

Так посмотрев подсказку "Как вызвать гончею смерти". Я начертил прямо на земле пентаграмму призыва и поднял руку от самой земли к небу (всё как в инструкции), А как только я совершил все необходимые действиями из земли действительно поднялась гончая смерти. Сама собачка смотрелась весьма эффектно, а я то думал появится какая-нибудь костлявая, иссохшая тварь. Однако меня ожидало весьма приятное разочарование. Передо мной предстал отнюдь не суповой набор в виде собаки из костей. Однако больше всего гончая походила на представителя семейства кошачьих, нежели псовых. Хотя, если честно, то хрен его знает. Но одно я знаю точно такой хавалке любой крокодил позавидует. Ее тело обтянутое голой кожей с торчащими острыми шипами было около двух метров в длину и полутора метра в высоту. А от огромной пасти с милыми зубками, торчащими наружу, просто бросало в дрожь. Вместо носа же у нее был провал. В общем призванное мной чудо, уставилось на меня своими умными, но пустыми глазницами. Не знаю как дизайнеры и программисты добились такого эффекта, но как говорится "Результат на лицо", сидит себя рядом со мной и хвостом машет.

Так идем дальше, ложу руку ей на голову и мысленно вызываю интерфейс питомца. И вот перед моими глазами всплывает окно с характеристиками и способностями моей гончей смерти. А так как очки характеристик я уже, каким-то образом, успел распределить, то общая картина выглядела весьма удручающе. Итак на пьяную голову очки характеристик были вложены следующим образом.

Сила 1 (+1% к базовому урону и 10 килограмм переносимого веса)

Ловкость 1 (+1% к реакции и скорости передвижения)

Телосложение 1 (+50 очков жизненной силы)

Интеллект 17 (+850 очков маны и +17% к скорости чтения заклинаний. Внимание! Данный параметр также влияет и на сообразительность вашего спутника.)

Но самым удручающим оказалось то, что у неё нет не одной способности которая потребля бы ману в таких количествах. Да и способности позволяющей гончей отдавать излишки маны мне, в ее ветке развития не было и в помине. Хоть одно радовало, что очки характеристик доступно только после призыва животного. Возможно хотя бы при помощи них немного исправлю сложившуюся ситуацию. И так перед моими глазами предстало три дерева развития: мутация, урон, скорость. На данном уровне была открыта лишь первая ступень развития, а все последующие будут открываться через каждые 5 уровней.

В каждой ветки было по 4 возможных выбора. В древе мутаций я выбрать все 4 способности, что дало ей:

"Усиленные когти" - позволяют гончей смерти наносить удары лапами;

"Чешуя" - увеличение показателей защиты;

"Крепкий хвост" - позволяет гончей смерти наносить удары хвостом;

"Тяжелые кости" - увеличение веса гончей смерти в два раза и +30% к здоровью.

Последнее это скорее на перспективу чем на реальность. Во втором древе развития я выбрал всего две способности это:

"Укус" - Гончая смерти кусает противника, нанося ему 29 ед урона;

"Сильный удар лапой" - Гончая смерти проводит мощный удар лапой по противнику, нанося 10 ед. урона.

А в третьем древе скорости я выбрал уже три способности:

"Рывок" - Гончая смерти стремительно мчится вперед, нанося 20 ед. урона. (Примечание! Если масс и сила цель в два раза меньше чем у гончей то цель будет сбита с ног, оглушена на 5 секунд и получит 50 ед. урона);

"Сильный удар хвостом" - Гончая смерти проводит мощный удар хвостом, нанося 10 ед. урона с 5% шансом сбить противника с ног;

"Прирожденная ловкость" - увеличивает показатель ловкости на 10%.

Долго думал как лучше потратить последнее очко и в результате закинул его в способность "Падальщик".

"Падальщик" - пассивная способность позволяющая гончей смерти поедать трупы врагов для утоления голода и восстановления здоровья.

Что-то я проголодался, надо бы пойти в деревню перекусить. Стоит упомянуть, что в игре, в погоне за клиентами, прописали чувство голода и жажды, правда и про вкусовые рецепторы не забыли. Еще бы, ведь не многие в реале могут себе позволить натуральные продукты питания, по тем или иным причинам. Ну там деликатесы или просто жирную еду. И не только из-за финансовых проблем, а и в связи с различными диетами или даже не слишком хорошими медицинскими показателями. Здесь же ешь сколько хочешь и при этом ни изжоги, ни лишнего веса, а про болезни желудка или там, скажем, сердца даже не заикаюсь.

В таверне оказалось довольно оживленно, поэтому заняв одно из пустых мест я стал ждать официантку. А вот последняя в свою очередь не слишком то спешила подойти ко мне. Походу и здесь на скорость обслуживания влияет репутация. Мда, весело же мне будет здесь, с моим то условно тёмным персонажем на светлой стороне.

Поев, я снял комнату и остаток вечера провел за чтением различных мануалов по игре. Так я лазил черпая различную информацию для нубов и чайников, включая танкистов. Пока не нашёл ссылку на форум где занимались составлением персональных гайдов и советов по прокачке. Стоит заметить, что распределения очков расписывалось чуть ли не пошагово и что немаловажно в виде формате картинок. Дабы все было понятно, ну скажем, для самых "одарённых" клиентов. Разумеется не бесплатно зато, качественно. И как говорится "Фирма веников не вяжет она их продаёт". К тому же о их отличном качестве говорили многочисленные отзывы и не только с их сайта, но и на других онлайн ресурсах их хвалили, так что они действительно заслуживают оказанного доверия.

Связавшись с одним из таких "хелперов" онлайн и договорившись о цене, я немного обрисовал ситуацию, после чего скинул ему всю информацию по моему персонажу. И после получасового зависания с его стороны я получил невероятно "оригинальный" совет - пересоздать перса. Пришлось еще раз напомнить ему, что попросту не могу покинуть игру и соответственно не смогу пересоздать персонажа. Услышав это "хелпер" поинтересовался определился ли я с игрой?

И тут выявилась одна деталь, что эта деревня вроде как предбанник. Который служит для ознакомления с местным колоритом и просто местом отдыха для многих клиентов. Что просто хотят поохотиться или порыбачить. И отсюда есть три выхода в различные игры и мне сперва

необходимо определиться с выбором.

Первая игра онлайн стратегия, а вторая и третья онлайн рпг. В общем тут я и завис, если честно, хорошо что он сразу посоветовал мне выбрать стратегию. Так как в других мне делать было нечего. Я со своими статами смогу бегать только в качестве вагончика, где-то аж до 20 уровня ну или идти в крафтеры и целыми днями стучать молотком по наковальни. Что меня, если честно, абсолютно не вдохновляло. Вывод идём в стратегию, будем строить свое продвинутое царство-государство и конечно же огнем и мечом насаждать доброе, светлое будущее. Определившись с выбором мира мне оставалось только идти спать (здесь есть и такие заморочки) ну а утром, согласно инструкции, вперед и с песней.

<http://tl.rulate.ru/book/4752/86073>