

Глава 2: Герои и драконы.

.

Более известная под аббревиатурой HAD, эта ролевая игра с открытым миром для мобильных телефонов пользовалась огромной популярностью среди подростков по всему миру по простой причине: потрясающая графика, боевая система и почти аналогичный искусственный интеллект человека, а также, очевидно, большой размер мира, превосходящий таковой в любой другой мобильной игре... Нет, даже такой игры для PlayStation, как Grand theft auto V!

Хорошо известно, что мобильные игры, как правило, очень малы по объему и часто полагаются на хороший геймплей, несмотря на отсутствие потрясающей графики.

Это связано с недостаточной мощностью процессоров устройств, хотя во многих случаях именно сама технология, на которой она запрограммирована, ограничивает возможности приложения.

Но, как я уже сказал, HAD - это совсем другое.

Пока у вас был доступ к интернету, вы могли не только исследовать огромный виртуальный мир, полный неограниченных возможностей, но и наслаждаться прекрасным анимационным оформлением, которое заставляло вас думать, что вы смотрите аниме, а не игру.

Навыки также впечатляли, а при их использовании они более реалистично взаимодействовали с окружающей средой благодаря игровой системе, управляемой супер продвинутым ИИ или чем-то подобным, который в реальном времени корректировал сценарий и выполнение эффектов навыков, словно симулятор, имитирующий законы реальности, благодаря чему сцены боев выглядели менее однообразными и более захватывающими для игрока.

Я до сих пор помню, как удивительно было видеть, как мои NPC выполняют свои способности подобно живым существам с их собственным интеллектом и опытом, делая удивительные вещи, например, используя навык передвижения по суше, чтобы ходить по воде как ниндзя... хотя они и не предполагали, что его можно использовать именно так...

Кроме того, сообщества NPC в этом мире казались живыми; каждый NPC был уникален по-своему, и каждый из них жил своей жизнью. Благодаря такому уровню реализма в их поведении, миссии, которые давали так мало, были стабильными; хотя и существовала определенная неизбежная закономерность в виде "Больших событий".

Хотя, стоит отметить, что при взаимодействии игрока с NPC перед ним всегда появлялось диалоговое окно, которое, хотя и не содержало фиксированных ответов, напоминало вам, что на самом деле они не живые.

В любом случае, что в игре было, не так уж плохо, так это ее сюжет и геймплей. Насколько я помню..., сюжет игры описывается примерно так:

На континенте Фредония начинается Великий Отбор наследника империи Казар. 12 молодых людей с большими талантами и индивидуальностью, как юноши, так и девушки, были выбраны из Академии, чтобы пройти тяжелые испытания с единственной целью - получить титул наследного принца или принцессы, и таким образом, в конечном итоге, стать славным императором/императрицей, который будет вести континент с мудростью и поддерживать его вечное процветание. .

Однако внезапная смерть 7-8 кандидатов обоих полов потрясает всю империю и весь континент.....

...Поскольку преступник не был ни одним из других кандидатов, ни даже человеком; скорее даже демоном из легенд... [Королем орков] и его армией.

Хотя в конце концов они были убиты могущественным Орденом Имперских Рыцарей во главе с герцогом Астаротом, случай гибели стольких кандидатов в наследники, а также опустошения целого города Демонами, которые, как считалось, существовали только в древние времена, вселил страх во многие народы Фредонии, поскольку Демоны должны были быть заключены в глубокой пропасти, которую запечатал Император- Основатель.

Их повторное появление на континенте стало символом грядущего бедствия, и бесчисленные церкви и секты стали проповедовать о конце света. Люди паниковали из-за последствий, и многие державы ввели военное положение, чтобы попытаться удержать под контролем свои народы, которые медленно погружались в анархию.....

Только Империя Казар все еще демонстрирует признаки социальной стабильности, но это лишь благодаря вере ее граждан в то, что среди них родится новый Герой, который спасет их всех; вере, которая может ввергнуть их в абсолютное отчаяние, если этот долгожданный Спаситель не появится.....

