"Фух! Наконец-то пройдено!"

Вытянувшись во весь рост, Реджи глубоко вздохнул, парализованный в своем кресле, наблюдая, как на экране игры начинается грандиозная финальная CG-анимация последнего этапа, и не мог не умилиться.

Это однопользовательская ролевая игра под названием "Магические хроники", где игрок берет на себя роль Героя, проходит через континенты, встречает различных спутников и приключения, растет среди споров и кризисов, снова и снова.

К десятому году в игре начнется настоящее главное сюжетное событие "Вторжение демонов".

В это время бесчисленные могущественные и жестокие демоны из других доменов придут через пространственные разломы, разорвут небо на части, обрушатся на мир и начнут захватническую войну. Континенты падут один за другим, а миллионы людей станут рабами демонов.

Как Герой, игрок стал последней надеждой людей и мира, возглавив оставшиеся силы различных стран, чтобы сформировать линию обороны Рассвета, противостоять демонам, продвигаясь вперед путем последовательных побед, отвоевывая захваченные земли, шаг за шагом освобождая порабощенных собратьев.

На экране Реджи появился CG-ролик грандиозного финала: персонаж, которым он управляет, наконец-то победил короля демонов, уничтожил всех вторгшихся демонов, запечатал их в разломе хаоса и вернул мир во всем мире.

По завершении CG экран затихает, и на нем начинает прокручиваться и появляться текст рассказчика.

<После ста лет война между людьми и демонами подошла к концу. Под вашим руководством цивилизация № 001 превратилась в могущественную цивилизацию и успешно истребила расу демонов, избавив весь мир от участи быть уязвленным демонами, что позволило цивилизации продолжить свое развитие>.

<Но жестокая война оставила миру шрамы, земля умирает, наполненная страданием, жилища, бывшие когда-то домами, больше не вибрируют. Для цивилизации № 001 тяжелая эпоха только начинается>.

<Однако историю, которую вы написали, будет помнить весь мир, а песня человеческого мужества, которую вы вели, будет продолжать вдохновлять наши будущие поколения, становясь движущей силой нашего движения вперед>.

<Спасибо за игру, добро пожаловать еще раз в 'Магические хроники'.

<(Далее вы попадете в еще один дополнительный интерфейс поселения)>

<(Мы отфильтруем ваши наиболее выдающиеся достижения в этом раунде игры для дополнительного подсчета очков поселения, на основании полученных очков вы получите специальные награды за достижения)>.

"Хм?"

"Дополнительное поселение и специальные достижения?"

"Это скрытое пасхальное яйцо?"

Любопытство поднималось в его сердце, и, предвкушая нечто мгновенно захватывающее его взгляд, Реджи немедленно нажал на кнопку.

Снова прокрутился текст от диктора.

<В игре вы угнали колеса пешеходов 703 раза. Это бронзовое достижение "Общий велосипед" (+5 баллов за поселение)>.

<В игре вы уничтожили 15 836 единиц общественного/чужого имущества, таких как деревянные ящики/керамика/керамика и т. д., путем разбивания/разрушения/пинания с применением насилия, что принесло вам серебряное достижение "Рука помощи" (+10 очков поселения)>.

<Вы взломали 5970 вилл/маноров/замков/особняков других игроков за всю игру, тем самым разблокировав серебряное достижение - Ваш дом такой большой (+10 баллов за поселение)>.

<В ходе игры вы украли 47 культурных реликвий тысячелетия, разрушили 24 чуда света, охотились на 16 легендарных существ, свергли 7 статуй судьбы, получив золотое достижение- No Good Deed Unturned (+50 очков поселения)>.

<<Поздравляем. В игре вы уничтожили 199 суккубов и получили Золотое достижение - Непробиваемый (+50 очков поселения)>.

<<Поздравляем. В игре вы отобрали у детей 148 леденцов и получили серебряное достижение - Child at Heart (+10 очков поселений)>>.

<За сто пятьдесят восемь лет, семь месяцев и три дня - в среднем 23,6 часа в день - вы отправляли своих компаньонов на задания в общей сложности сто пятьдесят восемь лет, семь месяцев и три дня - в среднем 23,6 часа в день - и получили золотое достижение "Сознательный капиталист" (+50 очков поселений)>.

<В этой игре вы согрели сердца 42 своих товарищей так, что создали узы, превосходящие дружбу, и таким образом получили достижение Warm Man Beyond Compare (+50 очков поселения)>.

