Иногда я бросаю взгляд на своего соседа и в это же время проверяю, какие показатели больше всего влияют на ману. Это определенно Интеллект и Дух, хотя Восприятие и Решительность тоже влияют, но в значительно меньшей степени. Однако сначала я вкладываю три очка в Телосложение. Мои игровые инстинкты подсказывают, что отрицательное Телосложение – это плохо, независимо от других моих показателей. Однако, даже некоторое время поиграв с характеристиками, мне все еще трудно окончательно определиться.

- "Эй, Джош", - шепчу я ему. В тишине это прозвучало, громче чем хотелось бы. Проклятье.

- "Да, Алексис?" - отвечает он мне, придвигаясь поближе.

- "Какие у тебя характеристики?" -

- "А. Характеристики?" -

- "Да. Характеристики. В твоем статусе ", - говорю я шепотом.

- " В моем статусе?" - отвечает он, пару раз при этом моргнув. Или, может быть, он смотрит на свой статус, поскольку кажется, что как будто он смотрит сквозь меня.

- "У меня... отрицательные значения в большинстве моих умственных характеристик. Но мои Сила и Телосложение больше двадцати". –

Решив не комментировать, я лишь кивнула. Определенно похоже, что его персонаж - танк. Что означает, что я, вероятно, целитель или маг-дамагер(дд). И... Я не чувствую никакого магического исцеления. Дотронувшись до локтя, которым я ударилась вчера об вешалку, я не чувствую, чтобы небольшой синяк собирался исчезать.

Окей, вероятнее всего, не целитель. А значит, скорее всего, маг. Думаю, я вложу половину очков в Интеллект, а вторую половину в Дух. Мои получившиеся характеристики определенно имеют сильный перекос в сторону магии.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила: -20

Телосложение: -3 > 0

Ловкость: 12

Выносливость: 5

Интеллект: 53 > 78

Дух: 35 > 60

Восприятие: 18

Решительность: 11

Очки слияния: 53 > 0

РЕСУРСЫ

Здоровье

Всего: 14/14 > 33/33, Бонус: [-3.5] > [-3.2], Восстановление: (7/день) > (15/день) Выносливость

Всего: 35/35 > 50/50, Бонус: [1.8] > [1.9], Восстановление: (18/день) > (26/день)

Мана

Всего: 153/153 > 153/230, Бонус: [15.6] > [23.1], Восстановление: (100/день) > (168/день)

Концентрация

Всего: 124/124 > 124/174, Бонус: [9.1] > [11.6], Восстановление: (73/день) > (107/день)

РЕСУРСЫ МАТРИЦЫ

Аспект

Всего: 38/38 > 38/56, Бонус: [3.6] > [5.2], Восстановление: (24/час) > (40/час)

Когда я думаю о подтверждении своего выбора, интерфейс реагирует, вызывая то, что я начинаю называть "окном уведомлений".

"Вы хотите подтвердить текущее распределение очков слияния для увеличения характеристик? Внимание, после подтверждения характеристики будут увеличены в течение 24 часов, отменить данное действие невозможно."

Ладно, это странно. В какой еще игре нужно 24 часа, чтобы распределить характеристики? Ну что ж. Возможно, я порекомендую разработчикам ускорить этот процесс, по крайней мере, для

бета-версии.

"Подтверждаю", - говорю я в воздух. Наверное, я могла бы это сделать и мысленно, но это важный момент. Произнесение вслух делает этот момент более значимым.

"Распределение подтверждено. Слияние со временной матрицей возобновлено. Выбор класса будет доступен после завершения слияния. Обратите внимание, что вы можете открывать навыки, и выполнять квесты до выбора класса."

Я не могу выбрать свой класс сразу? Но, очевидно, что я прохожу какое-то слияние с временной матрицей и могу попытаться открыть навыки? Хмм… тут сказано, что я смогу выбрать класс, так может тогда я смогу выбрать мага? Или целителя, если у нас его не будет.

Прежде чем я успеваю что-то еще сделать, передо мной возникает новое уведомление.

"Обновление. Из-за природы вашей матрицы слияния, вы можете потратить 37 пунктов Аспекта, чтобы ускорить слияние на 18,5 часов. Обратите внимание, что бонусные очки не уменьшают стоимость данного действия."

Мило. Звучит здорово. Но это также не добавляет понимания о том, для чего нужны эти бонусные очки.

Я немедленно проецирую свои мысли на Систему, подтверждая, что хотел бы потратить свой Аспект… Аспекты? Потратить мои ресурсы, чтобы сократить время слияния.

Теперь осталось всего 5 часов и 29 минут.

Я с улыбкой наблюдаю, как пункты аспекта уменьшаются в графе ресурсы. Когда остается только один пункт, я чувствую усталость, и даже думать становится тяжело. Это заставляет меня покачнуться на секунду, но мне приходилось бороться и с более сильным истощением, чем это. Например, когда мы с Саб не спали целые выходные, когда она получила набор дополнений для настольной игры Pathfinder. Я даже прикрыла глаза от усталости, но она внезапно прерывается, полностью исчезая с появлением нового уведомления.

