Глава 5

Уже вечером, сидя у себя в комнате, я решил разобраться с магазином. И так откладывал это дело достаточно долго. Так что тут у нас? Магазин:

Навыки

Заклинания

Способности

Профессии

Рецепты, чертежи, схемы.

Книги

Апгрейды

Разное

Ну разное это я видел, начнём с начала. Угу, как и ожидалось в навыках было открытие различных типов магии и разные техники боя с оружием и без. Хотя нет есть ещё скрыт. И все с ценой в 10000 кристаллов. Так идём дальше. В заклинания соответственно заклинания различных типов магии. Ввёл в поиск вингардиум левиоса и, да оно тут есть, ну другого и не ожидалось. Всё конечно вкусно, но посмотрев много разных заклинаний, я понял, что для всех нужна палочка, жезл или посох. Так понятно пока не приобрету палочку тут ловить нечего. В способностях я завис надолго. Да это определенно вкусно и дорого. Способности тут были как полезные, так и не очень. Как вам, например, способность чувствовать металлы вокруг? Или разговаривать с птицами? Левитация, высокий прыжок, ускорение, астральная проекция, приманивание рыб, знание температуры окружающей среды, чувство времени, стальная кожа и многое другое. По сути это были те же заклинания, но без необходимости иметь нужный навык и не требующие дополнительного оборудования. Но есть две проблемы! Первое это огромная цена (от 20000 за не очень полезную способность) и второе покупать можно одну способность раз в десять уровней. Но все равно как вкусно-то! Так, хватит слюни пускать! Идём дальше. Профессии — это понятно, а вот книги порадовали, тут была и художественная литература, научная и магическая. Цена, по сравнению с другими разделами была приемлемой и начиналась от 1000 кристаллов за книгу. Зашёл в раздел магических книг и увидел кучу учебников по магии, магических трактатов и справочников заклинаний. Хм это же похоже смесь раздела навыков и заклинаний? Или я что-то не понимаю? Так что справка на это говорит? Ага, значит если я куплю навык, то он у меня откроется если есть свободный слот под него конечно, если слота нет, то навык купить не выйдет. С заклинанием та же фигня – если есть навык магии к которому оно относится, то купив его, я уже буду знать, как и что делать в совершенстве, а если навыка нет, то шиш тебе, а не заклинание. И наконец книги. С их помощью можно разучивать заклинания самостоятельно. Ещё с помощью книг можно получать навыки, но только при наличии свободного слота. Но основное что из них можно почерпнуть это информация по самой магии и её нюансам. Вот так как-то. Тоже очень полезно. Я перешёл в раздел апгрейды и завис.

- Эээээ что? Серьёзно?

А удивляться было чему! В этом разделе предлагается улучшить мою систему в соответствии с

какой-либо игрой, но только один раз и с определёнными ограничениями и адаптациями. Это определенно интересно думал я, разглядывая длиннющий список. Что тут у нас есть? Ага вов, фабл, диабло, эту не знаю, эту тоже, аркх эйдж, скайрим, финал фэнтази 1.

- Стоп что? Финалка первая? А восьмая есть?

От волнения я у меня сперло дыхание, и я трясущимися руками (ибо разуму своему я на тот момент не доверял) пододвинул ползунок немного в низ.

- Есть! Хочу!

Так какая там цена? 10000? Мне нужны кристаллы и для этого надо прокачать способность создания иллюзорного барьера! Решено все свободное время в ближайшие дни трачу только на это! Откуда столько эмоций? Да тут все просто! Мало того, что я фанат этой серии игр, особенно восьмой финалки (было время, когда я залипал в неё сутками), так еще и магия там довольно интересная и если хоть часть из неё мне будет доступна, то это откроет для меня просто невероятные возможности! Хотя конечно посмотрим, скорее всего не все так радужно. Но это определённо то на что я буду копить кристаллы все ближайшее время! 2 месяца спустя.

Удар, удар ещё удар. Отпрыгнуть и запустить телекинезом стальной шарик, да прошло оглушение! Разгон и кинетическим удар. Ух последний! Н-да, а эти Буратино недоделанные весьма крепкие ребята. Я подошёл и сел на поверженного мной дендромутанта в форме пня. Не я конечно понимаю, что у него есть название и я его даже прочитал, но вот выговорить дримотруганталотыкаяйай я решительно не могу.

