

Юэ Цян всегда был чувствителен к цифровым характеристикам его персонажей.

Несмотря на то, что эта игра не была такой как все остальные и не имела таких характеристик как: скорость, ловкость, интеллект, ХП, КП, ярость и так далее. Сила и Здоровье были единственными атрибутами, которые были немного более распространены, а мудрость, богатство, харизма и т.д. были тем, что часто встречается в играх типа Sims - Юэ Цян еще хорошо помнил цифры и их описание. Ему даже не нужно было открывать окно создания персонажа.

По его расчётам, эта игра должна была иметь в среднем по 10 очков на каждом статусе, но по сравнению с характеристиками, которые он видел на экране создания персонажа, сейчас они были гораздо выше. Очки статусов колебались в пределах 20. Тогда появляется вопрос, почему его характеристики во время создания игры и сейчас так сильно отличались?

Юэ Цян был уверен, что его статистика оставалась неизменной (прежде, чем он купил свою чашку лапши), и даже его 15 очков 'харизмы' были суммой начальных 7 и 8, которые он на нее кинул. Но сейчас игра дала абсолютно другое описание характеристик и это его запутало.

Размышляя над этим вопросом он вспомнил кое-что.

Подождите... Харизма...

Юэ Цян вдруг вспомнил, что, когда он спустился вниз, чтобы купить себе лапшу в первый раз, то продавец его ненавидел, но как только он пошёл во второй раз, то кассирша стала с ним кокетничать, словно ей что-то в голову ударило. Возможно, ли что отношение кассирши так радикально изменилось из-за повышения харизмы?

Юэ Цян покачал головой. Это было смешно, ну и кто теперь тут не в себе?

Между тем, г-н Чэнь Цзы Хань понял, что Юэ Цян бездельничает. На этот раз он не стал кричать как лев, а только достав указку и ударил ею по голове персонажа Юэ Цяна.

КУАНГ!

Звуковые эффекты были очень реалистичными. На мгновение Юэ Цян подумал, что если бы его так ударили, то наверняка у него осталась шишка. Может быть, г-н учитель Чэнь Цзы Хань и выглядел тощим, но это не значило, что он был слаб.

Юэ Цян нажал по учителю. Когда он до этого кликал только по пустому экрану, то как-то не подумал нажать на учителя. К его удивлению вылезло окно статуса.

Имя персонажа: Чэнь Цзы Хань

Класс: Учитель (бедный ученый, который зарабатывает на жизнь преподаванием)

Сила: 22 (так как он часто бьет своего ученика в качестве наказания, его сила немного больше, чем у обычного человека)

Здоровье: 12 (безостановочно учится, поэтому довольно болезненный)

Мудрость: 25 (Очень начитан в "Аналекте"* и "Le Memoir", а также нескольких других книгах)

??: ??

?: ?

?: ?

Он был прав. Этот учитель имел статус в районе 20. Самое обидное для Юэ Цяна было то, что даже у учителя было 22 очка силы, тогда как у него только жалких 12. С этим вопросом он разобрался, но появился ещё один.

Юэ Цян только начал играть, и уже встретил человека NPC, у которого вместо трех статусов стояли только вопросительные знаки. Далее шёл ещё один опрос. Почему у обычного учителя NPC 6 характеристик, а у него всего лишь 5? Или он очень важный сюжетный персонаж, и незаметно подсказывал игрокам, что этот мир немного больше чем кажется?

Как хардкорный игрок он знал, что такие вот мелкие, незначительные детали показывали большой мир игры. И для этого было 2 причины. Одна из причин это то, что разработчик выше использования системы уровней, навыков и тд для завлечения людей. Другая заключалась в том, что игра которая обращает внимание на мельчайшие детали и опирается на логику и баланс, естественно, будет невероятно интересной и продолжительной.

“Похоже, этот разработчик высоко метит,” подумал Юэ Цян.

Он решил снова нажать на г-на Чэня, надеясь обнаружить еще более интересные моменты. Как он и ожидал, после второго удара линейкой, показалось небольшое окошко.

