

Во время просмотра финальных титров, появившихся на экране пролога, я снял наушники и опустился на стул.

Хотя я уже много раз видел эту сцену и успел от нее устать, в данный момент я не чувствовал скуки, сколько бы раз я ее ни смотрел.

Прошло почти пять лет с момента выхода этой игры.

Завтра будет пятилетний юбилей, а это значит, что прошло пять лет с тех пор, как я начал играть в эту игру.

Если я смотрел концовку в общей сложности пять раз, значит, я сталкиваюсь с ней примерно раз в год.

"Ого, когда же я увижу все концовки?"

Я все еще возлагаю большие надежды на то, что в этой игре осталось много историй, и подавляющее количество контента, оставшегося после пяти концовок, вызывает у меня чувство пустоты и смеха.

Это удивительно.

После пяти лет игры я не перестаю удивляться огромному масштабу этой игры с самого начала и до сих пор.

В ней есть почти бесконечный уровень свободы, AI, который ощущается как реальные люди, огромный мир и бесконечное количество сюжетов.

Причем все сюжеты развиваются по-разному в зависимости от того, за какую расу вы начинаете играть в каждом прохождении.

Даже если игрок использует для игры одного и того же персонажа, в какой-то момент под влиянием ИИ история меняется.

Поистине безумная свобода.

Это поистине дьявольская игра, которая покоряет игроков по всему миру.

"Вау, серьезно. Я не могу перестать играть в эту игру".

Когда закончились финальные титры, я обнаружил, что не выключаю игру, а нажимаю кнопку

создания нового персонажа.

Изначально я думал играть оборотнем, но поскольку это, похоже, перекликается со стилем дикаря, которым я играл в предыдущем раунде, я решил сначала попробовать сыграть эльфом.

С местом создания я еще не определился, так что эту часть я пропущу.

Что касается потенциальных способностей... Думаю, в этот раз я поставлю их на максимум.

В конце концов, это всего лишь подготовительная игра.

Учитывая продолжительность жизни эльфа, время игры, вероятно, будет долгим, но это не имеет значения, поскольку я все равно умру раньше.

Умирание - один из факторов, способствующих печально известной репутации игры как "концовки".

Из-за этого, если присмотреться, я видел больше пяти концовок, а скорее всего, даже больше тысячи.

Концовки просто основаны на критериях, заданных игроками в игре.

В реальности, если персонаж не умирает и удовлетворяет условиям, игра естественным образом заканчивается, так что, возможно, компания-производитель игры так и задумала.

Как бы то ни было, я закончил настройку и установил максимальные значения потенциальных способностей.

Осталось только выбрать место рождения.

Причина выбора места рождения проста и в то же время неприятна.

Особенность этой игры в том, что играть приходится с детства, а по достижении совершеннолетия создаются варианты работы для персонажа.

До этого момента вы не получите никакой помощи от системы, включая окно статуса. Только после церемонии вступления в совершеннолетие система открывается. Однако если в это время вы не играли должным образом, то варианты работы, которые появятся позже, во взрослом возрасте, могут оказаться совершенно запредельными.

Например, если вы занимались только сельским хозяйством, то в итоге могли стать

бессмертным персонажем-фермером.

Из-за этой системы, когда я играл человеком, я две недели мучился с настройками воина, рожденного в деревне, и в конце концов сдался и переделал персонажа в империи, чтобы пойти по пути рыцаря, что было горьким опытом.

Тогда я, кажется, четыре раза пытался покончить с собой, используя этого персонажа.

Какой смысл рубить дрова и развивать силу, занимаясь сельским хозяйством?

Доступные навыки ограничиваются лесозаготовкой или земледелием.

Даже если я куплю меч и попытаюсь тренироваться в фехтовании, без соответствующего мастера мои навыки владения мечом не будут расти должным образом.

Чтобы по-настоящему улучшить мастерство владения мечом, мне нужно учиться в реальном бою, но сможет ли подросток продержаться хотя бы минуту против горных волков или монстров?

Как бы высоко я ни ставил показатели потенциальных способностей, ребенок - это всего лишь ребенок.

Если я не выберу место рождения правильно, то в итоге получу бесполезного персонажа...

"Если я рожусь в человеческом городе, то, возможно, стану полуэльфом..."

Учитывая мир игры, полуэльф мне ничего не даст.

Полуэльф будет подвергаться дискриминации со стороны окружающих людей, а его расовые специализации будут уступать даже чистокровным, например, стрельбе из лука или сродству с духами.

Даже если бы я родился в деревне другой расы, вряд ли мой характер с детства смог бы выдержать преследования со стороны этой расы.

Как бы ни старался игрок воспитать своего персонажа, игровой мир остается таким, какой он есть, и этот мир сильно ориентирован на расовые убеждения.

Я имею в виду, что уровень цивилизации в этом игровом мире очень низок.

Просвещенные идеологии, такие как расовое равенство и т.п., практически не развиваются,

поскольку действие игры происходит в мире, напоминающем Древнюю Грецию или доисторическую Корею.

В результате к тем, кто не принадлежит к своей расе, относятся либо как к рабам, либо как к отбросам, а если персонаж родился в деревне другой расы, то он обречен либо на рабство, либо на преследования, ведущие к смерти.

"Наверное, я просто выберу наугад среди эльфийских лесов".

