

Во второй комнате обстановка была ещё более странной, чем в первой: четыре стены, пол, потолок — всё было полностью разрисовано человеческими лицами. Комната была пустой, но лица на стенах были нарисованы очень плотно. Посреди помещения стоял один единственный сейф.

— Эта загадка кажется очевидной. — Фэн Буцзюэ подошёл к сейфу и тщательно его осмотрел. — Хм... В конце концов, это режим прокачки, к тому же, возможно, во внимание принимается тот факт, что из-за страха игроки не смогут мыслить ясно, — посетовал он на то, что уровень сложности слишком низкий...

Ван Таньчжи вошёл следом за другом. Эти лица на стенах показались ему очень реалистичными, и он даже не смог найти двух похожих. В этой комнате будто сотни пар глаз наблюдали за ним, аж жуть брала.

— Брат Цзюэ, может, перетащим сейф наружу, а потом исследуем? — предложил Ван Таньчжи.

— Мне потребуется минуты три. — Фэн Буцзюэ быстро встал, вынул шесть листов с набросками человеческих лиц, просмотрел их, а потом начал рассматривать лица на стенах. — При приближении к сейфу сразу появляется системное сообщение, которое просит ввести шестизначный код для открытия. — Его взгляд быстро остановился. — Хм... Вот тут. — Он подошёл к стене и склонил голову влево. — В этой комнате нарисовано так много лиц только для того, чтобы сбить игроков с толку. — Он указал на стену со словами: — Гляди, вот последовательность из шести лиц, расположенных наискосок. К тому же, они полностью совпадают с набросками лиц на шести листах.

Фэн Буцзюэ по отдельности сравнивал эти пугающие лица, слева направо, сверху вниз и выкладывал листы в том порядке, как лица были нарисованы на стене, запоминая цифры в уголках.

— Четыре, один, шесть, три, пять, два — он вернулся к сейфу и начал вводить код. — Если бы открыв дверь первой комнаты, мы просто всё поверхностно осмотрели, а не провели тщательный обыск, то не смогли бы найти рисунки с подсказкой. В этом случае когда открыли бы вторую комнату, не смогли бы подобрать код от сейфа. — Он повернул голову и окинул взглядом шесть лиц. — На самом деле, ответ располагается в той области, на которую сразу падает взгляд при входе. Но без набросков, даже зная мы, что код скрыт где-то в комнате, всё равно не нашли бы цифр.

В этот момент сейф действительно открылся. Внутри оказались два предмета: ключ и карта.

— Ошибочка, — сказал Фэн Буцзюэ, проверив свойства предметов.

— В чём дело? — Ван Таньчжи, похоже, заразился его спокойствием: в этот момент его уровень страха колебался около 3%.

— Должно быть, ключу мы очень быстро найдём применение, но это... — Фэн Буцзюэ вручил карту Ван Таньчжи.

[Наименование: Взрыв Шэнь Цюань*.]

П.п.: Кулачное искусство практикующее среди ихэтуани.

[Особенности карты навыка: активны. Исчезает после двух использований.]

[Тип навыка: рукопашный бой.]

[Эффект: взрывная волна, образующаяся после поражения цели, создаёт повреждения атрибутом огня.]

[Расход: 50 очков выносливости.]

[Условия изучения: талант рукопашного боя уровня F.]

[Примечание: БУМ!]

— Я полагал, что в качестве награды будет экипировка, а в результате — навык, — сказал Фэн Буцзюэ.

— Э... Да без разницы, экипировка или навык, брат Цзюэ. Лучше скажи, как ты узнал, что будет награда? — спросил Ван Таньчжи.

— Разве не очевидно? Хотя в этом режиме и нельзя получить никакой дополнительной награды, кроме опыта, но чтобы сохранить игровой характер, в сценарии игрокам по-прежнему даётся два способа прохождения, — объяснял Фэн Буцзюэ. — Сейчас мы пошли по пути решения квеста, а не по пути грубой силы. — Он взял в руку ключ и вместе с Ван Таньчжи покинул вторую комнату.

