

"Это по-своему весело".

Файл, присланный сестрой, оказался обычной мобильной игрой. Сеттинг представлял собой небо, заполненное многочисленными плавающими островами. Главная цель игры заключалась в том, чтобы стать капитаном летающего корабля и подняться на более высокие острова. Конечная цель - достичь "Верхнего острова", где исполняются все желания.

Хотя концепция продвижения к высшим местам была похожа на многие стандартные игры в жанре "лазания по башням", сюжет, который составлял игру, был на удивление хорошо продуман, несмотря на свою стандартность.

Хесон быстро погрузился в сложный и огромный мир.

Была ли это иллюзия? Кажется, что во время игры в эту игру порог угасания моих эмоций немного выше. Как будто это был реальный мир, при этом ощутимое чувство виртуального мира мелькало перед глазами.

Так проходили недели. Хесон провел несколько ночей без сна, чтобы завершить свое первое прохождение игры. Он добрался до Верхнего острова, места, где все будет даровано.

[Вы достигли вершины неба!]

[Концовка не реализована...].

К сожалению, концовка не была реализована, так как не была официально выпущена.

[Количество смертей: 1053]

1000]

[Процент завершения эпизода: 11%]

После завершения первой пробной игры, естественно, появилось окно поселения.

"Хм? Неужели процент завершения такой низкий?"

Учитывая статистику игрового процесса, означает ли это, что я лишь мельком взглянул на очень маленькую часть мира игры?

Не то чтобы я пропустил сюжет из лени. Иногда я даже играл с ускорением времени, используя читы для тестовой версии. Насколько сильно они расширили мир?

"Может, мне быстро пройти раннюю часть еще раз?"

Палец Хесона медленно двинулся к кнопке "Перезапустить". С таким низким процентом прохождения, он не мог оправдать тестирование игры. Кроме всего прочего, он чувствовал трепет в груди, когда был поглощен игрой Sky Islands.

Да, как во сне. Он хотел подтвердить, было ли это ощущение реальным или просто иллюзией.

"..."

Дзинь!

После окончания вступительного экрана появилось окно настройки персонажа.

Игроки могли выбрать персонажа по умолчанию, который станет их аватаром на протяжении всей игры. Эту настройку можно было изменить, только начав игру с самого начала, а по мере прохождения игры персонаж развивал бесконечные характеристики и навыки.

Хесон, выбравший для первого прохождения игры обычного персонажа, планировал продолжать перезагрузки, пока не появится что-то необычное. И вот, это случилось.

"А? Что происходит?"

Над головой Хесона появился знак вопроса. Сколько бы он ни нажимал на стрелки, модель персонажа не менялась. Экран, который нужно было пройти, автоматически возвращался в исходное состояние.

"Это глюк...?"

Хесон пристально смотрел на свой смартфон.

В центре экрана на троне восседал величественный мужчина в традиционном одеянии. Со скрещенными ногами и царственным присутствием в его сиротливой фигуре, он излучал ауру правителя.

Как только Хесонг увидел этого человека, в его груди пробежала необъяснимая дрожь.

"Үто это...?"

Он положил руку на грудь и почувствовал дрожь, которую никогда раньше не испытывал. Словно одержимый, он тут же изучил информацию об этом персонаже.

Имя: Финенс Бледиан

Уникальная черта: [Железный лорд] [Оценка: S]

[Железному монарху нелегко колебаться в эмоциях. Опасность заложена в тоне, достоинство - в жесте].

[Железный лорд видит сущность мира насквозь].

[Чтобы раскрыть эту способность, необходимо сохранять спокойствие духа].

[Одержимый уникальной чертой - S-класс].

Ну, по крайней мере, он отличается от персонажа, которого я выбрал в первом прохождении, и не пересекается с ним по концепции.

Но, честно говоря, я не понимаю, что значит видеть сквозь сущность мира. Речь идет об оценке предметов? Или способность видеть сквозь информационные экраны других людей? Или, возможно, раскрытие скрытых элементов в игре?

"Сохраняй спокойствие".

Продолжая читать объяснение, Хесонг издал короткий смешок.

Разве сохранение самообладания в любой ситуации не является моим нежелательным умением?

Внезапно он почувствовал легкое сожаление, что это всего лишь мобильная игра. В реальности он бы воспользовался способностями Железного Лорда больше, чем кто-либо другой.

"Выглядит неплохо".

На самом деле, нет необходимости слишком зацикливаться на какой-либо способности. Черта S-класса, которую я видел в первом прохождении игры, была довольно редкой, как счет на пальцах. Наличие этой способности с самого начала должно быть привилегией тестовой версии. Так что нет необходимости выбирать другого персонажа.

"Хорошо, я пойду с этим для второго прохождения".

Глаза, которые видят суть мира.

Для более быстрой и эффективной тестовой игры не было лучшей черты, чем эта. Поэтому он решил выбрать Железного Лорда, Финенса Бледиана.

"Фух, пока что давайте отдохнем".

Закончив выбор персонажа, он потянулся и лег на кровать. Часы на его смартфоне показывали 4 часа утра.

Моя сестра уже спит? Или она тянет всю ночь, приближая крайний срок сдачи проекта?

Вдруг вспомнилась просьба сестры связаться с ней, как только он закончит первое прохождение игры.

"Уже поздно. Лучше посплю сейчас и позвоню ей утром".

Хесон, собиравшийся отправить сообщение сестре, в итоге положил телефон.

Нет смысла отправлять его поздно ночью. Она не сможет его увидеть, а если звук сообщения разбудит ее, это только создаст проблемы.

Как только он отпустил телефон, усталость захлестнула все его тело.

Щелк.

Перепроверив настройки будильника, Хесон погрузился в глубокий сон. Он еще не знал, что это будет его последняя ночь в реальном мире.

http://tl.rulate.ru/book/92612/3013041