Беспокойство быстро растет, когда обнаруживается, что Печать Бездны на самом деле ослаблена, и империя приходит в состояние боевой готовности из-за присутствия не только большего количества демонов, но и злых культов и организаций, которые стремятся воспользоваться хаосом, чтобы распространить свое влияние. по всему континенту, принося страдания ради своей жадности.

Даже несмотря на весь этот хаос, высокопоставленным лицам империи не оставалось ничего другого, кроме как с трудом подавлять все угрозы, готовясь к настоящему бедствию - скорому возвращению [Владыки Вечной Бездны].

Почти единогласно было принято решение увеличить количество ресурсов, выделяемых Академии, чтобы обеспечить новое поколение Героев для спасения мира. Все талантливые молодые люди Империи будут тщательно взращиваться с этой целью, но это также принесет свои собственные проблемы, истоки которых лежат в человеческом зле.

И вот спустя несколько лет в Академию прибывает новое пополнение - молодой человек/молодая девушка регистрируется в Академии с надеждой исполнить свою мечту, и с этого начинается вся история: рождение новой легенды о 5 молодых людях, которые объединяются ради спасения человечества.....

Да... ну, примерно так я это и помню.

Не знаю, есть ли в этом смысл, но в любом случае важны были только экшн и романтика. С точки зрения геймплея, это была система, в которой вы могли увеличивать силу своего персонажа, улучшая его навыки, будь то в бою с монстрами/NPC или в боевой тренировке.

Конечно, это означало, что в игре не было уровней, а только чистое мастерство, определяющее, насколько сильным вы можете быть в игре.

Как бы то ни было, у каждого персонажа есть две ветви способностей, Арканские Искусства и Уникальные Силы.

Первую можно использовать в любое время, за исключением случаев, когда активирована AS (Настройка Арканов) или исчерпаны МР/АР. Кроме того, тип Арканных Искусств зависит как от профессии, так и от персонажа. Разумеется, это касается и того, что можно выучить.

Уникальные силы, с другой стороны, не зависят от профессии, являясь личной и уникальной силой персонажа, и имеют стоимость SP, которая достигается за счет победы над врагами или кратковременного отдыха вне боя. Каждый персонаж управляет одним из 8 элементов, из которых состоит мир, с помощью своих уникальных способностей, которые он проявляет различными способами.

Эти способности также могут изменять состояние врагов. Например, вызвать "сырость" или "холод". Когда эти два плохих состояния объединяются, враг временно замерзает, чем игрок может воспользоваться для атаки.

Кроме того, каждый NPC во время сражений всегда старается ловко вызвать у игрока различные статусные реакции, что является одной из главных достопримечательностей игры.

Предметы и вещи также были полезны, но, честно говоря, большинство из них оказывали едва заметную поддержку игроку и его гарему (не надо приукрашивать ситуацию, говоря, что они спутницы... Это гребанный гарем и все!) и лишь некоторые действительно значительно увеличивали силу боя персонажей.

Конечно, как уже говорилось, без сотрудничества с могущественными NPC в этой игре не обойтись. Проблема в том, что мало того, что вы должны обязательно заикливаться на NPC противоположного пола и добиваться их расположения, как в какой-нибудь игре про свидания, так еще, чтобы они вас не предали, вы должны заставить их полностью в вас влюбиться.

Да... NPC могут потенциально предать вас в важные моменты, если они вас не любят... в основном, романтические узы позиционируются как гарантия абсолютной преданности игроку. Честно говоря, для меня в этом не было особого смысла, но это не имело значения. Игра была именно такой, понимаете?

Цель игрока - создать команду из 5 человек (включая ее/его) с отличной совместимостью друг с другом, чтобы иметь возможность преодолеть все виды основных миссий. По мере выполнения основных миссий, которые подбрасывает вам игра, ваш WER (Радиус Исследования Мира) может быть увеличен, что используется для разблокировки других типов миссий.