Учитель Чэнь Цзы Хань предлагает вам задание: <<Изучить "Аналект" >>.

Согласны ли вы принять квест?

Юэ-Цян знал, что это, скорее всего, основной квест. Из любопытства он решил нажать на кнопку "нет" и посмотреть что будет дальше, но учитель снова ударил его.

КУАНГ!

Системное сообщение: Вы получили урон от атаки учителя Чэнь Цзы Ханя, из-за вашего слабого здоровья вы подверглись эффекту ошеломления.

Системное сообщение: Учитель предлагает вам квест еще раз: <<Изучить "Аналект" >>.
Согласны ли вы принять квест?

Юэ Цян мог поклясться, что он почувствовал боль, и, смотря на два синяка на голове своего персонажа, он всё же решил нажать кнопку "да".

Системное сообщение: Вы приняли задание: <<Изучить "Аналект" >>.

Описание Квеста: бедному учителю Чэнь Цзы Хань было поручено господином Юэ (вашим отцом), заставить вас изучить "Аналект", книгу о правилах управления.

Задача Квеста: пройти тест г-н Чена.

Награда за Квест: Нет.

Юэ Цян уставился на большое слово "нет" рядом с названием награды и внезапно почувствовал ностальгию: всё было в точности, как и в других Китайских играх. Сам сюжет движется с помощью взаимодействия с NPC, хоть эта система квестов, скорее всего, взята из западной

игровой индустрии. Изначально, отечественные игры вообще не имели системы квестов, и развитие сюжета опиралось исключительно на взаимодействие с NPC. Иногда причиной, по которой игрок застревал на каком-то отрезке было не потому, что он не имел достаточного уровня, чтобы убить босса, а потому, что он забыл поговорить с важным NPC. К тому же в предыдущих играх не появлялось вообще никаких подсказок.

Юэ Цян вспомнил, как застрял в прохождении "Паладина", а именно лесной поляны. Не важно, что он делал, он просто не мог пройти мимо преграждающей ему путь обезьяны. После некоторого времени поиска гайдов и разговоров с его одноклассниками он узнал, что нужно было найти банановое дерево в городе и получить банан, потом покормить им обезьяну и только тогда бы открылся лабиринт. Это была одной из самых раздражающих вещей в этих классических играх.

Значит, нет никакой награды? Мне вообще повезло, что я получил уведомление о квесте!

Пока Юэ Цян думал, тест учителя уже начался. Сам тест не был очень сложным, в конце концов, нужно было всего лишь заполнять пробелы в некоторых предложениях фразами из книги. Пусть он и не много помнил, но у него всё же оставался мобильник. С помощью него он смог найти все решения.

Быстренько вбив вопросы в интернет, он нашёл на них ответы.

Разве он не человек полной добродетели, который не чувствует волнения, что другие могут его не замечать?

Недобросовестный студент, который говорит что не может чего-то, должен ли пытаться стрелять из лука?

Но спустя мгновение у него упала челюсть. Квест был гораздо более сложным, чем он думал. Сначала Юэ Цян предполагал, что он мог просто написать несколько предложений и завершить его, но вскоре он понял, что игра на самом деле хочет, чтобы он напечатал все 503 строчки. Это не был тест с вариантами ответа, тут надо было именно вписывать решения. Кроме того, так как его компьютер после включения сразу вошел в игру, он не мог открыть интернет и даже словарь. Страдая от разных незнакомых слов, он продолжил печатать.

Юэ Цян никогда не ожидал что первый квест будет настолько сумасшедшим. Так как гордость геймера не давала ему проиграть игре, Юэ Цян заставил себя набирать эти сотни строк. Кроме того причина его такого трудолюбия было в том, что он знал чем сложнее квест тем ценней награда. и она уж точно не соответствует тому слову "нет".

