

Пока он возился с экраном состояния, он случайно открыл другое меню. Это было связано с предметами, силами и подвигами.

Долгий медленный свист эхом прокатился по комнате, когда он увидел всё это. Предметы были разделены на предметы домашнего обихода, расходные материалы, боевые предметы, предметы реставрации и предметы роскоши.

— Чёрт возьми, всё это чертовски дорого. - пробормотал Скотт. Наименее дорогое огнестрельное оружие стоило четырёхста опыта, а боеприпасы продавались по одному патрону за очко!

Хозяйственные товары оказались чем-то интересным. Он мог бы использовать эту секцию, чтобы расширить и обустроить свою комнату. Стоимость даже самой дешевой вещи была чудовищно высока, поэтому он пошел дальше.

— Пятьдесят очков за спортивный напиток, который залечивает мелкие раны и восстанавливает выносливость. - пробормотал Скотт.

Секция реставрации позволила ему впервые попробовать то, что стоило купить. — Милая, я могу залечить свои раны за одно очко. - он принял восстановление и заметил, что его опыт упал на один пункт.

Ощущение тепла поднялось в нём, и странный свет вырвался наружу из его тела. Несколько секунд у него чесались ноги, но вскоре порезы и синяки исчезли совсем.

— Неплохо! - сказал он, шевеля пальцами ног и наслаждаясь отсутствием боли в ступнях. Он чувствовал себя лучше, чем когда-либо. Он все еще был голоден, но, по крайней мере, не чувствовал себя полностью истощенным. Восстановление будет варьироваться в зависимости от травм, которые он имел, но это, казалось, было экономически эффективным для небольших заболеваний.

В роскошном отделе ему дали то, от чего он чуть не заплакал. Кроме всего прочего, он мог купить одежду, еду и воду. Цены даже казались разумными!

Скотт быстро просмотрел самые дешевые доступные товары. В конце концов он купил базовый комплект одежды, который включал белую хлопчатобумажную рубашку, пару синих джинсов, хлопчатобумажные носки, нижнее белье, тонкие хлопчатобумажные перчатки и кроссовки. Каждый предмет стоил меньше, чем одна единица опыта, и в сумме он потратил 2,6 опыта, чтобы одеть свою великолепную наготу.

Чёрный рюкзак, который он купил, отбросил его назад на один пункт опыта, как и обед, который он купил. Скотт потратил ещё одну долю опыта, чтобы приобрести кожаную куртку. Между одеждой, едой и восстановлением он потратил пять своих драгоценных очков опыта. Однако эти несколько потерянных очков резко улучшили его настроение.

Скотт не спеша съел свой ужин - роскошное угощение из жареной курицы, картофельного пюре и капустной зелени, а затем посмотрел на дверь. Было кое-что, что он хотел проверить, прежде чем тратить ещё очки.

Он встал и подошел к двери, чтобы осмотреть её. Раньше там не было таймера, но он заметил, что когда он тычет в такие вещи, как меню статуса, он получит больше информации.

Скотт ткнул пальцем в таймер на двери. На экране появился синий экран. Он сообщил ему кое-что интересное. Он должен выполнять по крайней мере одну миссию каждые двадцать четыре часа, иначе он получит наказание, которое не позволит ему выполнять какие-либо миссии в течение одной недели. После того, как он взял миссию и успешно завершил её, он мог выполнять любые доступные побочные миссии, чтобы заработать дополнительные очки перед следующей ежедневной миссией. В списке была только одна побочная миссия.

[Брифинг миссии]

Нежить сеет хаос по всей Земле. Прозвучал призыв к бесстрашным зомби-убийцам убивать нежить. Убивайте зомби и получайте невероятные награды!

Сложность: Н-1

Награда(ы): Двойной опыт убийства зомби.

Стоимость принятия задания: 1 опыт.

Ограничение по времени: 30 минут

[--]

Скотт отступил от двери и на мгновение задумался. Убивать зомби было опасной работой, но он мог бы заработать больше опыта. Кроме того, существовала вероятность, что его следующая миссия всё равно будет связана с убийством зомби.