Каждый раз, когда WER увеличивается, враги, с которыми игрок столкнется, будут сильнее, и награда за победу над ними также будет выше.

В игре также есть механизм монетизации "Гача", позволяющий зарабатывать дополнительные навыки и редкие предметы, которые могут увеличить боевую мощь игрока и его NPC...

Ну... вам, наверное, интересно, зачем я обо всем этом рассказываю, если не так давно я потеряла сознание в своей комнате, верно? В чем суть? Что я пытаюсь сделать?

Все просто, мой добрый друг. Я просто кратко объясняю замечательную механику и историю игрового мира, в котором мне предстояло жить... Уф!

Я снова называю себя девушкой! Боже! Что это за шутка!?

Мало того, что я стала девушкой, теперь я еще и говорю как девушка... Какая ужасная

манипуляция сознанием!

Что будет дальше, неужели мне начнут нравиться мальчики? Ни за что, я не согласна на такую злую и жестокую вещь!

Аххх... Я даже не могу ругаться в своей голове.... А? Мне нехорошо....

Кхм, простите... У меня сейчас небольшой кризис. В любом случае, на чем я остановилась? Ах да... Я в HAD, игре, которую я должна была покорить как женский персонаж, в теле девушки!

Ха-ха-ха-ха... Это не смешно!

Кроме того! Что это такое!?

<При полном освоении воспоминаний произошел сбой. Удалось усвоить только фрагменты воспоминаний, мыслей, вкусов, привычек и поверхностных знаний о персонаже [Екатерина Софрейн фон Драналиан]. Запуск протоколов сдерживания неподобающего поведения... создание печатей...>

<Активация печати активна. С этого момента игрок не сможет действовать вне рамок типичной личности [Екатерины Софрейн фон Драналиан]. Ошибка... В измерении не хватает Правдоподобия>.

<Обнаружено, что с персонажем [Екатерина Софрейн фон Драналиан] в IUS (Воображаемой Вселенской Сфере) [Герои и Драконы] связаны две личности. Создание новой личности... Запуск новых печатей...>.

<Новые печати применены. Отныне игрок сможет действовать только под следующими характеристиками личности: Тихий, Невыразительный, Добрый, Ласковый, Холодный, Неуклюжий, Хитрый>.

<Системное уведомление: Теперь, когда игрок проснулся, он получит уведомление о своем главном задании>

Ничуть не заботясь о моих проблемах, злобная система выдала голографическое окно, очень похожее на то, что было в игре.

<Создать обратный гарем: Вы, игрок, были доставлены в этот IUS, чтобы собрать самые могущественные цели захвата и возглавить их, чтобы остановить живое бедствие, [Короля Вечной Бездны]. Его победа станет гарантией того, что IUS [Герои и Драконы] смогут пройти через зачатие и возродиться в новой мультивселенной>.

<Примите во внимание, что ваш нынешний пол - женский, поэтому в качестве партнеров в борьбе за спасение мира вы сможете привлекать только мужчин. Любые попытки романтических отношений с женщинами будут наказаны, а чтобы гарантировать выполнение своей главной миссии, душа слегка модифицирована, чтобы отрицать любое однополое влечение>.

Виртуальное окно, на котором были написаны такие невероятные и злые вещи, имело милый стиль, похожий на тот, что отображался при выборе женского персонажа в игре, ну вы понимаете. С розовым цветом и рисунками очаровательных рогатых кроликов тут и там.....

Даже почерк, которым было написано виртуальное окно, был очень милым и девчачьим, и мне

очень нравится общий дизайн!

Я люблю рогатых кроликов и эти милые буквы... Что?

О, пожалуйста, теперь мне нравятся те же вещи, что и этой девушке!? И меня больше не могут привлекать женщины!? Эй!? Они что, модифицировали мою душу для этого!?