И он был прав. Спустя чуть более часа, учитель забрал листок Юэ Цяна и начал читать. По мере прочтения его лицо становилось всё более удивлённым. Как будто думая, что игрок не заметит этого, над его головой еще и появился огромный восклицательный знак.

Чэнь Цзы Хань: "Молодой мастер, вы действительно Дракон и Феникс среди людей. Несмотря на то, что вы ленивый и озорной человек, но вы умнее многих и обладаете ужасающей памятью. А в вашем сердце высечены законы высоких взглядов. Вы удивили меня. Очень удивили".

Но Юэ Цян проигнорировал его архаичную речь и лишь щёлкнул мышью, чтобы увидеть, даст ли ему NPC какую-либо скрытую награду. И Чэнь Цзы Хань сказал ещё кое-что:

"Молодой мастер, вы поистине талантливы. Прошу вас, примите осколок очищенной энергии этого старика".

Осколок энергии? Что это?

Юэ Цян подумал, что система объяснит как пользоваться этим осколком энергии, но к его удивлению не вылезло даже окна. Понажимав на учителя тот только сказал: "молодой мастер полностью освоил суть учения "Аналект", этот старик впечатлён. Очень впечатлен."

...Интересно.

Если ранее, Юэ Цян был холоден к этой игре, то сейчас его отношение немного улучшилось. Вы знаете? Что в играх, особенно онлайн-играх, сейчас как правило действуют сценарии фиксированного класса, заплати-чтобы-выиграть, игрок доминирует над игрой и еще куча бреда. Хотя графика и требования к оборудованию улучшились не по дням, а по часам, но различные элементы геймплея: скиллы, деньги, звания и так далее становились так же более сложными, но в них не было... 'сердца'.

Что такое "сердце"? Юэ-Цян не мог ответить. Он просто чувствовал, что игры в наши дни в игры играли просто чтобы играть. Прокачка персонажа, убийство мобов, обучение, РК, и больше ничего. В прошлом, он бы весь день ломал мозг, забыв о еде и сне, пытаясь решить загадку, не опираясь на прохождение. Но сейчас, когда развивалась эпоха игр, все реже он встречал это магическое чувство.

Эта игра отличалась.

Хоть процесс установки и был немного страшным, может быть, система квестов и была немного не доработана, может быть, плохо были продуманы диалоги, но эта игра..... немного интересная.

Сейчас его геймерское эго начало просыпаться, его вновь тянуло изучить этот доселе неизвестный мир. Начав инстинктивно кликать везде по экрану, в он внезапно наткнулся на три разноцветные строки.

Нашел!

Вдруг, Юэ Цян вспомнил. Он видел их еще, когда создавал персонажа, но из-за малых размеров он не обратил на них внимания. Было подозрительно, что графика была такой потрясающей, а эти строки тусклыми и почти невидимыми.

После тщательного их изучения, он понял, что красная и зелёная полосы ни капли не изменились, но вот синяя поменялась, но всего на пиксель. Вообще при наведении на именно эту строку курсор мышки менялся. Эта синяя полоска как-то связана с наградой за квест: "Очки Очищенной Энергии"?

Наведя курсор на синюю полосу, и нажав на нее, выскочило окно. С ним он был уже хорошо знаком: это был экран создания персонажа. Увидев своё имя, внешность, его пять атрибутов и самое главное - его характеристики и их описания. Они не изменились ни на йоту и были таковы:

Сила: 12 (ты достаточно силен, чтобы таскать кирпичи)

Здоровье: 6 (ты слаб и часто болеешь)

Мудрость: 14 (ты вечно со спокойным лицом, и даже суровая реальность жизни не может повлиять на ваш разум. Ты всегда можешь найти утешение в видеоиграх)

Богатство: 2 (Ты нищий)

Харизма: 15 (все тебя любят, даже цветы распускаются в твоём присутствии)

Внизу описания статусов, он, наконец, нашел ответ, который так долго искал; это была не приметна строчка, в которой говорилось:

Свободных очков распределения статусов: 1

*"Аналект" - сборник трудов Конфуция.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/1039/22486>