

Потрясающий эффект дает это отключение игры. Ощущение будто отдышал ровно столько сколько нужно. Кстати где я? Вроде засыпал в хоробах падишаха, а сейчас, какая-то хоть и украшенная, но комнатуха. Мигающий значок почты, прояснил ситуацию.

«Восхваляй меня! Я наконец то разобрался с ошибками в графическом коде. Теперь интеграция того что придумывают дизайнеры у меня будет занимать секунды. Кстати огромное «спасибо», что написал отзыв о НПС. Но не переживай близняшки активно сделали это за тебя. Кстати я изменил немного игровой баланс. Обновление буду высылать с почтой каждый день.

Обновление 2.0

Количество Талантов ограничено 10. (?)

Изменился порядок получения особого класса. (?)

Класс мага не может брать таланты из магии антагониста. (?)

НПС теперь искины. (?)

Появилось меню и описание для создания группы.

Создано подземелье 1-10 уровень. (?)

Изменен перерасчет получения репутации. (?)

Созданы тренировочные площадки в Песочнице. (?)

Создано подразделение Стражи, которое может банить. (?)

Создано меню с навыками. (?)

В разработке.

Храмы богов.

Индивидуальные данжи.

Комплекты вещей.

Создание локаций 10-50 уровня.

Ввод ряда профессий. (?)

Дааа.. Тут изменений за ночь, море. Видать сильно зацепили его мои слова. Так еще письмо.

«Создатель квестов - удален.»

Ну мне не горячо ни холодно, от этого. Достижение все равно осталось. И последнее письмо от Таи.

«Гор, нас отправили в песочницу. Мы решил подобрать себе класс, пока ты занимаешься делами. Тая»

Интересно как она мне написала? А вот вижу, появилась вкладка «Друзья». В нем Тая и Кая. Теперь понятно. Ну что же пока буду приводить себя в порядок после сна, душем, читаем обновления. И так таланты.

Талант - пассивный навык, который усиливает, дает, дополняет, может и не быть связанным с вашим классом, умение или способность. Максимальное число талантов 10.

Ну, тут все ясно. Пасивки, на которых можно сделать из себя убер игрока. Дальше классы.

Особый класс - теперь получают при выборе, одного из восьми стандартных классов (?) и одного из подкласса основного.

Стандартные классы - Танк, Хил, Син, Воин, Приручитель, Лучник, Маг Огня, Маг Воды, Маг Воздуха, Маг Земли.

Антагонисты в магии - Земля - воздух, Огонь - вода.

Интересно он сделал, но я в журнале сделал пометку, что бы Казер глянул аниме Наруто. С его школами Пара, тумана, песка. Может я и не прав, но все нужно делать сразу, что бы потом не сожалеть. Так-с, дальше искины, ну тут я понял, что они по интеллекту равны где то обычному человеку в принятии решения, правда тут стояла пометка что каждый НПС имеет свою индивидуальность(подчеркнуто). И не будет стандартного подхода ко всем НПС в Мелелвиле. Ладно, время покажет, а пока «Меню группы».

Меню группы

Состав участников, Бонусы лидера, Распределение ролей, 3 метки(Атака, Хил, Игнорирование), Минимальное количество в группе 3, Максимальное 21 (Рейдовое подземелье).

Бонусы лидера - каждый удачный поход группы, дает бонусы лидеру группы.

Бонусы лидера, спорное введение. Ведь по сути некоторым просто повезет, и нормальная группа будет делать все за них. Так что в журнал пошла еще пометка, о голосовании в конце прохождения, присуждать или нет бонус лидеру пати. Пусть гильдии и будут качать своих, но основная масса пусть хотя бы будет уверена в том, что пати собирает нормальный человек, а не какой-то безрукий. Подземелье появилось прямо в городе Песочницы, называется «Полигон». Зайти в него можно получив любой основной класс. При прохождении можно сохранить этот класс и получить бонус к нему. Так же бонусы можно получить, пройдя данж 1-5-10-30-50 раз. Опыт в данже не идет. Дроп только с боссов - оружие, немного денег, эликсиры. Проходить можно группами из 3-5-11-21 человек. В общем, нужно будет после выбора класса туда затащить близняшек и получить максимальный бонус к основному классу.