Проблема в том, что среди основных эпизодов в этой игре эльфы - одна из рас с наименьшими шансами на выживание во время расовой войны.

Их ареал обитания ограничен лесом, богатым природной энергией, что делает их уязвимыми для огня и легко подвергающимися разрушению.

Хотя они и обладают силой духов, но не могут противостоять огненному натиску магов.

Если они не проживают на землях, находящихся под непосредственной защитой Мирового Древа, то эльфы, живущие в небольших лесах, буквально уничтожаются.

Некоторые постоянно ищут убежища и живут как беглецы или рабы, но эти случаи нельзя назвать по-настоящему живыми, поэтому они не стоят упоминания.

Кроме того, даже если им удастся выжить в условиях войны, огромный стресс и депрессия, вызванные уничтожением их семей и родни, увеличивают вероятность преждевременной смерти персонажей.

В любом случае, я установил максимальные показатели потенциальных способностей.

Быстрое усиление и заблаговременная подготовка к войне могут дать шанс на выживание, но война остается войной.

Есть четкие пределы силы человека.

Более того, в этой игре нет настроек сложности, все реалистично.

При ранениях необходимо отдыхать или использовать лечебные заклинания, пока раны не затянутся. Как уже говорилось, если персонаж умирает один раз, он удаляется.

Потенциальные способности позволяют преодолеть эту проблему, но если детство прошло неправильно, то персонаж может умереть до церемонии вступления в возраст, а то и после нее, его показатели могут быть не очень хорошими, и он не сможет выбрать себе работу.

Есть причины, по которым достижение истинного финала занимает много времени.

Несмотря на печально известную репутацию, это неотразимая дьявольская игра.

Это "Мир Омега".

"Что ж, попробуем".

Поскольку я начинаю игру впервые, то после нескольких смертей я к ней привыкну.

И это только подготовительная игра; если я разочаруюсь и умру несколько раз, я смогу перейти на игру оборотнем или кем-то еще.

"Что касается места рождения... Даже если это будет лес Мирового Древа, сбежать оттуда будет сложно. Может, выбрать лес поблизости?"

Самый простой способ выжить в расовой войне - это сбежать.

Ну, если я действительно умру от стресса, я просто уйду.

В любом случае, создание персонажа закончено.

Хотя я и зашел так далеко с желанием увидеть концовку, сейчас я нахожусь в созерцательном состоянии.

Отложу игру до завтра.

Как только я нажал кнопку завершения создания персонажа, произошло следующее.

[Поздравляем, игрок! Вы были выбраны для участия в юбилейном 5-м событии! Хотите ли вы использовать созданного персонажа в качестве персонажа мероприятия?]

"А?"

Событие, посвященное 5-летию 'Мира Омега'? Я никогда не видел упоминания о событии на официальном сайте игры. Похоже, что это неожиданное событие, предназначенное лишь для

нескольких избранных пользователей.

Секретное мероприятие по случаю 5-й годовщины для пользователей, как это характерно для "Мира Омеги".

Они действительно делают все возможное, чтобы укрепить свою печально известную репутацию.

Несмотря на это, я начал испытывать волнение от того, что мне предстоит первое событие в игре "Мир Омеги".

Особенно потому, что оно предназначено для избранных пользователей, и я чувствовал себя так, будто меня выбрали, что делало его еще более особенным.

Не раздумывая, я нажал кнопку "Принять", и появилось новое окно.

[Внимание. Создав персонажа события, вы уже никогда не сможете его отменить. Никогда. Вы уверены, что хотите принять предложение?]

Волнение, которое я испытывал, внезапно улетучилось.

Почему язык такой грубый?

Разве это не событие?

Нет, но они даже не объяснили, что это за мероприятие. Проявите немного манер.

Почувствовав подозрения, я нажал Alt+Tab, чтобы зайти в Интернет.

Я попробовал зайти на сайт игры и даже поискал в Google, но не смог найти никакой информации о том, что в "Мире Омеги" проводится мероприятие, посвященное пятилетию игры.

Были только какие-то мероприятия, организованные игроками или организациями и компаниями, которые ориентируются на "Мир Омеги".

Может быть, это какое-то секретное мероприятие, на которое отбирают только несколько человек?

"Что это такое? Почему это кажется таким подозрительным?"

Почему они проводят игровое мероприятие таким двусмысленным образом?

Впервые в жизни мне стало не по себе на игровом мероприятии.

Несмотря на беспокойство, я, не задумываясь, навел курсор мыши.

Курсор мыши указал на принятие.

"Что ж, даже если это ловушка, я потерплю".

До сих пор я, естественно, не задумывался об этом.

Какой смысл испытывать беспокойство? В конце концов, это всего лишь игра.

Если что-то пойдет не так, я могу просто удалить персонажа и начать все сначала".

Официального анонса от компании-производителя игры тоже не было, я просто воспринял это как неожиданный подарок для случайно выбранных пользователей.

Поэтому я со смешанными чувствами принял сообщение о событии и завершил создание персонажа.

Это был процесс, не имеющий особого смысла, просто создание игрового персонажа, как обычно.

Как всегда, я создавал персонажа для игры.

И вот, наконец, родился первый в истории событийный персонаж "Мира Омега".

Это был день моего нового рождения.

<http://tl.rulate.ru/book/95396/3236602>