— Игроки, которое идут не по пути решения квеста, преодолевают страх и смело идут навстречу врагу. Чем эффективнее они будут сражаться, тем быстрее смогут поднять уровень своих талантов, и вслед за повышением их уровня будет появляться всё больше боевых навыков и приёмов. В сражении они также могут получать очки навыка. А наш метод игры позволяет поднять эффективность игры в целом, а не только боевой компонент. Решение квеста может снизить сложность прохождения, уменьшить важность сражений и лучше управлять происходящим в сценарии.

Мужчина перевёл дух, а затем снова заговорил:

— Но у людей, которые играют таким образом, зачастую уровень талантов гораздо ниже. Система, естественно, может компенсировать это в других аспектах — проще говоря, предоставляет больше очков навыка.

Ван Таньчжи всё понял и продолжил его мысль:

— Но в режиме прокачки не даются очки навыка... Потому игроки, которые выбрали путь решения квеста, могут прямо в сценарии добыть предметы, чтобы компенсировать это.

— Именно. — Фэн Буцзюэ подёргал за ручку третьей двери. Как он и предполагал, та оказалась заперта. Он тут же попробовал ключ, который держал в руке, и тот подошёл. А после того, как дверь открылась, ключ исчез. В третьей комнате было очень чисто. У стены стоял письменный стол, а на нём лежал блокнот.

— Кстати, сколько талантов ты открыл? — спросил Фэн Буцзюэ, взяв в руки блокнот.

— Талант рукопашного боя и распространённый, оба уровня F. А у тебя, брат Цзюэ?

— Я открыл только распространённый. — Фэн Буцзюэ листал блокнот и читал записи вслух. — В какой ситуации открылся твой талант рукопашного боя?

— В режиме обучения для новичков: меня внезапно атаковали несколько существ, похожих на обезьян, после того, как я их убил, система сообщила, что у меня есть талант рукопашного боя уровня F, — припомнил Ван Таньчжи. — Но «распространённый» талант обнаружился только после прохождения обучающего курса.

— Вот оно что. Видимо, все шесть талантов открываются в подходящих им случаях, — задумчиво сказал Фэн Буцзюэ. Он тут же обернулся и сказал Ван Таньчжи: — Когда ты взял навык, у тебя в меню открылась полоска скиллов? Раз уж ты соответствуешь условиям, то забирай навык и быстрее изучи его. Кто знает, может он нам пригодится.

Только когда Фэн Буцзюэ сам в первый раз взял карту навыка и просматривал её свойства, система сообщила ему, что его полоска скиллов активирована. В Триллер Парке у персонажей полоска скиллов всего имеет 12 ячеек, и только перед началом сценария их можно укомплектовать, не зависимо от того, каким количеством навыков обладает персонаж, после входа в сценарий он может изучить лишь 12. К тому же, после изучения навыка, вне зависимости от того, использовал он их или нет, тот привязывается к персонажу и не подлежит обмену.

Потому, если игрок получает карту навыка и решает её продать, то кладёт её в рюкзак, а не экипирует в полоску скиллов. Если экипировал, то карта исчезает, а навык становится блоком данных в меню игрока. Кроме того, существует правило, что карту навыка как предмет можно лишь вынести из сценария, но нельзя внести. Это сделано для того, что бы игроки, которые ещё не экипировали все 12 навыков, не таскали с собой целую кучу карт наготове.

Есть только одно исключение из этого правила: если в сценарии игрок поднимает новую карту навыка и соответствует условиям изучения, но его полоска скиллов уже полная, в этот момент он может использовать новую карту, чтобы заменить какой-то уже экипированный навык. К тому же, этот заменённый навык вернётся в полоску скиллов только по возвращении в стартовое пространство.

— Появилась-то появилась, но как этот навык будет отображаться, когда исчезнет после двух использований? — не мог взять в толк Ван Таньчжи.