С репутацией после прочтения вопросика, все оказалось просто. Я отхватил плюшку и теперь никто не сможет так быстро получить дружбу с кем бы то ни было. Максимальное - 1 ступенька репутации. Градация была такой: от высокого, до самого низкого.

Восхваление - +100 000 репутации

Восхищение - +50 000 репутации

Дружба - +10 000 репутации

Хорошее отношение - +1 000 репутации

Нейтральное - 0 репутации

Негативное - -1 000 репутации

Игнорирование - -10 000 репутации

Вражда - -50 000 репутации

Личный враг - 100 000 репутации

Враг Мелелвиля - вне категорий. Можно получить, выполняя квесты на уничтожение Мелелвиля или прогневав Верховного Бога Казера.

Как он себя обозвал. Каждое слово с большой буквы, да еще и так важно. С тренировочными площадками понятно. Покупаешь скилы, идешь на площадку, для закрепления, если в течении нескольких часов не закрепить, придется покупать по новой. Улучшение скилов, только в бою. Со стражей тоже понятно, разговор о том как удалять нечестных и мерзких игроков найдет. Если тебя поймает, отдадут или кто-то приведет к этой страже, то ты получаешь бан, на какое время и в каком виде, пока информации нет. Куда интереснее оказалось меню с навыками. Выглядело оно примерно так.

Навыки.

Основной - навык, который прокачивается. Не пропадает, улучшается, дает бонусы.

Побочный - навык, который прокачивается. Не пропадает, улучшается.

Нужный - навык, который прокачивается. Не пропадает.

Не особо нужный - навык, который не прокачивается. Не пропадает.

Вроде и нужен, а вроде и нет - навык, который прокачивается. Если его не прокачивать в течении 24 игровых часов, то он уменьшается на 1 единичку вплоть до исчезновения.

И тут можно варьировать их как угодно. Объясняя на пальцах, первый и второй, это самые важные навыки. Третьим можно брать тот, что просто качается бесконечно, вроде собирательства или сбор трофеев. Четвертый навык - это слот для какой-нибудь идентификации или картографии. А пятым можно брать любой, которым пользуешься постоянно. Вроде того же сбора трофеев, собирательства. Главное не забывать прокачивать его, и он тоже будет приносить пользу. Введение здоровское. Даже в журнале написал Казеру, что с навыками он придумал здорово.

Про то, что будет, уже не было времени читать, так как ко мне зашел стражник. Сказав, что меня ждет король, он остался ждать, когда я соберусь. Поэтому, я только посмотрел какие из профессий только введутся, и слегка охренел. Путь до короля я листал список профессий. По сути, профессии только введутся, а я просто на халяву, урвал свою. Некоторые профы он просто решил изменить в плане механики создания конечного результата. Как например алхимию. Судя по описанию, тут нужно будет просто купить специальную коробочку набор, в которую закидываешь ингредиенты и получаешь сразу конечный результат. Не нужно будет варить столько-то времени, помешивая в разные стороны и поглядывая на луну.

Двери в приемный зал как то неуловимо изменились, и стали отдавать величием. Мажордом изменил свой клоунский наряд, на вполне привычный глазу, красный с золотыми пуговицами камзол. Да и сам он стал как то худее и солиднее.

- Советник Гор, ваше величество. - Представил меня он.

Зайдя в зал, я был шокирован. Если вчера я был в приемной у Иван Васильевича, то сегодня я оказался в средневековье. Где на настоящем солидном троне восседал уже не Ваня, а именно Штайн. Полностью оправдывая свое имя и величие. Даже голос у короля поменялся, став более властным.

- Здравствуй Гор. Вчера мы многое обсудили, и я начинаю вносить поправки и создавать нужные подразделения людей, но меня и других советников интересуют... - и тут понесся треп на несколько часов

Выходя от короля, чувствовал себя тряпкой, которой вымоли все полы во дворце. Но своего добился. Ближайшее время, королю не буду нужен и могу заняться свое прокачкой и выбором класса. Стражи проводили меня к знакомой порталной площадке, на которой уже ждали маги, открывшие портал в Песочницу.