<Вы выгнали из команды 42 товарища и в последней главе победили всех десяти боссов в одиночку, без товарищей, получив золотое достижение "Одинокое храброе сердце" (+50 баллов за поселение)>.

<Вы зарезали 5268 невинных цыплят в игре и получили золотое достижение "Что ты делаешь?" (+50 очков за поселение) Вы дразнили Лучезарную Святую Деву 65 раз в игре и получили серебряное достижение "Зверь" (+10 очков за поселение)>.

<В игре вы победили и пленили Лучезарную Святую Деву 21 раз, но Лучезарная Святая Дева позволила остаться непорочной к концу игры, заработав золотое достижение - Зверь (+50 очков поселения)>.

<<<<<<В игре...>>>>>>

Реджи: "..."

Он взглянул на длинный свиток с текстом повествования, который еще предстояло прочитать.

<Поселение еще не завершено, хотите пропустить?

"Пропустить"

<После подсчета, ваш итоговый дополнительный результат: 18695 очков, поздравляем с получением дополнительного достижения - Непростительные грехи>.

<[Непростительные грехи]

.

>[Качество: Изысканный]<

.

<*(Ваши высокие моральные качества заслуживают такой высокой оценки!)> .

.

<*(Примечание: избыток достижений при завершении повлияет на ваш таинственный дар)]>.

Реджи: "..."

"Отлично"

Разработчик этой игры знает, что такое "достижения".

"Но... что это за "таинственный дар"?"

Как только Реджи подумал об этом, экран игры переключился на другой интерфейс.

<Сейчас, основываясь на ваших замечательных результатах в игре, мы официально приглашаем вас принять участие в анкетировании>.

<(Примечание: После участия, завершения игры и заполнения анкеты, выражающей благодарность за ваш игровой процесс, ведущий вручит вам роскошный таинственный приз~)>.

<(Примечание 2: Пожалуйста, отнеситесь к опросу очень серьезно, потому что от каждого заполненного вами пункта будет зависеть ваш финальный таинственный подарок)>.

"Магические хроники" - это не та игра, которая продается публично и находится в стадии бета-тестирования.

Ее производитель кажется какой-то неизвестной маленькой мастерской; по крайней мере, Реджи никогда не слышал о такой, да и в сети не так много информации о "Волшебных хрониках".

А доступ к "Магическим хроникам" был получен благодаря тому, что производитель прислал бета-приглашение прямо на его электронную почту."

Реджи, который сам является сертифицированным игроком-ветераном на сайте с множеством

сертификатов, продолжает получать множество приглашений на бета-тестирование новых продуктов, к чему он относится с пониманием.

Он начал играть в "Магические хроники" случайно, но совершенно неожиданно для себя подсел на эту игру.

Собравшись с мыслями, Реджи вновь сосредоточился на анкете опроса.

Опрос, как правило, предполагает заполнение анкеты игроками, включает в себя бета-версию игры и не удивил Реджи.

Производители могут собирать мнения игроков и, конечно, награждать их подарками, что является основной практикой индустрии.

"Но"

"Ха..."

"Приносит финальное достижение "Непростительные грехи"..."

"Как будто есть что-то непростительное".

"Просто Герой, упорно стремящийся спасти мир".

Реджи, всегда знающий только достоинства, раз уж он такой дерзкий в предположениях, официальные разработчики решили правильно ответить.

После открытия опроса, он оказался не очень сложным всего три вопроса.

Первый вопрос:

<Как вы оцениваете уровень сложности, который добавляет ваш (протагониста) фон к вашему игровому опыту?

<1. Hard-I feel that the protagonist's background is too hard, indirectly resulting to a lot of difficulty and failure to me, so that my play experience is very poor, I hope it can be reinforced>.

<2. Средне-легко (я думаю, что фон главного героя в порядке, он довольно трудный поначалу, но после упорства становится намного легче)>.

<3. Низкоуровневый (думаю, что у главного героя комфортное прошлое, когда он рос, было меньше или вообще не было борьбы)> <3.

<4. Очень легко - (думаю, у главного героя слишком свободный фон, отсутствие давления, надежда на то, что сложность можно улучшить)> <4.

Главный герой - выходец из падшего дворянского рода, в детстве он был обручен с графской дочерью, но падение семьи привело к тому, что графиня отказалась от брака, положив начало сюжету игры.

Реджи оценил бы эту предысторию как несколько сложную.

