

На этой сцене все закончилось, и Фэн Буцзюэ был перемещен. Вернувшись в стартовое пространство, он увидел на сенсорном экране итоговый подсчет по сценарию.

[Сценарий завершен, идет расчет награды]

[Полученный опыт: 5000, игровая валюта: 50000]

[Полученные предметы/экипировка: нет]

[Закончено/принято заданий: 3/6]

[Закончено особых, скрытых заданий: 0, исследование мира: нет]

[Скачки уровня страха: 0 раз, наивысший уровень страха: 0%, средний уровень страха: 0%]

[Ваш рейтинг страхов: воплощение храбрости, вы получите дополнительную награду, она будет выбрана немного позже]

[Получено очков навыка: 500]

[Бонусный опыт за приобретенные очки навыка: 5000, игровых денег: 50000]

[Награда за прохождение: карточка-пазл – 2 шт.]

[Подсчет окончен, пожалуйста, продолжите]

«Эй! Разве это не мошенничество?!» - после того, как Фэн Буцзюэ был перемещен, он совсем не обратил внимания на статистику подсчета, он возмущен вскричал. – «Такой финал ничем не лучше, чем титры в конце «Хирато Шуичи спокойно умер в тюрьме»! Это стандартный конец хороров, который заставляет тебя дрожать своими тоскливыми картинками! Если следовать стандартному мышлению, этот финал не должен был превратиться в... Закончив университет Хирато женился на Микако, а затем они вместе были убиты призраком! Тут какая-то ошибка?»

Стоя перед экраном, он совершенно не чувствовал радости, от того, что прошел сценарий. У него не было чувства облегчения, так же не было ощущения, что он успешно справился со сценарием уровня сложности кошмар, наоборот, он чувствовал грусть.

Но Фэн Буцзюэ - это все-таки Фэн Буцзюэ, он очень быстро успокоил свои эмоции. Молодежь в состоянии выдержать такие потрясения и неудачи, достаточно один-два раза поиграть в вызывающие грусть игровые продукты и привыкаешь. Он представил себя пылинкой в мире обыденных вещей, сделал глубокий вдох и выдох...

«Хух... Нужно посмотреть на все с позитивной точки зрения, после прохождения одиночного режима выживания со степенью трудности кошмар дают такое же количество очков навыка, бонусного опыта и игровой валюты, как и за режим группового выживания...» - думал он. – «К тому же, можно получить экипировку. Такой нарочито-неприятный финал нужно побыстрее забыть».

На самом деле, если посмотреть на этот сценарий со стороны, то успешное прохождение Фэн Буцзюэ можно считать счастливым случаем, в этом сценарии был такой сюжет, что повсюду были расставлены смертельные ловушки, достаточно активировать всего одну и ты труп. Даже на первоначальном этапе в черно-белом мире игрок с нормальным уровнем страха подвергся

бы серьезному испытанию. Даже если Фэн Буцзюэ потерял страх, но он 23 года был человеком с нормальным чувством страха. Он ясно понимал, как все это пугает людей, но сам не реагировал на эту ситуацию. Если бы на его месте был другой человек, то он уже давно из-за страха допустил бы ошибку.

Поскольку при создании сценария система основывается на индивидуальных особенностях игрок, если бы Фэн Буцзюэ, за исключением тренировочного режима для новичков, всегда входил в режим одиночного выживания, то сталкивался бы только со сценариями-квестами, сопровождающимися чувством острой необходимости и страха. Почти наверняка у него бы не было возможности сразиться в честном бою, поскольку повсюду были бы только смертельные ловушки.