Эх, наконец то набрал 10000 кристаллов. Да это было, скажем так, не просто, первое время я только и делал что бил монстров и качал иллюзорный барьер. Порадовало то, что барьер с монстрами с каждым новым уровнем получал дополнительные заряды и сейчас на пятом уровне способности я могу создавать его 4 раза без отката. Это существенно ускорило набор кристаллов. Ещё появились новые типы монстров, стандартные зомби, скелеты, ещё есть гремлы (типа мохнатые гремлины) и вот эти вот дендромутанты. После 10 уровня прокачка существенно замедлилась. С монстров по-прежнему падал опыт, равный их уровню, но вот его количество необходимое для каждого нового уровня начало расти в 1,5 раза от предыдущего. С такой математикой мне, чтобы взять сегодняшний 15 уровень, пришлось набрать 5923 опыта. Чтобы как-то ускорить процесс пришлось слить 8 очков дара чтобы увеличить количество монстров в барьере до 250. Но все же оно того стоило! Иначе на набор кристаллов я бы потратил месяцев 5-6. Ещё помогло то что мне все же удалось (не без легилименции конечно) договориться с Петуньей о том, чтобы мне не ходить в школу и свободного времени было по-прежнему много.

Ладно на сегодня все, да и ужин скоро. Покинув барьер, я поспешил домой в предвкушении предстоящего апгрейда системы. По приходу домой и по-быстрому поужинав, я поспешил к себе в комнату и усевшись на кровать вошёл в меню. Так магазин, апгрейды, финал фэнтази 8, приобрести. Вы желаете установить апгрейд системы «Final fantasy VIII»

Да желаю. ВНИМАНИЕ ПОДГОТАВЛИВАЕТСЯ ПРОЦЕДУРА УЛУЧШЕНИЯ И АДАПТАЦИИ В СООТВЕТСТВИИ С ВЫБРАННЫМ ШАБЛОНОМ. ДЛЯ КОРРЕКТНОЙ УСТАНОВКИ ДОПОЛНЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ БУДЕТ ПЕРЕВЕДЁН В СОСТОЯНИЕ СНА. НАЙДИТЕ УДОБНОЕ И БЕЗОПАСНОЕ МЕСТО И ОТДАЙТЕ Команду - НАЧАТЬ АПГРЕЙД.

Ага понятно. И раздевшись, я лёг на кровать и отдал команду.

- Начать апгрейд. …Установка дополнения начнётся через 5…4…3…2…1

И моё сознание уплыло в темноту.

На следующий день.

Проснулся я очень рано, на будильнике было только пять часов утра. Я перевёл взгляд на появившееся с лёгким перезвоном сообщение. Дополнение установлено успешно.

Точно! Апгрейд системы! Так что там у меня новенького? Меню:

Привязка

Инвентарь

Магия

Навыки

Книга заклинаний

Способности

Статус

Страж

Профессии

Достижения

Карта

Задачи

Магазин

Справка

Интерфейс

Так, посмотрим, пункт "привязка" позволяет привязать к себе стража и способности которые у него есть, а так же повышение параметров, статусов защиты и добавления элемента к атаке, за счёт имеющейся магии. Так, а стражи то у меня есть? Да есть! Целый один! Кетцалькоатль мать его! Дали ж ацтеки имечко, фиг выговоришь. Хлеще только у тех дендромутантов. Так стоп в игре им можно было имена менять. Так назад в меню, дальше в раздел стражи и жму его иконку. Ага открылась информация о страже. Угу вот его параметры, вот способности, ага — вот кнопка переименовать! Жму её и, в появившейся строке, ввожу имя Громодар, подтверждаю. Имя успешно заменилось, а вот кнопка переименовать исчезла. Так посмотрим параметры.

Имя – Громодар.

Ур. 1

Опыт - 0/50

Умение призыва – Грозовой разряд.

Эффект – удар грома и молнии по области.

