

Я издал невнятный вздох, снова уставившись на свою статистику. Наведя палец на каждый показатель, я наполовину ожидал, что появится всплывающая подсказка, которая объяснит мне, что эти показатели вообще значат. Однако ничего такого не появилось, и я выглядел просто идиотом, тыкающим пальцем в ближайшую стену.

Хорошо, что я был один в этом переулке.

«Э-э-э... Руководство?»

Да?

«Могу я получить объяснение, как работают все эти статьи?» терпеливо спросила я.

Клацанье ее клавиатуры резко прекратилось, и из-за моей спины послышалось слабое гудение, пока она придумывала, о чем бы она могла думать.

*Ну, [СИЛ] - это физический урон. Каждое полученное очко должно увеличивать целочисленный множитель для...

«Мне не нужно знать, как это работает на заднем плане, Гиданс», - тонко улыбнулся я, не давая дэву улететь в очередную тангенту. «Просто расскажи мне в общих чертах, потому что, видит бог, это не единственные показатели, на которые мне нужно обращать внимание.»

О-О! С-извините...

Я ждал, скрестив руки на груди, пока Гиданс пропустит ее вперед. Из-за отсутствия возможности определить время, я мог только предположить, что сейчас тот же день, что и для меня. Но, опять же, другой мир, другие законы физики. Зачем вообще задумываться о таких вещах?

Эхем... [СИЛ] увеличивает физический урон для силового оружия. [ЛОВ] увеличивает скорость атаки и шанс уклонения. [СКР] увеличивает урон для оружия, основанного на навыках, а также повышает точность и скорость произнесения заклинаний.

Я моргнул, увидев первые три показателя. Какая-то часть меня говорила, что я уже слышала об этих статьях, но я промолчала, позволив Гидансу продолжить.

[ЖИВ] увеличивает [ХП] и скорость регенерации, [ИНТ] увеличивает урон от заклинаний и [МП], а [УДЧ] -.... Гидация замялась, словно в глубоком раздумье, а затем неохотно продолжила: *Ах... [LUK] влияет на уклонение и шанс нанести критический урон?*

Эх... «Почему вы сомневаетесь в статье [УДЧ]?»

Дев скромно ответил: *Это не все, что он делает, Мория. Я закодировал его так, чтобы он влиял на все случайные шансы в игре, включая случайные встречи с врагами и количество выпадающих предметов*.

Я мудро кивнул: «Понятно».

Хм... По крайней мере, в этом был смысл. Удача - непостоянный параметр, и я полагаю, что в некоторых играх билды удачи каким-то образом работают. Но я не собирался сбрасывать все свои очки на такой ненадежный стат. Это просто попросит игру наказать вас за такие базовые проблемы, как недостаток урона и плохая регенерация.

«Итак, если предположить, что мне нужно больше урона для моего оружия, я должен...»

Наведя палец на [СИЛ], я замешкался, собираясь нажать на него. Мое оружие, по идее, не было физическим. На самом деле, разве они не относятся к оружию [ЛОВ]?

«Эй, Гидант, должен ли я просто качать [ЛОВ], когда у меня есть оружие дальнего боя?»

Какая-то часть меня протестовала против того, что я спрашиваю у разработчика, как играть в ее проклятую игру. Обычно я старался хотя бы разобраться во всем самостоятельно, прежде чем прибегать к помощи гайдов. Но теперь это была не просто игра. Это была моя жизнь в обозримом будущем, и я не стал бы винить того, кто стал бы жульничать, лишь бы не умереть преждевременной смертью.

*Умм... Это должно работать так, - пробормотал Гиданс. *Оружие дальнего боя обычно зависит от [СКР].

Подумал...

Наведя палец на [СКР], я нажал на него, и показатель быстро увеличился на единицу.

«Ну, это было легко».

Ладно... Одно очко стата пропало. Пора распределить второе.

Высунув палец обратно, я размышлял над тем, стоит ли мне выбрать еще одно очко [СКР] или же взять случайное очко [ЛВК] для большей скорости. Это даст мне больше дополнительной огневой мощи, а это означает меньше затяжных столкновений, а значит, меньше опасностей в долгосрочной перспективе.

«Хмм....»

хмыкнул я про себя, пока мой палец летал туда-сюда между двумя показателями. Это были неплохие варианты, но... подождите... Почему я вообще об этом думаю?

Переместив указатель, я выбрал стат [ЛВК], наблюдая, как число увеличивается на единицу, пока я отступаю назад, чтобы прислониться к стене.

[Экран статистики 1][SS2][SS3]

[Соматик: Мория]

[Уровень 2/99]

[ХП: 105]

[Мана: 105]

[Сила: 5]

[Ловкость: 7]

[Скорость: 7]

[Живучесть: 5]

[Интеллект: 8]

[Удача: 5]

[ДОСТУПНЫЕ СТАТЫ: 0]

Глядя на все это... казалось, что ничего особенного. Я ничего не почувствовал. Не было даже фанфар, когда свет над моей головой окончательно померк. Из-за отсутствия ореола над головой переулочек вдруг стал казаться намного темнее, и я облегченно вздохнул.

«Ну, по крайней мере, с этим покончено».

Я усмехнулся. По крайней мере, теперь у меня был способ взаимодействия со статистикой. Все-таки если это называется «Экран статусов 1», то теоретически должен существовать и «Экран статусов 2», а также другие потенциальные окна статусов. И, глядя на вкладки, я понял, что моя догадка оказалась верной.

Что ж, я мог бы проверить это.

«Экран статусов 2».

Я ждал, когда появится пресловутый экран статусов, когда знакомый звон снова зазвучит у меня в голове...

...

....

Хорошо? «Руководство?»

Тишина переулочка была единственным, что мне ответило, шум и суета города, проникающие через небольшое отверстие маленькой улицы, эхом отражались от стен переулочка.

«Э-э-э... Руководство?»

О-О-О!

От испуганного вскрика у меня чуть не лопнули барабанные перепонки, и я вздрогнул. Судя по голосу, она, вероятно, снова заснула на своем столе.

*Простите за это, - кротко извинилась она. *Уже поздно.

О... «Не волнуйся, у меня есть еще несколько вопросов. Я дам тебе поспать после этого. Договорились?»

*Гиданс сонно хмыкнул в знак согласия. *Это меньшее, что я могу сделать...

Уф. Я чувствовал себя немного виноватым за это... Но все же: «Во-первых, как снова открыть экран статистики?»

Женщина издала звонкий зев, отвечая: «SS1». И, наверное, я также должна сказать вам, что

открытие инвентаря... это «ИНВ1... »*.

<http://tl.rulate.ru/book/79394/4116417>