Портануло меня в башню магов. Дежуривший маг был молчалив, но вывел меня из здания. Написал девочкам что я тут, получил емкое.

«Встречаемся у тренировочной площадки»

Пожав плечами, отправился узнавать у патруля стражников, где собственно она находится. Пройдя по указанному маршруту, вышел к окраине города. Около площадки меня уже ждали. Судя по тому, что у них пропала стандартная одежда, они уже пробуют на себе новые классы, а я только и делаю, что болтаю с НПС.

- Любимец короля вернулся - сделала шутовской поклон Кая.

- Не паясничай, клоун это моя профессия. Вы мне лучше скажите, во что одеты, где взяли? И зачем сюда затащили?

- Это легкие доспехи. Нам выдали на площадке. И притащили сюда потому что, все учителя физических навыков здесь. Я подумала, что магов ты оставишь на сладкое. - мило улыбнувшись, поведала мне Тая.

- Понятно. Только ты в одном ошиблась, милашка. Я уже знаю, кем буду играть. А вот вы, определились? - сделав приглашающий жест, отправился в здание тренировочной.

- Еще нет. Но мы сразу отмели Синов, лучников и танков. У магов еще не успели побывать.

- Тогда думаю вам лучше сходить к ним, пока я получу класс. Если вы хотите быть со мной, то вам нужно определиться с классом до похода в данж. Так как после прохождения появится бонус.

- Так ты уже смирился с нашим присутствием? - Забежав вперед, встала передомной Кая.

- Смирился. Вы по крайней мере кажетесь адекватными.

- Ясенько. – близняшки переглянулись и неожиданно, чмокнули меня в щеки с разных сторон.
- Ты не пожалеешь, Гор.

И свалили в сторону башни магов, оставив меня ошалело стоять перед входом. Потрясая головой и похлопав по щекам, отправился получать свой класс. Я много почитывал разных гайдов по разным играм, во всех всегда не хватало, нормальных синов. Маги, танки, хилы, всегда были в широком фаворе, а вот убийцы нет. Всегда и во всех играх, для этого класса нужны были руки и возможно, даже капелька таланта убивать. А убивать я хотел. Иногда до дрожи в коленях, хотелось всадить ручкой или ударить лопатой, какого нить дотошного маразматика советника. Здесь мне не нужно будет сдерживать свою жажду. И если Казер сказал правду, и моя бывшая сейчас с одним из совета. То сюда они заявятся, точно. И я буду ждать их. Даже не буду просить их найти, сам лично найду и устрою им тут ад. За все причинное мне. Но это дело будущего. А пока мне нужно найти моего первого учителя.

В просторном холле за столом, похожим на ресепшн, сидела милая НПС.

- Здравствуйте, чем могу помочь?

- Добрый день. Я бы хотел получить класс, мне нужен наставник Синов.

- Наставник Шийсен сейчас на площадке. Я вас провожу.

А она симпатичная, по крайней мере то, что предстало моему взору, было очень даже аппетитным. Всю дорогу до площадки с манекенами, я украдкой поглядывал на НПС. Только подойдя к невзрачному мужичку, смог оторвать свой взор от девушки.

- Как телка на убой. – мужичек покачал головой. – сопротивление очарованию у тебя никудышное.

- А...ээ..

- Да еще и мысли выразить нормально не можешь. Может тебе к Наставнику Танков лучше? Или Воинов?

- Кхм.. Простите. – тут я увидел, что девчонка стоя в стороне, смеется в кулак. – У меня было долгое воздержание в моем мире. И все дела тут меня вывели из строя. И, нет, я не желаю становиться ни воином ни танком. Я чувствую, что мое признание и мой талант раскроется, только если я стану Сином.

- Хорошие слова. Мудрые.- уже одобрительно кивая мне. – может и выйдет толк, если на баб заглядываться перестанешь. Наташа, спасибо за ученика, но не могла бы ты нас оставить?