Очень скоро Фэн Буцзюэ перестал бы быть предусмотрительным и опирался только на то, что его уровень страха не повышается, чтобы получать опыт в одиночных режимах... Боюсь, осуществить это было бы не просто. Если хочешь получить опыт, нужно соблюдать условия прохождения. Смерть в одиночном режиме не приносит никакого опыта. А если потратить то же время на прохождение группового сценария, даже если будешь убит на полпути, нужно лишь, чтобы остальные члены команды прошли, тогда ты сможешь получить опыт пропорциональный своему вкладу в победу. Таким образом, групповые режимы гарантируют прибыль, поскольку выживаемость группы выше, чем у одного человека, как например в сценарии с охотничьим островом. Пять человек, один оборвал связь, одного убили, и в конце, одни, неожиданно, одержал победу.

.....

Сконцентрировался хорошо знакомый белый свет. Две карточки появились в одной из стеклянных колонн. Карточка-пазл имела только наименование, никаких других подробных характеристик предмета. Фэн Буцзюэ взял эти две случайные карточки и осмотрел: [карточка-пазл: темные очки] и [карточка-пазл: вращение]. Главным образом, они абсолютно не были связаны, если добавить к ним, имеющуюся у него изначально [карточку-пазл: обезьяна]...

В голове у Фэн Буцзюэ появилась картинка, как обезьяна надела очки, встала на ноги и начала крутиться.

«Эм... Как и ожидалось – ничего». – Мысленно пробормотал он.

Однако система уже активировала панель карточек, и он решил попробовать. Вытащил из хранилища имеющуюся у него карточку-пазл – обезьяну и добавил две новые карточки, открыл меню и выбрал функцию «объединить».

В результате он получил системное сообщение: [невозможно сложить в логическом порядке], другими словами, из этих трех карточек любые две или все три вместе не могут рассматриваться как коллекция.

После этого Фэн Буцзюэ все три карточки поместил в хранилища, в любом случае в хранилище было 10 свободных ячеек.

«В итоге чтобы обменять комплект карточек на экипировку наилучшего качества и выше, не так-то просто его собрать». – Думал Фэн Буцзюэ.

Ранее на аукционе в торговом комплексе он уже искал карточки-пазлы, но в результате не нашел ни одной. Может быть потому, что открытое тестирование только началось, а карточки с самого начала были редкостью. Так же возможно, что игроки считают карточки

эффективным способом получения экипировки идеального качества и выше, и считают продажу невыгодной. Есть еще одна возможность... При поступлении карточки в продажу она покупалась за одну секунду по твердой цене, поэтому, когда Фэн Буцзюэ бродил по аукциону он их и не видел.

Короче говоря, Фэн Буцзюэ тоже был не из тех, кто легко выставит карточку-пазл на продажу, он считал эти системные карточки очень любопытными, сначала хотел собрать коллекцию и посмотреть.

«Хорошо, я не верю, неужели я могу два раза подряд вытащить такую штуку, как детская бита?» - Он свирепо подошел к другой колонне и, когда раздалось системное сообщение, снова выбрал экипировку в награду.

По сконцентрировавшемуся белому свету можно было определить, что это определенно не детская бита и, естественно, не камень, но глядя на очертания экипировки, Фэн Буцзюэ уже начал чувствовать что-то неладное...

[Наименование: 18 бронзовых статуй складного табурета (номер 5)]

[Тип: Оружие]

[Качество: старье]

[Сила атаки: сравнительно слабая]

[Особенности: нет]

[Эффект: во время атаки живых существ человекоподобного типа, абсолютно не может быть сломан, при этом, несомненно, есть вероятность повесить на цель эффект кровотечения.]

[Примечание: складной табурет, можно использовать по назначению в частном доме. Можно сидеть на нем, скрывая намерение напасть. Из-за того, что он не считается оружием, даже если вас схватит полиция, они ничего вам не предъявят. Известен, как главный из семи видов оружия применяемый в драках на рынках.]

Сиденье этого складного табурета было круглым, снизу две подпорки, как у стремянки, металлический, черного цвета, весь его вид соответствовал системному описанию. Что касается качества «старье» - еще можно определить, как старый, с изъянами, но довольно мощный.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/35308>