"Получен навык: Манипуляция временем, (уровень навыка 1)"

Уведомление о навыках приветствуется. Но вместе с тем я осознаю, что не могу двигаться.

Это плохо.

Мое тело полностью зафиксировано на месте. Как будто я превратилась в камень. Какая-то часть меня хочет запаниковать, но мое внутреннее чувство времени говорит мне, что за каждую секунду, проходящую в реальном времени, здесь проходит час. Мое тело буквально не способно реагировать на скорость моих мыслей. Кроме того, для того чтобы паниковать, нужно иметь возможность двигаться.

Паника не может считаться настоящей, если я не могу бегать.

Неужели я только что обрекла себя на восемнадцать с половиной часов стояния здесь и ничего не деланья, только имея возможность читать свою статистику и размышлять? Я беру назад все свои хорошие мысли и слова о разработчиках.

Это будет ад.

Где та мысль о выходе из игры, которая была у меня раньше? Сейчас самое время для нее.

Поэтому, я мысленно пытаюсь выйти из игры, или отключиться от нее, но ничего не происходит. Это потому, что я навсегда застряла в игровом мире, или потому, что разработчики не хотят, чтобы я вышла до окончания теста, не знаю. Необходимо пробовать дальше. Но уже через пару минут, прошедших в попытках выбраться, я смиряюсь со своей участью.

Пока я жду, то решаю посмотреть, есть ли еще что-нибудь, к чему я могу получить доступ. Когда я думаю об настройках или помощи, ответа нет, но, когда я концентрируюсь на различных частях экрана персонажа, получаю общее представление о том, что представляет собой та или иная характеристика, ресурс. Это не так много, но это дает мне хоть что-то для борьбы со скукой.

Однако, к разочарованию, концентрация на моих характеристиках дает мне в основном хрестоматийные понятия.

Сила — это физическая сила, подъем тяжестей, удары и тому подобное, а Телосложение — это прочность моего тела, включая способность противостоять собственной силе.

Ловкость — это координация и плавность движений моего тела, а Выносливость - способность поддерживать это движение.

Интеллект — это… не совсем ум, но способность обрабатывать информацию и находить скрытые подсказки в окружающем меня мире. Ну и думать быстрее.

Не уверена, что мне все это сейчас нужно…

Дух — это… Я понимаю, что Дух — это сила нефизической части человека, которая является местом эмоций и характера, она же душа. Или что-то в этом роде.

Опять же, вроде как очевидно, что Восприятие — это моя способность наблюдать за окружением, а Решимость — это моя способность продолжать идти вперед.

Хм. Фокусировка на бонусах показывает, что они применяются к каждому действию, использующему Ресурс. Значит, если я получу урон, то каждый раз я буду получать дополнительные 3.2 урона? Урон по мне будет сильнее? Это… кажется неправильным. Если я использую какой-нибудь защиту, будет ли ее легче пробить?

Так и есть. Это плохо.

Выносливость помогает избегать усталости. Если у меня все еще есть выносливость, я смогу продолжать бежать, не уставая. Думаю, все когда-то случается в первый раз. Не то чтобы моя Выносливость была намного лучше моего Здоровья. Но, по крайней мере, она имеет положительный бонус.

Помимо того, что мана используется для заклинаний, она также защищает от ментальных атак. Тот факт, что мой бонус маны составляет 15,6 сейчас и вырастет еще больше, после обновления характеристик, я думаю это почти компенсирует мой отрицательный бонус здоровья. По большему счету.

Если я смогу понять, как вообще произносить заклинания.

Наверное, стоило подумать об этом, прежде чем переходить к созданию из персонажа мага.

Знать, что мой бонус маны будет увеличиваться по мере роста характеристик в течение следующих нескольких часов, приятно, но я хотела бы понять, что такое этот бонус на десять минут раньше. Или, судя по моим внутренним часам, я хотела бы понять это на 9 минут и 23 секунды раньше. Прямо перед тем, как распределить все свои балы слияния, почти ничего не оставив здоровью.

Из ресурсов остается Концентрация. При правильном использовании концентрации можно добиться значительного усиления своих действий. На самом деле, я думаю, что потратила половину своей концентрации, когда использовала аспект, чтобы ускорить получение класса. С другой стороны, похоже, что концентрация восстанавливается с нормальной скоростью даже во время моей временной заморозки. С другой стороны, восстановление моего аспекта четко связано с тем, что я собираюсь называть реальным временем.

Я рада, что мой нос не чешется…

И мне хочется поэкспериментировать со своими характеристиками теперь, когда я запустила эту штуку с замораживанием времени. Прошло всего двенадцать минут и три секунды, а мне уже скучно. Наверное, я слишком избалована телефоном.

Я пытаюсь оглядеться, но не могу даже заставить свои глаза перефокусироваться. Все расплывается.

