

На этом моменте я немного задумался для более подробного переваривания того, что сейчас услышал.

97 смертей? Это я погорячился. Не знаю, что на счёт местных, но я бы задолбался столько перекачиваться. Это даже в условиях игры - ужас, а уж в реале... вот сдох бы я на 90м уровне 80й раз и мигом бы откатился до 10 уровня... какого это? Ой, да чего брать такой разлёт! Скинуться с 98 до 90 - это уже можно психоз словить. В игре на последних уровнях нужно было примерно столько же опыта, сколько для 40 начальных уровней. Или около того, не помню уже. А что на счёт статов? И срубаются ли ровно уровни по опыту?

- Уточните ещё момент. Что происходит с характеристиками при смерти? - спросил я у девушки.

- Они откатываются в порядке, обратном добавлению. Когда уровень восстанавливается, то характеристики автоматически возвращаются такими же, как человек их распределял. - ответила она.

Ага, то есть ни мелкоуровневых персонажей с запредельными стататами, ни возможности перераспределить статы заново, не предусмотрено. Сурово, но ожидаемо.

- Ясно. А уровень сбрасывается ровно на единицу или до начала того уровня, на который сбрасывается?

- Эм... а, поняла. Бывали случаи, когда погибшие авантюристы возвращали потерянный уровень после пары убитых монстров, так что сбрасываются уровни... эмм... кратно 100%. Этот ответ вы хотели получить?

- Да, спасибо.

Значит, если на 10м уровне будет вкачано 85% опыта, то, после первой смерти, человек окажется на 9м уровне с теми же 85%. Хотя где-то послабление.

Блин, это полная жесть. Как здесь люди вообще выживают при таких условиях? При таких условиях топовых авантюристов должно быть совсем немного. Может, тут есть какие-нибудь меры противодействия потере уровней? В игре мер по предотвращению потери опыта, насколько я помню, не было.

Нет, секунду! Одна была!

- А что на счёт тех, кто достиг 99 уровня? Они тоже теряют уровни после смерти? - вспомнил я про предел раскачки.

- Авантюристы 99 уровня - это закалённые в бесчисленных боях великие воины, доказавшие свою доблесть и силу. Достигнув 99 уровня, они удостоиваются чести получить божественное благословение, укрепляющее их души и защищающее от разрушения, благодаря чему уровень они больше не теряют. - ответила она.

Можно было ответить и без такого пафоса. Но теперь понятно. Именно 99е, или "лампы", как их называли в игре из-за светящейся вокруг персонажа ауры, стоят на передовой войны с монстрами. В чём, тогда, проблема? Создавали бы фарм-отряды и качали 99х в промышленных масштабах. Или я опять чего-то не знаю?

- Значит, получив это благословение, авантюристы могут умирать сколько угодно?

- Ну... относительно. - ответила она с некоторым сомнением.

- В каком смысле, относительно?

- Даже без потери уровней, смерть остаётся смертью, а она безболезненной не бывает. Если авантюрист погиб быстрой смертью, то это ещё ничего. Но есть монстры, которые... эмм... ну... замаялась она, не зная, какие подобрать слова.

- Есть монстры, которые убивают долго и мучительно, тем самым обеспечивая человеку психологическую травму после воскрешения? - выдал я предположение.

- Если вкратце, да. Я... не пытаюсь запугать вас, но некоторые, после таких случаев, уже не могли выйти вновь против монстров. - подтвердила она мои опасения.

Я понял, в чём подвох. Видимо, она не просто так сказала "закалённые в бесчисленных боях". Теперь, когда РО стала реальностью, стали реальны и психологические военные травмы. В интернете можно найти множество историй о вернувшихся с войны с повреждённым рассудком.

Я слишком высоко взял, говоря о десятках смертей. Некоторым малодушным хватит и одной смерти, после чего они спрячутся под стол и больше не вылезут.

Это также даёт ответ на вопрос о выкачивании 99х. Даже в игре чтобы выкачать персонажа силами толпы друзей, нужно было много сил и куча ресурсов. Вот как смотреть на ситуацию, если народ мудохался, пыжился, прокачал человека до 99го уровня, а тот, после первой же смерти, смалодушничал и спрятался от боёв?

Столько потраченных сил, ресурсов и, главное, надежд, а в итоге всё зря. Что-то мне подсказывает, что люди пытались подобное проверить, но напоролись именно на такой результат. После такого, желание вкладываться в прокачку случайных людей резко пропадёт у многих.