Урон – 100

Затраты 100 ем.

Время каста 15 сек.

Изучается – урон стража +10% - 0/50

Так, а вот тут что-то новенькое, в игре все немного иначе, да и жизнь стража тут не отображена. Хм, в справке сказано, что призыва как такового нет, а есть альтернативный ему удар, который ещё нужно скастовать. Так же стоимость каста будет расти по 10 ем. за уровень стража. Ага понятно, что-то типа ульты с прокачкой до сотого уровня. Ну это тоже очень хорошо. Вернёмся к привязке, привязываю Громодара и попутно узнаю, что одновременно может быть привязано только три стража. Что ж, тоже нормально, лучше, чем вообще без них. Дальше привязываю к себе способности стража – магия, призыв и вытянуть. Осталось только проверить как это работает в бою. Инвентарь остался без изменений, да и в навыках все по-прежнему. Так что открываю новый раздел – магия. Ага всего одна вкладка на пять позиций для разной магии и в каждой может быть не больше ста зарядов, а вот если захочу больше вкладок, то придётся докупать за очки дара, но также, как и в игре не больше восьми вкладок. Ну сначала надо проверить саму магию в деле, а потом думать расширять или нет.

По-быстрому позавтракав и выбросив мусор, я поспешил в облюбованный мною безлюдный тупичок, что находился практически на отшибе. Открыв список доступных барьеров, я удовлетворенно потер руки, поскольку он тоже приобрел определенные изменения. Если быть точнее, то в него добавилось три новых барьера с монстрами – Баламб, Доллет и Тимбер. Понятно зоны с монстрами из фф 8.

- Ну поехали!

Я активировал барьер Баламб и огляделся. Ого, а он определенно больше других барьеров! Наверное, будет с 4 Литл-Уингинга размером или чуть больше. Я стоял на большом поле,по которому тут и там перемещались небольшими группами и поодиночке синие летающие жуки. В отдалении виднелись средних размеров рощи, туда мне пока нельзя там может быть Т-Рекс. На западе и севере виднелись крутые холмы со льдом и снегом на верхушках, а на востоке был небольшой пляж. Города и сада не было, ну никто и не ожидал. Но все же блин, сбылась мечта идиота я нахожусь на острове Баламб! Да я задрот, я в курсе! Еще немного оглядевшись я достал из инвентаря небольшое копье. Сам сделал (взамен почившей смертью храбрых клюшки) из тисовой ветви, старых джинсов, ремня и стальной пластины. Самодельное копье

Обычный

Урон 45 -55 колющий - режущий

Прочность 650/700

Хорошо, что у Вернона в гараже полно различных инструментов. Там я и смастерил это колюще-режущее чудо. Но да ладно хватит размышлять пора качаться! И приметив одиноко летающего жука, поспешил в его сторону. Подойдя на достаточно близкое расстояние всмотрелся в описание жука.Жук

Ур 15

Летающий

О.з. 390/390

Е.м. 120/120

Как было сказано в описании вытягиваю руку в сторону жука и применяю команду вытянуть. От него отделилось три светящиеся сферы и очень быстро полетели в мою сторону. Жук тем временем тоже поспешил ко мне явно не с добрыми намереньями. Сферы же долетев до меня, втянулись куда-то в район солнечного сплетения. Еще раз применяю команду вытянуть, но ничего не произошло, и я осознал, что магии у него больше нет. Что ж бездонного кубка как в игре никто и не обещал. И поэтому, я импульсом телекинеза отправил стальной шарик точно в жука, нанеся ему 10 ед. урона и вызвав оглушение на три секунды. Разорвав дистанцию начинаю каст грозового разряда. Закончил я, как раз тогда, когда жук уже два раза успел меня укусить в общей сумме на 45 единиц урона. После чего ярко сверкнуло, грянул гром и рядом с жуком возник и тут же исчез купол из микромолний, снеся ему 100 о.з.. М-да это вам не полу-пошаговая рпг, а вполне себе реальный экшн. Ну да ладно, воспользовавшись небольшим замешательством противника еще раз его оглушаю и нанеся два кинетических удара подряд отправляю жука в поля вечной охоты. Надо было проверять удар стража на пока еще не атакующей меня цели. Ну в следующий раз буду умнее. Так посмотрим, что за магию я вытянул, ага два огня и одно сканирование. Так, а как применять? Так понятно для активации магии нужно задать жест. А потом смотрим на врага, делаем заданный жест и произносим название нужной нам магии. Вроде все просто, но какой жест выбрать?

