

Вспышка

Первое что я почувствовал в этот момент - ветер. Одновременно привычный, но всё же чем-то отличающийся от настоящего. Как только этот ослепительный свет начал пропадать, перед моим взором показался большой алтарь, рядом с которым толпились еще пару десятков человек, что пополняли свои ряды каждые пару секунд. Словно какие-то призраки, они появлялись в разных местностях вокруг этого алтаря, при этом все как один одетые в серые робы.

Сам же алтарь состоял из некачественной статуи богини Налкрины, что гордо держала в руках песочные часы. Статую окружали нескольких ромбовидных обелисков, на которых были написаны разные непонятные письмена, а так же непонятной чаши, изнутри которой горел огонь.

«Мы не в городе. Интересно», - заметил я, оценивая окружающую обстановку, ведь сама точка отправки находилось в лесу.

«Оно и понятно, Налкрина в этом регионе является языческим божеством»

Дзынь - неожиданно высветилось системное сообщение.

Добро пожаловать в Change Online!

Пожалуйста, щелкните два раза по лбу указательным пальцем для того, чтобы активировать окно информации вашего персонажа.

«М? Интересная система. Вот так?» - дважды тыкнул я пальцем свой лоб.

Дзынь

Окно информации.

Имя: Алан.

Мана: 50. Статус: Здоров.

Выносливость: Полон сил.

Уровень: 1. Прогресс опыта: 0/100

Характеристики:

Сила: 5. Ловкость: 5.

Восприятие: 5. Ментальные навыки: 5.

Свободные очки характеристик: 10.

Способности: -

Навыки: -

«Хоть я и был ранее осведомлен об отсутствии очков здоровья, но всё же – как-то это всё слишком реалистично было, мне было более привычно иметь критические удары по слабым точкам, но да ладно, спорить с разработчиками бессмысленно»

Дзынь

Сила отвечает за максимальный вес, который может поднять персонаж. Способность преодолевать внешние сопротивления – это и есть сила.

Ловкость же в свою очередь помогает вашему аватару лучше управлять своим телом.

Улучшая восприятие, ваши органы чувств начнут работать гораздо лучше.

Ментальные навыки – основа всех сверхъестественных способностей. Количество маны а так же качество заклинаний – в этом и заключается вся суть данной характеристики.

«Аха, это я знал еще с данных beta-тестера»

Закрыв окно информации аватара, тут же система открыла другое.

В Change Online – свободные очки характеристик выдаются персонажам только при помощи повышения уровня. Вы имеете возможности открыть новые графы, к примеру - графу «вера». Налкрина не ревнивое божество, вы можете верить и в неё, и в других божеств – но всё же не забываете создательницу, ибо, несмотря на ранее сказанное – она очень обидчива.

Поблагодарите Налкрину за новую жизнь, тем самым вы откроете новую графу в окне характеристик.

«Какая странная система...»

- Богиня, благодарю вас за эту жизнь, - произнес я, слегка приклонив голову перед статуей.

Дзынь

Налкрина услышала вашу благодарность.

Графа «Вера» открыта.

Вера: +1.

Дзынь

Такие характеристики как вера невозможно повысить при помощи свободных очков характеристик, оно повышается лишь от конкретных событий связанных с различными божествами. Вера так же имеет возможность упасть.

Дзынь - Открылась уже совершенно новое окно.

В Change Online неигровые персонажи не обладают окном информации, такая возможность имеется лишь у бессмертных. Услышав от вас нечто подобное, они сразу поймут, кем вы являетесь – хорошо это или плохо уже решать вам.

В отличии от реального мира – тяжелые тренировки помогут лишь повысить ваши навыки, характеристики можно улучшить лишь при помощи свободных очков, «дедовские» способы делают сильнее только неигровых персонажей.

«Ну, эту информацию я уже знал от beta-тестеров. Дальше что»

Дзынь

В Change Online отсутствует система инвентарей, все вещи персонажу придется нести самому. Исключением же является приобретение магических рюкзаков и прочих полезных предметов, что игнорируют вес и само понятие пространства. Так же на подобное способна высокоуровневая магия.

«Хорошо, что тут нет наплевательского отношения к игрокам, это я мог бы разобраться без этой банальщины, но вот если какой-нибудь старик, узнав, о виртуальной реальности и захочет поиграть, ему уже будет труднее»

«Но всё же, нося все предметы на собственном горбу... неужели охота здесь настолько высокой сложности? Это получается что убив одного волка, в начале игры я не сумею продолжить фарм(охоту на нейтрально враждебных юнитов), тем самым тут же относя добычу назад.

На этом основная информация об игре Change Online закончена, следующие данные вы будете получать постепенно.

Хорошей игры!

Наконец закончив с этой горой информации, я начал наблюдать за игроками.

Кто-то из них забавно постукивал себя по лбу, другие же осматривались, многие начали общаться, были и те, кто начал покидать эту местность.

«Думаю мне тоже пора идти»

Так я один, без оружия, карты или еще чего – собирался в своё первое приключение в этом ми...

- Эй, парень, стой! Собираешься в путь? Давай с нами? – отвлек меня кто-то позади.

Точнее собирался пойти в своё первое приключение один...

Change Online, я иду покорять твой мир!

Top Gamer.

Пролог.

Конец.