Ты видишь все это!? Что значит, что я спасаю мир с помощью обратного гарема? Что такое IUS, и почему они перенесли меня сюда! И почему я не могу произносить плохие слова даже в мыслях!!!? О, всемогущие боги... Нет, не может быть, я не верю в богов!

Почему в этой системе так много зла!!!? Неужели это творение настоящего демона!? Почему вы заставляете меня спасать этот мир!? Знаете ли вы, сколько раз я умирала в игре, чтобы достичь этого даже с опытом!

Я была в ярости от всех этих жестокостей, которые творила со мной эта система, равнодушно продолжавшая показывать все новые и новые свои глупости.....

<Системное уведомление: Основные функции уже активированы, чтобы игрок мог получить к ним доступ, когда захочет. Просто мысленно произнесите "Системное меню", и вы сразу же сможете проверить свой статус, экипировку, гача, отношения и системный магазин>.

<И последнее, но не менее важное: мы желаем вам удачи в успешном освоении новой роли. Пусть у вас будет успешный гарем и красивый роман, который продлится долго, после того как вам удастся создать свою собственную легенду>

Легенду... как девушка, которая создала самый сексуальный обратный гарем из всех!?

Я хочу плакать... даже моя сестра не была так дьявольски добра ко мне.....

Мое тело печально дрожало в темной комнате, в которой мне придется жить отныне, я очень хотела заплакать, но не могла этого сделать из-за печатей, отрицающих любое поведение, не соответствующее моей нынешней сущности.

Я была вынуждена справляться со всем этим, пока моя мать с любовью обнимала меня, спящая, одетая в сексуальную ночную рубашку, которая могла бы пробудить во мне дракона, если бы не обстоятельства... Мне хочется плакать.

Я так подавлена сейчас...*Эй*, эти слезы просто в моей голове... Это все так плохо!

– Так плохо.... – Она тихо прошептала грустную жалобу почти беззвучно, и я посмотрела на лица матери и отца, немного успокоившись, что они не проснутся из-за этого.

А, да, человек, обнимающий меня, - моя мать, Мирея Софрейн фон Драналиан, а спящий рядом с ней парень, похожий на айкемена, - мой замечательный отец, Астарот Софрейн фон Драналиан. Вместе с неудавшейся ассимиляцией памяти, похоже, мне удалось признать этих людей своей семьей, даже если я этого не хотела.....

Тем не менее... я думаю, что эти родители лучше, чем предыдущие. Может, это звучит плохо, но мои предыдущие родители были очень равнодушны ко мне и моей сестре. Люди, одержимые идеей добиться повышения на работе и стать более важными.

Несмотря на то, что они не более чем корпоративные рабы...

Единственное, что в них было хорошего, - это то, что они позаботились о нас и дали нам хорошее образование. Но, господи... они были ужасными родителями, когда дело доходило до эмоционального аспекта. Не было никакой привязанности... даже между ними!

С другой стороны, эти люди были не только любящими родителями для своих детей, но и в целом любящими друг друга. В целом... потому что иногда мать била отца, когда тот делал какую-нибудь глупость... Ну, это все, что я знала об их отношениях как пары, учитывая мои обрывочные воспоминания.

И все же, если оставить в стороне вопрос о том, печалюсь ли я из-за того, что меня вынудили создать Обратный Гарем, или мне повезло, что у меня такие хорошие родители и даже старшая сестра, которая любит меня достаточно сильно, чтобы после моей смерти впасть во зло...

Меня больше удивляет тот факт, что мой новый отец - могущественный герцог!

Это значит, что я богата...

Может быть, это не так уж и плохо... Нет!

Как же я буду спасать мир, если умру молодой?

Мне хотелось схватиться за голову, когда я это поняла... Конечно, позже, быстрее, чем я ожидала, я поняла, что "моя болезнь" больше не будет меня волновать.

<http://tl.rulate.ru/book/106902/4202853>