Пока я разбирался с магией ко мне подлетели еще два жука и сразу же атаковали. Какие агрессивные! Однако от здоровья только половина осталась. Так что, разрываю дистанцию и отправляю стальной шарик в одного и наношу кинетический удар по-другому. Тут же уклоняюсь от первого и бью его копьем, одновременно с этим получая укус от второго. Перекатом назад разрываю дистанцию и снова отправляю шарик во второго. Затем наношу ему же еще один кинетический удар. И уклонившись от атаки первого, ударом копья сверху вниз добиваю второго. Теперь будет проще подумал я, уклоняясь от оставшегося жука. Выгадав момент снова оглушаю его шариком и применяю команду вытянуть. На этот раз из противника вылетело шесть сфер магии. Хм рандом, однако. Добив жука еще двумя кинетическими ударами, я огляделся. За время боя мы немного сместились в сторону гор, и я сейчас находился в опасной близости с еще одной группой жуков. К счастью они меня еще не заметили и я, чтобы в очередной раз не искушать судьбу, поспешил в обратном направлении, выбирая место подальше от насекомых.

- Фух это было очень близко!

Так мне срочно нужен помощник! А то если бы их было трое я бы закончился! Так что временно убираемся отсюда. С этими мыслями я покинул остров Баламб и создал временной барьер.

- И кого же мне привлечь себе в помощь?

Друзей то у меня нет, да и я должен быть полностью уверен в человеке прежде чем создавать с ним группу (такая возможность появилась после апгрейда, но размер группы ограничен тремя участниками). Может мне фамильяра завести? А что это мысль! Похоже настало время посетить косой переулок и узнать есть ли у меня доступ к сейфу. Решив не откладывать это дело в долгий ящик я при помощи редактора изменил себе внешность. Добавил себе немного роста, отрастил небольшую аккуратную бородку, добавил небольшой кадык и изменил цвет волос на белый. На реализацию этих изменений ушло 320 е.м.! Надо бы прокачать метаморфизм побольше, чтобы снизить цену изменений! Мда не рассчитал я немного с изменениями. Штаны стали немного коротковаты, а куртка узковата в плечах, ну да некритично.

Дождавшись, когда мана немного восстановится я аппарировал ко входу в дырявый котел. Хорошо, что до Лондона недалеко и полного запаса маны мне хватит несколько раз подряд туда-сюда прыгнуть. Постояв немного у входа и убедившись, что на меня никто не обращает внимания я вошел в паб. Немного оглядевшись и привыкнув к царящему в нем полумраку, я подошел к барной стойке. Про сам паб могу сказать то что это скорее классическая средневековая таверна, «немного грязноватая» (хозяин явно не слышал ни про какие санитарные нормы) и пропитавшаяся запахом пива и перегара. Но ничего так, антуражненько. Постояв немного у стойки, я прокашлялся, привлекая внимание дремавшего бармена.

- Кхе-кхе

- Что? Эээ вам чего?

Встрепенулся тот, подскакивая со стула.

- Уважаемый, я случайно сломал свою палочку. Не могли бы вы открыть мне проход в переулок?

- Сломали палочку? Надо быть аккуратнее ведь это же основной инструмент мага!

- Всенепременно. Ну так я могу пройти?

- Пройдемте.

Бармен, проводив меня к черному ходу и отстучав по нужным кирпичам вернулся в паб. Оказавшись в косом переулке я с трудом удержал каменное выражение лица. Я конечно ожидал чего-то такого, но все равно оказался немного сбит с толку. Слишком уж тут все было магическим. Народу на мое счастье было не очень много. Я взял себя в руки и пошёл к противоположному концу улицы. Вроде бы там находится Гринготтс.

http://tl.rulate.ru/book/52010/1306648