Это значит, что у меня нет никаких отвлекающих факторов, чтобы не думать о том, как мама украла все мои деньги. Видимо, мое чувство времени работает даже на события, что были до попадания в игру, потому что я знаю, что прошло тринадцать часов, сорок одна минута и три секунды реального времени с тех пор, как я обнаружила, что мой счет пуст.

Самое худшее заключается не в том, что она забрала все, а то, что я ее не виню. Я уже много лет знаю, что нельзя хранить деньги в доме, иначе они пропадут. Я должна была положить деньги на новый счет. Теперь мне придется начинать копить заново.

Черт бы побрал эту игру, она должна отвлекать меня, а не давать мне все время в мире, чтобы размышлять об этом.

Я провела целых пять минут, проклиная игру и свою маму. И себя. За то, что я дура. Разумеется, мысленно, поскольку я не могу говорить. Когда я наконец перестаю ругаться, я понимаю, что мое зрение стало менее размытым. Я почти могу различить тот камень, на который смотрел Джош!

Да! Можно отвлечься. Похоже, я действительно контролирую свое тело. Просто оно медленно реагирует. Это должно помочь справиться со скукой. Хотя бы немного.

Проходит еще пять минут, и я отчетливо вижу руны на камне. Они ничего не значат для меня, но мысли об их очевидной магии напоминают мне об уведомлении, которое я видела, прежде чем попала в эту ловушку. Одна мысль об игровом логе, заставляет его открыться.

Да, вот оно.

"Получен навык: Манипуляция временем, (уровень навыка 1)"

Осознав, что я еще не открывала страницу навыков, я пытаюсь сосредоточиться на ней. Как и весь мой интерфейс, страница навыков открывается со скоростью мысли. На ней перечислены все мои многочисленные навыки.

НАВЫКИ

Матричные навыки:

Манипуляция временем: 1

Боевые навыки:

Нет

Знания и умения:

Игровые: 21

Инженерное дело: 5

Вспомогательные навыки:

Кулинария: 0

Уборка: 4

Навыки ремесла:

Деревообработка: 1

Навыки движения:

Плавание: 1

Бег: 1

Ладно, я не уверена на 100%, но мне кажется, что Система унижает мой навык готовки.

Знания по инженерные делу стали неожиданностью. Это связано со школой? Или с просмотром YouTube? Не уверена, где я узнала больше, на самом деле.

Эмбер использовала слово "дерьмо" для описания моих знаний в этом направлении, но она была токсичной, это все знают.

В любом случае, в теории я знаю много, так что возможно благодаря этому навык имеет целый 5 уровень.

Полагаю, что навык работы с деревом у меня появился во время работы на заводе. Не то чтобы я там делала что-то, кроме того, как смотрела, как работают другие. Навыки плавания и бега, даже на уровне навыка 1, на самом деле кажутся щедрыми. Мою способность плавать можно сравнить с навыками плавания якоря, а бег не сильно отстает. На самом деле при сравнении этих двух навыков между собой, мой бег проиграл бы с треском. Потому что это было бы ближе к ходьбе.

Интересно, есть ли здесь другие страницы, которые я могла пропустить?

Я пытаюсь думать о странице класса, но у меня возникает ощущение, что она загружается, и мне нужно подождать еще 23 часа, одну минуту и четырнадцать секунд, чтобы получить туда доступ. Или еще 5,5 часов и семнадцать секунд, в зависимости от того, с какой стороны рассматривать данный вопрос.

Ладно, это все. Что еще я могу попробовать? Инвентарь? Журнал?

Я решаю попробовать сначала подумать о своем инвентаре. Когда ничего не происходит, это разочаровывает, но не слишком удивляет. В этой игре есть ощущение, что мы будем собирать вещи вручную. Тем не менее, я уже знаю, что есть мана и возможность манипулировать временем, так что я буду шокирована, если не найдутся магические хранилища.

Подождите. Манипуляция временем. Например, состояние замороженного времени, в котором я сейчас нахожусь! При всем моем интеллекте, я такая дура.

Я сразу же пытаюсь сосредоточиться на своем навыке "Манипуляция временем", чтобы изучить о нем все что смогу. Мое первое впечатление - ощущение пустоты, что работать не с чем. Потому что его подпитывает мой Аспект. Мой Аспект, последний пункт которого я только что потратила, чтобы войти в это состояние. Прекрасно.

Дальнейшая концентрация на навыке показывает, что я смогу входить и выходить из этого состояния, стоит лишь попрактиковаться. Очевидно, как только я восстановлю немного Аспекта. Однако, поскольку мой Аспект восстанавливается в реальном времени, я не думаю, что у меня будет хоть один пункт к тому времени, когда закончатся мои 18,5 часов/секунд.

Думаю, это удивительное открытие мне не поможет.

Два оставшихся источника надежды на следующие несколько часов — это журнал квестов и стоящий передо мною камень. Если честно, в данный момент я ожидаю, что руны вызовут у меня только головную боль, а журнал окажется очередным тупиком.

Но есть только один способ узнать это.

http://tl.rulate.ru/book/89667/2874910