

Обычные люди бросают игру, получив удовольствие от ее контента, а затем пойдут играть в другую игру.

А сколько в этом мире увлекательных игр?

Гораздо приятнее испытывать эмоции от различных игр, делая то и это.

Однако ветераны - это совсем другое.

Это люди, которые потратили сотни, тысячи или даже десятки тысяч часов на одну игру.

Они будут жаловаться: «Ой, как скучно, совсем нет контента!».

И возвращаются в ту же игру, чтобы сыграть в нее по-другому.

Это происходит потому, что игра уже стала их жизнью.

Почему я так много знаю?

Потому что я именно такой игрок-ветеран.

Есть игра под названием Академия Душ, которая доминировала на игровой сцене и стала GOTY (Игрой Года) в том же году.

Как и все игры, которые выбираются в качестве GOTY, Академия Душ имеет хорошую графику, хорошую музыку, хороший сюжет, и это совсем не преувеличение, если назвать ее божественной игрой, потому что в нее невероятно весело играть.

Я до сих пор не могу забыть те эмоции, которые испытал, когда впервые познакомился с этой игрой.

Эмоции того времени - это то, что заставляет меня играть в Академию Душ даже спустя столько лет.

Проведя в Академии Душ более десяти тысяч часов, я уже успел насладиться всем, что можно было сделать в игре.

Это не просто означает, что я видел все концовки.

Я не успел пройти все достижения, но попробовал концептуальные механики, прохождения без оружия, скоростные прохождения и прохождения игры с использованием только определенных техник.

Я перепробовал все, что можно было сделать в игре.

Я даже попробовал почти все моды, созданные пользователями.

Независимо от того, хороши они или плохи, я перепробовал все, что было доступно.

В этой ситуации, если только не выйдет DLC к Академии Душ или продолжение, я не смогу больше ничего сделать в игре.

Я включил игру по привычке и, спокойно посмотрев стартовый экран, снова выключил ее.

Затем я зашел в сообщество, чтобы проверить, нет ли новостей о продолжении Академии Душ.

Как всегда, разработчики Академии Душ хранил молчание.

Скорее всего, на данный момент они не собирались выпускать игру.

Я это прекрасно понимал, но не терял надежды.

С момента выхода Академии Душ прошло десять лет.

Поначалу все ждали продолжения этой игры.

Это была не обычная игра, а GOTY-игра, которая принесла много денег, поэтому все думали, что у нее, естественно, будет продолжение.

Так поступали все остальные.

Так поступали все разработчики игр.

Но разработчики Академии Душ всегда молчал.

Они не давали даже маленького намека.

Прошел год, два года, потом несколько лет.

Каждый раз, когда появлялся хоть какой-то намек, сообщество разгоралось и спаило в поисках Академии Душ 2, но потом уставало и затихало.

То, что когда-то называли божественной игрой, со временем превратилось в мертвую игру.

Как и все сообщества мертвых игр, сообщество Академии Душ уже давно вымерло.

В нем можно было увидеть только преданных пользователей и всего несколько сообщений в день.

Активность здесь проявлялась только тогда, когда появлялся новичок.

Когда появлялся ничего не знающий новичок и задавал вопросы, единственной функцией сообщества было прогнать его из этой мертвой игры с криком «От тебя несет новичком!».

Но сегодня все было иначе.

Странно, но сообщество Академии Душ было активным.

Что? Еще один грязный новичок?

подумал я, но нет.

На этот раз пользователь рекламировал созданный им мод.

«Я сделал Месугаки мод, хотите попробовать?»

Что такое Месугаки мод?

Не в силах сдержать любопытство, я кликнул на сообщение и восхищенно воскликнул, прочитав тщательно написанный пост пользователя.

Качество мода было хорошим.

Большинство модов, созданных пользователями, обычно являются минами.

Если есть тысяча модов, то, вероятно, только десять из них заслуживают внимания.

Однако мод этого пользователя отличался от других.

Во-первых, было видно, что он много внимания уделил моделированию персонажей.

Красные сдвоенные хвостики, озорные глаза и раздражающая улыбка.

И клыки.

От одного взгляда на нее хотелось ударить ее по лицу, и этот взгляд действительно показывал характер Месугаки.

Навыки, которые соответствовали концепции Месугаки, тоже были хороши.

[Месугаки]

[Это проклятое отродье всегда игнорирует своих противников и использует провокационные выражения. Эта проказница, которая находит удовольствие в том, чтобы злить других, похоже, не знает, что в любой момент ее могут проучить].

[Физические способности установлены ниже обычного].

[Чем злее противник, тем выше способности персонажа].

[Становится труднее завоевать расположение других персонажей].

[Становится легче подвергаться нападению врагов].

(Если вас одолеют, способность резко снизится).

Это ограничивающий навык, у которого явно есть сильные стороны, но и большие недостатки.

Кажется, что они приложили много усилий, чтобы настроить её в соответствии с концепцией.

Обычные пользователи отнесутся к этому навыку как к мусору, но ветераны обычно приходят в восторг.

Нападать на врагов становится легче.

Если вы разозлите врагов, ваши способности возрастут.

Концепция идеальна.

Этот навык создан для танкования!

Даже посмотрев видео ниже, где создатель мода играет сам, я почувствовал себя хорошо.

Немного раздражает, когда она говорит такие вещи, как «неаккуратный» или «слабый» перед монстрами, но это не наказание для ветерана, который умирает от недостатка контента.

Я проверил отзывы людей, которые непосредственно играли в эту игру.

Все говорили, что качество само по себе неплохое.

Правда, некоторые пользователи говорили, что концепция слишком приторная, но для меня это не было проблемой.

Ведь я сам по себе слабак!

Я скачал мод и применил его к игре.

Разве игра не сломана?

Кто создатель этого мода?

Я вижу это впервые, но это так круто.

Надо будет потом помочь им деньгами.

Я зашел на этап создания персонажа и сразу применил способность «Месугаки».

Затем иероглиф рядом с окном способностей изменился на внешний вид Месугаки.

А значение кармы здесь нельзя изменить?

Это немного разочаровывает.

Возможно, это из-за штрафа навыка [Месугаки], но способности персонажа были ниже среднего.

На этом уровне я должен быть в состоянии показать, как я играю с ограничениями голыми руками.

Это было бы по-своему интересно, но давай не будем спешить, когда играем в первый раз.

Насладиться хардкорной игрой можно уже со второго прохождения.

Так как я собираюсь прокачивать ее как танка, я добавлю [Железную Стену], которая снижает урон при удержании щита,

[Несокрушимая воля], которая предотвращает мгновенную смерть, и [Преодоление страха], который снижает штраф от навыка Месугаки.

Поскольку базовые характеристики слишком низкие, добавим также [Гений], навык, увеличивающий прирост статов в 1,5 раза, чтобы их было выгоднее повышать.

А если взглянуть на провокационный характер описания навыка, то кажется, что если я сделаю ее простолюдинкой, то её обезглавит дворянин в ту же секунду, как она заговорит, так что начинать с дворянки - обязательное условие. Учитывая штраф за навык Месугаки.

Ну что ж, начнем!

В тот момент, когда я нажал кнопку создания персонажа, улыбаясь от мысли, что через долгое время смогу поиграть в освежающий геймплей, с монитора полился пронзительный свет.

Эй! Это... Минуточку!

Что это за х*йня...

<http://tl.rulate.ru/book/118755/4762182>