- Конечно, Мастер. - она поклонилась и ушла. Я не удержавшись бросил взгляд на нее.

- Молодой и горячий. Ты понимаешь, на что идешь, вставая на путь скрытного убийства? Здесь требуются холодный расчет и самоконтроль. А не желание покрошить всех в капусту.

- Я готов учиться. В моем мире есть пословица «Расстояние в тысячу ли, начинается с первого шага»

- Очень мудрые слова. Слова человека преодолевшего многое на своем пути. Ну раз ты уверен в себе. - он взмахнул рукой. - Я дал тебе начальные умения. Можешь отработать их на манекенах. Так же они пропадут, если ты изменишь свое решение стать сином.

- Благодарю Наставник. - я низко поклонился ему.

Начальные умения были, неожиданными.

Укол в спину

Урон 10-20

Только в спину противника.

Шанс критического урона повышен в три раза.

Бесшумный шаг

Затраты маны - 10 в секунду.

Позволяет бесшумно передвигаться.

Выпад

Урон 10-15

Перезарядка 5 секунд

Затраты маны - 10.

Клинок заряжается манной и высвобождает ее при ударе.

И это все? Хотя чему я удивляюсь, я же не прокаченный син, а новичок нулевого уровня. Хотя какие у меня там параметры, надо глянуть.

Ник - Гор

Фракция - Рус

Уровень - 0. 0\100

Класс - Син (временно)

Подкласс - не получено.

Характеристики

Сила - 7

Жизнь - 7

Интеллект - 7

Манна - 7

Ловкость - 17

Хп - 1615 (1 700-85)

Мп - 700

Для нулевого уровня, просто параметры монстра! Значит, маны мне хватит на 70 секунд поддержания бесшумного шага или 70 выпадов. Ну что же поехали.

Включив бесшумный шаг, направился к манекену. Было странное ощущение когда, система Кукловод, ненавязчиво помогала моему телу, двигаться тихо. Я даже не заметил, как увлекся, потому как стал грациознее двигаться, но гораздо медленнее. Отвлекло меня то, что на очередном шаге, я услышал хруст песка и сигнал.

Поздравляем!

Умение Бесшумный шаг улучшилось.

До следующего улучшения 60 минут.

Ого. Посмотрев на ману, я понял, что сжег 600, то есть целую минуту двигался в сторону манекена. И еще одна вещь, которая меня просто выбила из колеи. МАНА НЕ РЕГЕНИЛАСЬ! Я сел в позу медитации. Делал в общем все, что делают обычно в разных книгах, что бы восстановить ее, но все оказалось бесполезным.

- Наставник. - я подошел к мужичку. - Разрешите задать вопрос?

- Задавай.

- Я потратил много манны, используя шаг, и теперь не могу ее отрегенить.

- А она, ни у кого, не регенилась ученик. Что бы ее восстановить нужно пить определенные эликсиры. Ты разве не знал?

- Нет. - а про себя проклинал этого идиота железного. Теперь понятно почему, параметров так мало. Решил не усложнять. Геймеры ему спасибо за это явно не скажут. Придется строчить жалобу в журнал или вызывать его на обсуждение. - А где я могу взять эти эликсиры?

- Я могу тебе дать. Но, взамен попрошу, что бы ты принес мне из «Полигона» первое выбитое оружие.

- Хм..- прикинув за и против, решил согласиться, все же данж на маленький уровень, и что бы там не упало, думаю, не стоит слишком многого. - Хорошо я согласен.

- Вот на том столе, бери сколько угодно, но только для тренировки. С собой ничего брать нельзя.

- Понял. Спасибо.

Получено задание Долг.

На вас наложен баф «Долг»

Принесите первое выбитое оружие из «Полигона» Шийсею.

Вот снова кривое описание задания. Скопировал и вставил в журнал. Пусть железяка разбирается.

На столе стояли в ряд маленькие бутылочки с синей, красной, золотой, белой жидкостью. Взяв каждой по одной, открыл свойства. Синим оказалось

Малое зелье МП.

Восстанавливает 100 мп.

Откат 10 сек.

Красным.

Малое зелье ХП.