С самого начала игрок подвергается остракизму и провокациям со стороны семьи, а также должен сразиться в паре боев на арене, причем почти каждый раз с врагами более высокого

уровня.

А когда графиня приходит расторгнуть брак, то если сначала "развестись" с ней, как это сделал Реджи, то граф сразу же становится враждебным, что приводит к охоте и розыску.

Для среднего игрока, вероятно, только пролог окажется непомерно сложным.

"Ну и ладно".

Реджи быстро двигает мышкой.

<Вы выбрали "Очень легко", вы уверены, что хотите отправиться?

На поздних этапах игры главный герой Реджи достигает вершины трансцендентности в судьбах "Слава", "Суд" и "Защита".

"Этот вопрос тоже не требует долгих размышлений, все так же "Очень легко"".

После отправки появляется последний вопрос анкеты.

<Как вы относитесь к "Лучезарной Святой Деве" как к надзирательнице за вашими действиями (протагониста) с точки зрения вашего игрового опыта?

<1. Сложно - (я думаю, что Лучезарная Святая Дева слишком могущественна, с ней невозможно бороться, она дает мне ужасные впечатления и тяжелые психологические травмы, я надеюсь, что ее можно ослабить)>.

<2. Нормально - (думаю, сила Лучезарной Святой Девы приемлема, хотя я и не могу победить ее, но убежать и скрыться от ее преследования несложно, сохранение статус-кво - в порядке вещей)>.

<3. Легко - (думаю, сила Лучезарной Святой Девы немного мала, я часто могу сражаться с ней вничью, надеясь, что ее можно усилить, чтобы дать мне больше напряжения)> <3.

<4. Очень легко - (думаю, сила Лучезарной Святой Девы слишком слаба, она совсем не подходит мне, совершенно не контролирует мои действия, не дает мне никакого ощущения напряжения или давления, надеюсь, ее можно значительно усилить)>

Лучезарная Святая Дева

Концепция судьбоносного пути "Сияние" - это свет и блеск, и среди множества судьбоносных путей игры именно у него больше всего последователей, больше всего приверженцев и самая мощная сила.

Как и во многих других играх, обычно существует организация, похожая на "полицейский департамент", призванная ограничить злодеяния игрока, и святые девы "Сияния", вероятно, позиционируются именно так.

На ранних этапах, пока Рёдзи еще не окреп, действительно были дни, окутанные тенью Лучезарной Святой Девы.

Однако к середине игры, когда Рэдзи постепенно осваивал игру и становился все более искусным, рост Лучезарной Святой Девы уже не поспевал за ним, и он стал оставлять ее

далеко позади.

Уже позже, как видно из предыдущих "достижений", Лучезарная Святая Дева, изначально призванная карать зло и устранять несправедливость, опустилась до того, что стала фармить Реджи как мелкого монстра, не говоря уже о том, чтобы остановить его "злые" действия, она почти превратилась в RBQ.

RBQ, Request Bank Queue, термин для обозначения банкомата, указывающий на источник золотых монет.

В отличие от первых двух вопросов анкеты, где Реджи вел себя несколько вызывающе по отношению к производителям игры, на этот вопрос он искренне ответил "Очень легко".

Во-первых, из-за того, что он столько раз фармил Лучезарную Святую Деву, ему было немного неловко.

Во-вторых, ему очень нравился этот исполненный справедливости персонаж, который, несмотря на то, что его столько раз дразнили и побеждали, все равно непреклонно придерживался своих убеждений.

Реджи надеялся, что чиновники укрепят ее.

Хорошие люди не должны становиться RBQ.

<Очень легко>

<Принять!

После щелчка мышью на все три вопроса были даны ответы, и опрос перешел на конечную страницу.

<Мы получили ваши ценные отзывы, мы внимательно выслушаем их и внесем улучшения>.

<В благодарность за участие мы приготовили для вас таинственный подарок, хотите получить его прямо сейчас?

"Хм?"

"Не нужно заполнять адрес доставки или что-то подобное?"

Учитывая такую формальность, Реджи думал, что "таинственный подарок" будет, по крайней мере, физическим подарком, вроде подушки или статуэтки, но теперь, без необходимости вводить адрес доставки, это, скорее всего, будет какая-то медаль за достижения.

Несколько разочарованный Рёдзи небрежно нажал на кнопку "Да".

А в следующую секунду.

"Хм?"

"Что это за свет!?".1