Когда он задал этот вопрос, стало очевидно, что он не читал соответствующий пункт игровой инструкции. Фэн Буцзюэ жадно просматривал блокнот, что держал в руках и одновременно отвечал:

— Ключ в свойствах карты навыка... Навыки подразделяются на активные и пассивные. Активные навыки бывают навыками «постоянного пользования», «обладающими ограничениями» и «расходными». Пассивные бывают лишь «постоянного пользования» и «обладающие ограничениями». — Он подумал несколько секунд. — «Твой относится к «расходным», после двух использований навыка не будет.

— Ощущение какого-то мошенничества... — Хоть Ван Таньчжи и сказал так, но сделал, как велел Фэн Буцзюэ.

— Нет, это очень разумно, — сказал Фэн Буцзюэ. — С твоей нынешней выносливостью ты сможешь активировать его максимум два раза. Будешь использовать, если представится случай и соответствующие условия. По меньшей мере, в этом сценарии тебе не потребуется использовать его трижды, а может, навык совсем не понадобится. — Он сделал паузу. — К тому же, если бы он был навыком постоянного пользования или обладающим ограничениями, боюсь, условия изучения и расход при использовании не были бы такими низкими: очень вероятно, что потребовался бы более высокий уровень таланта рукопашного боя, и расход был бы больше.

Фэн Буцзюэ продолжил:

— Иначе такие штуки как «навыки», были бы слишком дешёвы. Например, игрок с талантом стрельбы на пятидесятом уровне обладания навыком кулачного боя постоянного пользования, если это навык рукопашного боя уровня F, а расход всего 50 очков выносливости, то его вполне можно было бы использовать сто раз кряду. Так куда же это годится?..

Выслушав доводы друга, Ван Таньчжи это тоже показалось разумным; он ответил:

— Хм... Тоже верно. Если бы сейчас мне дали навык рукопашного боя уровня F, который я мог бы изучить, но расход выносливости был бы 101, то это говорило бы о том, что у этой игры что-то не так с настройками.

— О, ещё хочу напомнить тебе, что с талантом уровня F вероятность успешной активации активного навыка — 20%, потому... Сможет ли персонаж на низком уровне активировать полученный навык, зависит от удачи, — сказал Фэн Буцзюэ.

— Разве это не мошенничество?!

— Потому я всем сердцем надеялся, что мы найдём экипировку. Я просматривал официальный сайт. С начала закрытого тестирования утром, до второй половины дня, на форуме уже появились игроки выше десятого уровня. Эти парни говорили, что в этой игре на низких уровнях попадаетесь в основном экипировка. Но экипировка «идеального качества» и выше на низких уровнях очень редка. — Фэн Буцзюэ делал два дела сразу: пока болтал, закончил чтение блокнота.

— Предположительно, поскольку в этой игре очень быстро можно достичь десятого уровня — к тому же, на низких уровнях игроки обладают очень хорошей экипировкой — то, не разгадывая квесты, можно вполне эффективно проходить сценарии при помощи грубой силы. Потому игра практически не предоставляет сильной экипировки. — Он закрыл блокнот. — И ещё. После десятого уровня низкоуровневая экипировка идеального качества станет бесполезной, но выкинуть её будет жалко. Сейчас Торговый Центр ещё не открыт, а в рюкзаке она лишь будет занимать место.

Но внезапно Фэн Буцзюэ сказал:

— Ой, облажался...

— В чём дело? — Ван Таньчжи напрягся, взял нож для фруктов и обернулся ко входной двери и коридору, однако за исключением кровавых отпечатков пальцев на противоположно стене коридора он не заметил никаких новых странностей.

— Просто... В дальнейшем, когда нужно будет открывать сейф или что-то ещё, это будешь делать ты, а я лишь буду диктовать код, — сказал Фэн Буцзюэ.

— Тц... А я думал, о чём ты, — выдохнул Ван Таньчжи. — Удача — это плывущие облака, лишь вероятность. Неужели ты уверен, что мог вытащить только мусор?

— Я действительно думаю пойти в коридор, подобрать камень и забить им тебя до смерти.

— Ладно... Я неправ.

Фэн Буцзюэ положил блокнот в рюкзак и сказал:

— Идём, по дороге расскажу тебе, что, в конце концов, творится в этом сценарии...

<http://tl.rulate.ru/book/341/6815>