Книга 1 - Том 1 - Глава 5: "Уже ночь так-то!"

***

-Лееша, малыш, как дела? -Подкравшись сбоку к сыну, заговорила мать.

В данный момент Алексей играл, и сидел в наушниках, однако это совершенно ему не мешало слышать... ласковый голос матери.

Но при этом он продолжал ее игнорировать, потея и нервничая, стараясь придумать оправдание.

Мама пару раз помахала рукой перед монитором, стараясь привлечь внимание.

Бежать некуда, нужно отвечать...

-О, мама... ты уже вернулась?

-Представляешь себе.

-Что-то случилось? -Спросил с опаской, Алеша.

-Помнишь... с утра я сказала что приду поздно, так что ты должен был пообедать и поужинать без меня, верно?

-Ну... да, должен был.

-Все что я приготовила на месте, такое чувство будто ты и вовсе не вставал из-за компьютера.

Алексей вздохнул, и решил просто признать свою вину.

-Прости, виноват... сейчас же пойду поем, только доделаю кое-что...

-Уже ночь так-то! Хватит играть!

Алексею стало стыдно, однако легко сдаваться он был не намерен.

Он серьезно посмотрел на мать, а затем сказал:

-Это важно, возможно я сегодня и вовсе не лягу спать из-за этого.

-Эта игрушка так важна для тебя? -Непонимающе спросила мать, она не помнила чтобы ее сын настолько увлекался компьютером, обычно он был вполне равнодушен к такому времяпрепровождению.

-Да. -Строго ответил Алексей.

Для его мамы, видеть сына таким серьезным и даже каким-то взрослым было в новинку, она даже не знала что ей ответить на это.

Однако недолго думая, все таки решила разрешить ему, все таки он был хорошим мальчиком и хорошо учился, уж на каникулах ему ведь можно поиграть подольше?

-Ладно... только я против того что ты не спишь ночью и сидишь за компьютером, это же ведь вредно для здоровья! -Сказала она. -Ты только посмотри... у тебя глаза красные и даже видно

как капилляры полопались.

-Все в порядке... зрение у меня точно не испортится от этого.

В прошлой жизни Алексей проводил тонны времени за компьютером, в частности из-за работы, но и за игрой тоже, но даже так его зрение все же оставалось идеальным.

Потому-то он и не беспокоился по этому поводу.

-Х-хорошо, но не забудь поесть.

-Угу, спасибо мам.... я поем.

Закончив разговор, Светлана Андреевна ушла, размышляя над тем что же произошло сегодня с ее сыном.

Он в корне отличался от себя прошлого, вроде бы не сильно изменился, но будто бы стал совсем взрослым и не таким расхлябанным каким был раньше.

Алексей же после недолгого разговора, все же решил прислушаться к матери и пошел перекусить.

Он играл весь день, почти двенадцать часов подряд, и при этом не прерывался даже на еду и туалет.

У него была цель, и к ней он шел с особым усердием.

Сейчас он уже достиг 14-го уровня, и ему осталось каких-то жалких, десять процентов опыта до того чтобы стать паладином.

Его результат был невероятным, и он уже был первым в мировом рейтинге, на голову обходя других игроков.

Вторым был игрок с именем [WhiteNigger], который играл за наемника, и его персонаж был всего лишь 7-го уровня.

Наемник - это класс, который разветвлялся в будущем, на 15 уровне, на варвара и фехтовальщика, следовательно его урон был весьма высок.

Но он был слишком далеко от Алексея, который оторвался настолько далеко, что догнать было просто невозможно для остальных.

Даже положение второго в рейтинге было шатким, ведь в спину ему дышал [Banana] с таким же 7 уровнем, пускай в прошлой жизни он и стал первым, сейчас же ему не видать такого результата.

...

Восемью часами ранее...

Алексей только достиг 5-го уровня, и был крайне доволен, ведь именно этот отрезок уровней был самым сложным и долгим.

Играя за недопаладина, он сталкивался с отсутствием умений, по идеи у всех была такая

проблема, но обычная атака молота была весьма убогой, ведь урон шел только вблизи.

Изначально у каждого класса было три базовых и две атакующих способности.

Прыжок - нажимаешь кнопку и персонаж делает прыжок, все просто.

Рывок - нажав кнопку рывка и клавишу направления, персонаж делал рывок в определенную сторону.

В момент действия рывка все получали инвул, но длился он очень мало.

Третьим базовым навыком было приседание, так можно было уклоняться от некоторой магии и атак врагов, а также повышалась скрытность, особенно это умение было полезно для ниндзя и ассасинов, которые были ответвлениями вора.

У рывка, кстати, есть еще одно свойство, если зажать клавишу рывка и направление вперед, персонаж начнет бег, пока игрок не отпустит кнопку.

Бег у всех классов имел разную скорость, самыми быстрыми были именно воры и наемники.

От класса все базовые умения терпели изменения, например бег у паладина был не столь быстрым, сколь мощным, его бег было крайне тяжело сбить, это можно было сделать только мощными атаками.

Но самым полезным бег считали именно волшебники и лучники, так как это позволяло им выживать.

У лучников скорость было довольно неплохой, но вот у волшебников с этим были проблемы, из-за чего они очень часто погибали.

Атакующими умениями были, базовая атака левой кнопкой мыши, в случае паладина, это были лишь простые удары булавой, слегка походившие на комбо.

И правая кнопка мыши, с помощью которой паладин делал толчок щитом.

Используя их по очереди можно было творить добротные комбинации, не позволяя врагу и опомниться.

У каждого класса, в зависимости от оружия и способа атаки, обычная и особая атаки отличались.

Но также были еще два умения, которые были слиянием базовых умений и атакующих.

Если во время бега нажать левую или правую кнопку мыши, можно совершить довольно зрелищную и мощную атаку.

Однако в этом случае важную роль играл откат умений.

Прыжок и приседание не имели отката, обычная атака тоже, но вот рывок и особая атака имели.

Рывок - откат 2 секунды.

Особая атака - откат 4 секунды.

Умения же во время бега имели больший откат.

Бег + обычная атака - откат 8 секунд.

Бег + особая атака - откат 16 секунд.

В случае паладина обычной атакой он резко тормозил и наносил удар молотом или булавой сверху вниз, а в случае короткого меча лобовую атаку, пронзающую врага.

Особой же атакой паладин таранил врага щитом, в течении 3 секунд, а затем останавливался.

У других классов эти умения выглядели иначе, и отличались уроном и даже полезностью.

До взятия классов приходилось пользоваться этим, но после взятия даже первого класса игрок получал очень многое.

Это были пассивные умения улучшающие характеристики, полезные бафы, и даже активные умения, которые использовались уже не как базовые, а уже как основные и выставлялись на панель умений.

Возвращаясь в город, Алексей уже предвкушал как наконец оправдает выбор именно паладина.

Очевидно лучшим решением было выбрать самого сильного героя по урону, то есть фехтовальщика, однако Алексей знал кое-что занятное, что ему сильно поможет, и это напрямую связано с паладином.

http://tl.rulate.ru/book/7270/153573