

Афтон запихнул столько припасов, сколько поместилось в его сумке, Орден мог продержаться и без пары бутылок воды и банок с едой, но он? Не так уж и много. С этими словами он направился к выходу из бункера, волнение начало наполнять его.

Дзинь!

Он вышел наружу, в холодную пустынную ночь, и только тогда понял, что система защиты бункера все еще включена... Бушевала пыльная буря, и он не имел ни малейшего представления о том, куда направится...

[Побег с Пип-Боем: Успех!]

Уведомление заставило его вспомнить, что он до сих пор не проверил его. Он вошел в бункер и сел в коридоре, желая на время оставить пыльную бурю в покое, проверить устройство и уйти как можно скорее... Кто знает, когда кто-нибудь заметит лежащего без сознания Паладина.

Он достал устройство и пристегнул его к запястью, странно глядя на него, как будто оно сливалось с его предплечьем. Казалось почти естественным его расположение там, как будто он вообще ничего не весил. Экран осветил тусклый коридор, талисман Пип-Боя показал ему большой палец, устройство начало загружаться.

Сразу же он представил ему пять вариантов для рассмотрения: Статус, S.P.E.C.I.A.L, Навыки, Перки и Общее. Загорелась одна из трех красных кнопок с надписью "Статус". Афтон был более или менее знаком с этим.

Статус будет отображать его физическое здоровье, травмы, баффы или дебаффы, такие как наркотики или подобные вещи, а также уровень радиации.

S. P. E. C. I. A. L - Главные характеристики владельца. Точные характеристики, которые он показывал, были Сила, Восприятие, Выносливость, Харизма, Интеллект, Ловкость и Удача.

Двигаясь дальше, "Навыки", показывает насколько опытным или знающим он был в определенном направлении, взлом замков, наука, оружие, энергетическое оружие, взрывчатка, ремонт и т. д.

Далее были Перки, если это было то же самое, что и в играх, это было бы место, где он мог бы увидеть, какие перки он собрал, либо через поднятие уровня/лвл, либо другие уникальные события.

И последнее, но не менее важное - Общее, здесь показывается его репутация с другими фракциями, а также другие общие характеристики, это было относительно бесполезно, так как знать, сколько стимпаков вы когда-либо использовали, не является чем-то важным.

Он щелкнул переключателем на верхней части Пип-Боя, чтобы перейти к следующей вкладке под названием "предметы", он понятия не имел, как это будет работать вне игры, но прямо сейчас, казалось, Пип-Бой регистрировал все о новой персоне и давал основную информацию о ней.

Игнорируя эту вкладку, он перешел на следующую, "данные", там были Местные карты, Карта мира, Квесты, Разное и Радио. Все, кроме карт, сейчас было бесполезно для него, но, похоже,

Пип-Бой знал только одно место... Хранилище 3.

В конце концов, он должен был посетить его, если собирался захватить компоненты для вентиляционной системы, так что, по крайней мере, это не было бесполезным местом.

Но сейчас он решил проверить свою статистику.

Афтон Паркер

S. P. E. C. I. A. L :

Сила: 8

Восприятие : 7

Выносливость : 7

Харизма : 4

Интеллект : 6

Ловкость : 7

Удача : 3

Навыки :

Бартер : 15

Энергетическое оружие : 40

Взрывчатка: 20

Оружие: 23

Отмычка : 10

Медицина : 40

Холодное оружие: 38

Ремонт : 41

Наука : 41

Скрытность: 20

Красноречие: 19

Выживание: 15

Без оружия: 30

Перки:

Пусто

Как только он проверил, появилось еще одно уведомление, вместе с некоторыми вариантами.

[Вступление окончено]

[Изменить Имя?]

[Изменение персонажа?]

[Продолжать Дальше?]

...

Афтон на самом деле не очень заботился о своем имени и поэтому оставил это, он не знал, какие будут последствия, если он попытается изменить его в любом случае, вместо этого он выбрал [Изменение Персонажа].

Сразу же он был встречен экраном создания персонажа, который позволял ему изменить свое лицо, тело и даже пол... Он не хотел касаться всего этого прямо сейчас, пластика никогда не была интересна. Хотя, если бы он хотел себе... Нет!

Он немедленно положил конец этим мыслям, он мог бы чувствовать себя после этого искусственным... Он не хотел выглядеть по-другому, так как он хотел сохранить черты обоих своих родителей, самое меньшее, что он мог сделать.

Далее была его статистика S. P. E. C. I. A. L, он был на самом деле доволен распределением, хотя, он действительно хотел изменить Удачу, он понятия не имел, как это повлияет на его жизнь, если он оставит все как есть. Он отнял очко от своей Силы и добавил его к Удаче.

Довольный этим, он перешел к следующему варианту-Навыкам. Он не мог делать с ними ничего, кроме как поставить на них "метки", что добавит пятнадцать очков к выбранному навыку. Похоже, что у него их не было до того, как он начал создание.

Он обдумывал варианты, это была не игра, и если он умрет, то умрет навсегда. Конечно, наука звучит неплохо, но поможет ли она ему выбраться из этой ситуации? Скорее всего, нет.

В конце концов он решил поставить метки на Энергетическое Оружие, Красноречие и Выживание. Подняв их до 55, 34 и 30 соответственно.

После этого он был встречен выбором черт, это были в основном перки, с которыми вы начинаете... Там было довольно много, из которых он мог выбрать, хотя у большинства были и положительные и отрицательные стороны.

Например, черта [Тренированный] давала +5 очков ко всем навыкам, в то же время уменьшая прирост опыта на 10%, что выглядело относительно хорошо для Афтона теперь, когда он попал в опасную ситуацию.

Хотя он, вероятно, просто выбрал бы [Техника Спуска], черту, которая дает +20% к точности стрельбы обычным или энергетическим оружием, но -20% к скорости стрельбы. Это было невероятно ценно из-за того, как трудно будет найти боеприпасы в будущем, не говоря уже о том, что люди, вероятно, будут падать с одного выстрела.

Он также выбрал [Тяжелая рука], перк что позволяет вашим обычным ударам, холодным

оружием или кастетами, наносить на 20% больше урона, однако критические удары на 60% слабее.. Афтон не имел ни малейшего представления о том, какие последствия будут иметь Критические удары в реальности... В Fallout 3 они более или менее заставляли ваших врагов взрываться, даже если вы попадете в них 9-миллиметровым снарядом. Он сомневался, что здесь было то же самое, поэтому он оценил грубый ущерб, а не рискнул. Это был хороший выбор, учитывая, что в данный момент его удача составляет 4 единицы.

<http://tl.rulate.ru/book/49725/1286140>