О! Кстати, о такой оплачиваемой прокачке. Ещё поднимается вопрос о "донатных нубах". Это как раз сокрыто в словах "великие воины". Далеко за примерами ходить не надо, я сам на войнах гильдий со смехом карал тех, кто не знал, как правильно вскрыть моего персонажа. "Сила есть - ума не надо" - это совершенно не про Рагнарёк Онлайн. Да и вообще не про жизнь, в которой монстры сильнее людей. Человек, получивший силу на халяву, никогда не сравнится с ветераном, который получил её своими потом и кровью.

Вывод один: учиться, учиться и ещё раз учиться.

- Угу, с этим понятно. Скажите, методов сократить потери уровней при смерти вообще никаких нет? Или хотя бы сбросить накапливание?

- Нет. Никаких контрмер так и не было найдено. Накапливание же можно сбросить только одним способом. Вы знаете о возвышении? - уточнила девушка.

- Это когда сбрасываешь 99й уровень и начинаешь свой путь заново с целью получить более мощную профессию?

- Да, оно самое. После возвышения, божественное благословение исчезает, но счётчик смертей тоже сбрасывается. Сколько бы раз человек не умирал до возвышения, следующая смерть начнётся с потери одного уровня. А дальше начнёт накапливаться тем же способом, что и раньше. Насколько мне известно, это единственный способ сброса накапливания вычитаемых уровней. - закончила она объяснение.

- Полагаю, не много появляется желающих лишиться божественного бессмертия. - прокомментировал я ситуацию.

- Однако, хочу заметить: тем, кто уходит на возвышение, королевство финансирует отряд сопровождения в тренировках до получения второй экспертной профессии.

Ага, значит тему «экспресс-прокачки» не полностью свернули.

- Вот только, это не меняет факта, что человек отказывается от страховки на жизнь, и вновь бросается в игру со смертью. - сказал я.

Она в ответ лишь молча кивнула.

- Кстати, когда возвысившийся человек вновь достигает 99 уровня, благословение восстанавливается? - задал я ещё один вопрос.

- Да, восстанавливается.

- А когда человек получает третью профессию, оно опять сбрасывается или продолжает работать?

- Неизвестно. - ответила она.

От такого неожиданного ответа у меня аж голова наклонилась.

- Как это, "неизвестно"?

- Превзошедшие предел сотого уровня, т.е. представители третьих профессий, считаются полубогами среди людей. Они не только сами непревзойдённые воины, но ещё их всегда сопровождает отряд личных телохранителей. Ещё не было зарегистрировано ни одного случая смерти авантюриста третьей профессии. Поэтому и неизвестно, снимаются ли с них уровни. -

ответила она.

Прикольно. Перед глазами сразу возник образ авианосца в сопровождении различных эскортных кораблей. Имея толпу телохранителей, которые знают своё дело, мощный шмот и крылья бабочки за пазухой, такого добиться вполне реально. Причём, даже при охоте на МВП, местных Монархов. Не на всех, но с большинством такое точно сработает. Особенно, если в группе есть Епископ со скиллом Ассумпцио, который, при наложении на персонажа, режет любой влетающий ему дамаг в 2 раза.

Ну что ж... что-нибудь ещё я хотел уточнить по механике воскрешения? Вроде всё спросил, что хотел. И это было ОЧЕНЬ познавательно. Хотя... остался разве что второстепенный вопросец.

- Можно ещё вопрос не совсем по теме? – уточнил я.

- Смотря какой. – прозвучал ехидный ответ.

- В прошлом ведь, ещё до трагических событий Гластхейма, у людей не было возможности воскресать, верно?

- Э-э-эм... да, верно. – растерянно ответила она на неожиданный вопрос.

- А откуда у Кафры появилась такая технология? Я читал в книге по истории, что король Гластхейма проводил какие-то исследования на эту тему. Кафре достались часть результатов его работ, и их удалось довести до ума? – выдал я свою теорию.

Девушка смотрела на меня, хлопая вытаращенными глазами, и не знала, что сказать. Затем её взгляд немного заметался, но в итоге она всё же ответила.

- Эта... информация... боюсь, вне моей компетенции. Полагаю, с этим вопросом лучше обратиться в главный офис Кафры, в городе Альдебаран. – сказала она неуверенным голосом.

- Вот как... ясно, обязательно загляну. Думаю, я получил все ответы, которые хотел, касательно сохранений и воскрешений. Спасибо большое. – сказал я ей.

- Не стоит благодарности. Это моя обязанность. Корпорация Кафра всегда к вашим услугам. – сказала она с таким довольным лицом, будто вышла живой из смертельного подземелья.

- Ну что ж. А теперь, если вы не возражаете, я бы хотел задать несколько вопросов касательно остальных ваших услуг. – сказал я с улыбкой.

Услышав мои слова, её так передёрнуло, а лицо выдало такую плаксивую гримасу, что мне стало даже немного стыдно.

Так, совсем чуть-чуть.

<http://tl.rulate.ru/book/60547/1636866>