

После того как события прошлой ночи с участием Песочного Человека закончились, и я вернулся домой, усталость обрушилась на меня как грузовик. Стоило только рухнуть на кровать, как сон стал угрожать забрать меня.

Я подумывал о том, чтобы по-быстрому попробовать подземелья, так как это то, чего я с нетерпением ждал с тех пор, как получил систему. Ну, в конце то концов, данжи являются классической частью почти любой игровой системы! Но, в конце концов, я решил, что идти туда смертельно уставшим было не самым разумным выбором.

В дополнение к этому, система сказала мне, что в следующий раз, когда я проснусь, она получит обновление. Так что я надеялся, что с полезным новым обновлением зачищать подземелье станет намного проще.

Помня обо всем этом, я запрыгнул в постель, натянул одеяло на голову и задремал, полный предвкушения завтрашнего дня.

О, и, конечно, я не забыл позвонить Гвен перед тем, как заснуть. У меня есть предчувствие, что я бы как-то пожалел об этом, если бы забыл о ней.

У меня был отличный сон, который продлился до конца следующего дня. В какой-то момент мой надоедливый будильник попытался прервать это блаженное время, но я показал ему, кто здесь главный! В настоящее время будильник превратился в свой первоначальный вид, валялась на полу после того, как его швырнули об стену.

Мэй также попыталась разбудить меня вскоре после этого, но я просто сказал ей, что чувствую себя немного не в своей тарелке. Вот так я и остался дома. А это значит, что у меня есть целый день, свободный от занятий, идеальное время, чтобы отправиться в подземелье!

Однако, прежде чем приступить к работе, я просмотрел системный журнал и нашел искомое сообщение.

[Система была обновлена до версии 0.3, нажмите здесь, чтобы просмотреть список изменений.]

[Добро пожаловать в версию 0.3 системы! Главная новая функция этого обновления - это Перки! Наряду с этим, было внесено много изменений в балансировку и исправлены ошибки, чтобы сделать игру более увлекательной!]

Как только я открыл список изменений и обновление вступило в силу, я внезапно почувствовал, что становлюсь сильнее, намного сильнее. Это было довольно странное чувство, и, глядя на свое тело, мало что изменилось, но я чувствовал, что прямо сейчас могу поднять машину одной рукой.

Я не был точно уверен, почему это произошло, но, очевидно, это как-то связано с обновлением.

Я продолжил читать.

[Перки - это пассивные бонусы, предоставляемые хозяину за различные действия, такие как достижение значительного порога в характеристиках, повышение уровня своего класса или выполнение определенных действий.]

[Произошли изменения в отображении опыта - цифры могут быть слишком огромными, поэтому вместо их использования панель состояния теперь использует проценты, чтобы отслеживать, насколько близок хост к повышению уровня.]

[Нерф восстановления здоровья - Скорость восстановления здоровья замедлена в 60 раз. Если ранее хост восстанавливал 100 единиц здоровья в минуту, то теперь это будет 100 единиц здоровья в час.]

[Перебалансировка денежных средств - враги более низкого уровня теперь сбрасывают гораздо меньше денег, чем раньше, в то время как враги более высокого уровня заставят вас утонуть в них. Будьте осторожны, чтобы не разрушить экономику!]

И это все, что есть в списке. Немного меньше, чем обновление 0.2, в котором был обширный список новых функций, но, думаю, не стоит ожидать, что каждое обновление будет таким большим.

Единственной "новой" функцией были перки, а остальные в основном заключались в перебалансировке существующих функций системы.

Опыт, показанный в процентах, на самом деле не сильно влияет на меня, но восстановление здоровья, несомненно, влияет. Раньше быстрого отдыха продолжительностью в несколько минут было бы достаточно, чтобы вернуть мне отличную форму, но теперь на это уйдут часы!

Мне придется найти другой способ восстановить свое здоровье, так как ждать, пока оно восстановится естественным путем во время моих патрулей, звучит скучно. Может быть, позже я возьму курс целебной магии или изучу немного алхимии для приготовления зелий.

Перебалансировка денег также не вызывает немедленного беспокойства, за последние несколько недель я создал неплохой банк, так что это не будет большой проблемой, если с врагов будет падать меньше денег. Однако предупреждение в конце вызывает одновременно тревогу и волнение. Действительно ли высокоуровневые враги дропнут невероятные суммы?

Просматривая журнал, я обнаружил, что после активации нового обновления я уже получил кучу перков. Они, вероятно, являются причиной того, что я чувствовал себя намного сильнее.

[За достижение 25-го уровня в классе Человек-паук вы получили перк Супер Сила]

[Супер Сила]

Каждое очко силы дает для вас больше, чем обычному человеку.

Описание не сказало мне, сколько дает каждое очко силы, но уже стоит привыкнуть к этому. Однако, исходя только из первоначального ощущения, я бы сказал, что это стал сильнее в два-три раза.

Я также получил перки за достижение 100 баллов в силе, живучести, выносливости, ловкости, интеллекту и мудрости. Вот их описания.

[Первый удар]

Первая атака в бою наносит двойной урон.

[Исцеляющая кровь]

Твоя кровь обладает свойствами зелья. Чем выше ваша жизненная сила, тем сильнее будет целебная сила крови. Твоя собственная кровь на тебя не действует.

[Железная кожа]

Делает вашу кожу жесткой, как железо.

[Владение оружием]

Увеличивает скорость владения всеми видами оружия на 100%.

[Ускоренный рост]

Увеличивает опыт, полученный при победе над врагами, на 50%.

[Быстрый читатель]

Позволяет пользователю читать в три раза быстрее, чем обычно.

Все они выдающиеся, и я не думаю, что мне нужно объяснять почему. Даже плоские усиления, такие как дополнительный урон или больше опыта, всегда приветствуются.

Немного разочаровывает, что моя кровь не будет работать как зелье, если я выпью ее сам, но, по крайней мере, ее можно использовать, чтобы спасти кого-то другого. Думаю, оно мне когда-нибудь понадобится, хотя я понятия не имею, насколько кровь эффективна с моей текущей жизненной силой.

Перк "Железная кожа" тоже был интересен, так как прикосновение к коже ощущались как раньше. Я быстро сбегал на кухню за ножом. Из эксперимента я выяснил, что хотя нож все еще может поранить кожу до крови, та, в свою очередь, также немного повреждает нож. Не стоит забывать, что и силу я прикладываю намного большую, чем сможет обычный человек.

Это не защитит меня от пуль, но должно, по крайней мере, обеспечить мне некоторую защиту от оружия ближнего боя.

Завершив обновление, я закрыл все системные окна и вернулся в свою комнату, чтобы наконец-то войти в подземелье.