Он вернулся к меню магазина и просмотрел доступные варианты. Ему нужно было оружие, но единственное, что он мог себе позволить, - это жалкая палка. Даже ценой всего лишь одного очка, это не казалось хорошей сделкой. Жалкая палка... жалкая. Ему просто нужно будет найти оружие, когда он доберётся до места. На мгновение ему стало досадно, что он потерял все вещи, которые притащил в комнату. Его нож или лом могли бы пригодиться.

Вскоре раздражение было отброшено в сторону в пользу проверки его оставшихся возможностей. Он не мог позволить себе даже самых дешевых подвигов или способностей. Они всё равно были заперты. Ему нужно было увеличить свои характеристики, чтобы разблокировать их.

Что осталось только нужно для покупки еды, которая будет длиться в течение нескольких дней, и обновления его статуса. Он купил достаточно еды и воды, чтобы хватило одному человеку на два дня с четырьмя очками. Он использовал бы одно очко, чтобы взять побочную миссию. Это оставило ему двадцать очков, которые он мог потратить на свой статус.

Из того, что он обнаружил, копаясь в своем меню статуса, один полный пункт в любой статистике считался базовым средним для его вида. Человек с силой, равной единице, обладал той же силой, что и обычный человек на улице. Он, или она, не был спортсменом, но и недостатка в них не было.

Четыре из пяти его показателей были ниже предполагаемого среднего. Его единственным действительно выше среднего показателем была концентрация.

— Наверное, всё из-за того, что я читал и играл.. - сказал он, глядя на показатели концентрации. Он почти не выходил из дома, только чтобы пойти на работу или пообщаться со своими немногочисленными друзьями. Он был не из тех, кто бегают или ходит в спортзал. На самом деле, если бы он не работал на складе, его сила, вероятно, была бы ниже.

Скотт нахмурился, видя ограниченность своего выбора. Что бы он ни увеличил, это не сделает его суперменом. Что на самом деле даст ему сила на двадцать семь процентов больше, чем у обычного человека? Если бы он мог поднять сто фунтов над головой с одной точкой силы, разве сила, которая позволила бы ему поднять сто двадцать семь фунтов, помогла бы ему намного больше?

В конце концов, он решил разделить точки между жизнестойкостью и сопротивляемостью. Он увеличил жизненную силу с 0,81 до 1,00. Он добавил оставшиеся очки опыта к устойчивости, чтобы довести её до девяноста процентов от стандарта. Насколько он мог судить, жизнестойкость была самой важной характеристикой в данный момент. Это определит, как долго он сможет бежать, если ему понадобится бежать, и как быстро он сможет восстановить свою выносливость, чтобы снова бежать.

[Статус]

[Имя: Скотт Дэвидсон]

[Возраст: 20 лет]

[Раса: Землянин]

[Уровень: 0 [20.00/1000]]

[Опыт: 1.00]

[Продолжительность жизни: 1 день(я).

[АТТРИБУТЫ]

[Прочность: 1.07] [Устойчивость: 0.90]

[Жизнеспособность: 1.00] [Ловкость: 0.78]

[Концентрация: 1.48] [Харизма: 0.74]

[ПОДВИГИ]

[Ничего]

[СИЛЫ]

[Ничего]

[—]

Всё, казалось, было в порядке, когда он проверил свой статус, но он заметил одно изменение. Счетчик опыта рядом с его уровнем увеличился на двадцать пунктов.

— Так вот как я зарабатываю опыт для достижения уровня? Я трачу их на свою статистику?

Ему казалось, что покупка вещей с его опыта не повышает его уровень. В каком-то смысле это имело смысл. Если он улучшал себя, то становился сильнее. Покупка вкусной тарелки спагетти не сделала его сильнее.

От нечего делать Скотт потёр лицо и повернулся к двери. У него не было выбора, кроме как попытаться заработать больше очков. Он понятия не имел, сможет ли вообще убить зомби, но ему нужно было это выяснить. От того, что он будет сидеть в этой тюремной камере и ждать смерти, легче не станет.

<http://tl.rulate.ru/book/35469/775973>