Восстанавливает 100 хп.

Откат 10 сек.

Золотым.

Малое зелье скорости атаки

Немного увеличивает вашу скорость нанесения удара.

Время действия 5 минут.

Откат 10 минут

Белой.

Малое зелье противоядия.

Снимает одно легкое отравление.

Откат 1 минута.

- Мастер - я окликнул учителя. - А зачем здесь зелье противоядия?

- Что бы поднимать юным убийцам, сопротивление ядам.

- А мне можно тоже поднять?

- Да, но помни, что при смене класса, все усилия пропадут.

- Не переживайте учитель. Я не брошу дело на полпути. Вы еще потом меня будете гнать отсюда метлой, что бы только не видеть мою надоевшую харю. - я улыбнулся ему.

- Посмотрим. - явно довольным ушел из зала Шайсен. Вернувшись, дал мне странного вида браслет. - Вот надень. Он будет колоть тебя ядом, чтобы не помереть пей зелья на здоровье.

- Понял. Спасибо.

Надев браслет, получил отравление.

Вы отравлены!

Урон 5 каждую секунду.

Время действия 20 секунд.

И тут сразу же выскочило.

Поздравляем!

(«;*:*»;

;»(*»;_?

Копия этого отправилась в журнал, а я снял браслет. Судя по всему, сопротивления еще не

были введены. Пометку в журнал. Выпил белое зелье, по вкусу похожее на молоко, но с привкусом грибов. Не спрашивайте, как. Я и сам не знаю.

Решив, что зелья на хп мне не нужны я взял на ману и столкнулся с проблемой. Мне некуда было их положить! Поставив обратно зелья, я вытащил из инвентаря артефакт. Давно нужно было это сделать. Артефакт был на плетеной веревочке. В общем, он был очень странным. Недолго думая я его просто одел.

Желаете привязать артефакт?

Внимание, после привязки артефакт, раствориться.

Решив не рисковать, свернул это сообщение и оставил висеть арт на шее. Написал в журнал про сообщение от артефакта. После этого заполнил единственную ячейку сотней зелок на мп и взял тренировочный кинжал А дальше понеслась рутина. С включенным бесшумным шагом, я подходил к манекену, ударял в спину, использовал выпад по откату. Пил зелья. Когда манна заканчивалась. Останавливался, по откату выпивая зелья, восстанавливал до максимума и снова продолжал. Так продолжал до сигнала, что пора в таверну, идти спать. Итогом многочасовой тренировки стало:

Бесшумный шаг 4

Затраты маны 10 в секунду.

Каждая пятая секунда не затрачивает ману.

Укол в спину 3

Урон 15-30

Шанс Крита x4.

Выпад 5

Урон 20-40

Перезарядка - 5 секунд

Продуктивно поработал. Последний час, только выпад и использовал. Как сказал Шийсен, это максимальный уровень, для тренировочной площадки. Максимальный для скила 10-й уровень. И вообще он был рад, хоть и ни словом, ни жестом не показывал это. Но я украдкой поглядывал, как он одобрительно качает головой, когда посматривает на меня.

В таверне увидел близняшек.

- Ну что как вам магия? - до отключения была пару минут и я решил перекинуть парой слов.

- Необычно! Ты бы видел, как маги огня швыряются шарами! Мы учителя уговорили показать, так он такое шоу устроил! - Кая закатила глаза, в восхищении.

- Да, Кая права. Очень впечатлило. Но мы пока решили подумать.

- Завтра в обед идем в данж. Откладывать на более долгие сроки нет смысла. У нас пока есть преимущество, нужно его использовать.

- Хорошо, тогда завтра мы до обеда определимся с классами и будем готовы. - чувствуется что Тая в их паре главнее.

- А какой класс взял ты? - влезла Кая.

- А не скажу! - я показал им язык. - Что бы вы не полагались на мой выбор. Выбирайте то, что душе ближе. Это все что я могу сказать. А сейчас, прошу по койкам. Казер активно пиликает, что пора баиньки.

- Вреедный! - в два голоса завывли они.

Так и закончился третий день в Мелелвиле.