

При изучении основ гейм-дизайна одним из первых пунктов, на котором должен был сосредоточиться разработчик, было создание основ того, как должна работать его игра. Будь то причудливая схема управления или какая-то система, которая будет сочетаться с выбранной тематикой, разработчикам было необходимо не торопиться с разработкой и оттачиванием своего мастерства, прежде чем создавать новый мир. Тогда не будет слишком поздно, если им понадобится исправить что-то, что может полностью сломать их игру.

К сожалению, Гид, похоже, поступила наоборот.

Итак, я восстановила копию своего исходного кода и записала названия всех элементов пользовательского интерфейса, которые могут тебе понадобиться.

Прошло немало времени, прежде чем Гид вернулась ко мне. За то время, что она провела со своим кодом, я, наверное, уже обошёл четверть огромного города, в котором сейчас находился. Не то чтобы это было плохо, поскольку я уже ознакомился с тем, что, как я предполагаю, станет моим базовым городом в обозримом будущем, но всё же это было скучно, когда я мог бы использовать свое время, чтобы получить несколько уровней и действительно продвинуться вперед.

Конечно, при условии, что я вообще знал, какова моя текущая конечная цель.

"Спасибо, Гид", - искренне поблагодарил я, прислонившись к ближайшему дереву и прикрыв затылок руками. "И поздравляю с возвратом исходного кода".

Застенчивая девушка заикалась, её голос звучал устало, когда она зевнула. *Я же не могу просто оставить тебя одного, верно?*

Я усмехнулся, проходящие мимо случайные NPC послужили удобным фоном, когда я прошептал про себя: "И я благодарен тебе за это, Гид. Воистину".

Я не стал озвучивать усталой девушке свои многочисленные опасения. Побродив немного по окрестностям, я успел остыть и позволил логике контролировать мои действия. Гид действовала из лучших побуждений, и сжигать мой единственный мост к реальной информации было просто неразумно.

Ты спрашивал, как открыть окно статистики, верно?

"Ага", - кивнул я в воздух, когда яркий свет нимба над головой внезапно снова оказался на переднем плане. "Я всё ещё застрял с этим символом статуса над головой".

Я вижу, и он исчезнет только после того, как ты распределишь свои дополнительные статистические данные, - пробурчала Гид, и её клавиатура снова ожила, когда она заговорила. *За то время, что я потратила на пересборку игры, было исправлено ещё несколько ошибок, которые я пропустила

при первом запуске, так что ты можешь получить более гладкий опыт... Надеюсь.*

Я пожал плечами. Это было лучшее, что я, вероятно, когда-либо от неё получу. "Но я все равно благодарен тебе, Гид".

Слабое хихиканье донеслось из бездны, и её тихий голос зазвучал в моей голове, пока я ждал, что она скажет.

*Итак... экран статистики называется "SS1". Это означает "Экран статистики 1", и, вероятно, вместе с ним будут выводиться и остальные статистические данные.

Я кивнул на объяснение Гида. "Тогда когда я вызову его, мне следует ожидать, что меня будут бомбардировать окнами?"

Девушка хмыкнула: *Наверное? На самом деле не должно, но то, как я закодировала экран статистики, означает, что каждое окно будет всплывать вместе с другими. А тут еще и система вкладок, которую я наложила на бинарную...*.

Затем Гид продолжила рассказывать о тонкостях своей работы. Я моргал от её быстрого рассказа, мой мозг начинал замыкаться от переизбытка информации. Я не был так уж плохо знаком с техническим жаргоном, но даже мне было трудно понять настоящий язык программирования.

...И он должен работать сам по себе, без какого-либо вмешательства, - наконец закончила Гид, её тон стал более официальным, чем когда она только начала говорить. *И опять же, она должна...*

"Я понял, Гид", - усмехнулся я, прервав её очередную тираду о программировании. "Значит, я должен просто сказать [ЭКРАН СТАТИСТИКИ 1] вслух..."

[ЗВОН!]

Меня прервали, когда в голове раздался знакомый звон. Я сразу же представил себе окно, которое непременно последует за этим звонким звуком прогресса.

[ЭКРАН СТАТИСТИКИ 1][SS2][SS3]

[Соматик: Мория]

[Уровень 2/99]

[Очки здоровья: 105]

[Очки манны: 105]

[СИЛА: 5]

[ЛОВКОСТЬ: 6]

[СКОРОСТЬ: 6]

[ЖИВУЧЕСТЬ: 5]

[ИНТЕЛЛЕКТ: 8]

[УДАЧА: 5]

[ДОСТУПНЫЕ СТАТЫ: +2]

В огромном окне появился ряд чисел и статов, расположенных в аккуратном порядке. Мой взгляд сразу же пробежался по цифрам, оценивая, с чем мне предстоит работать, пока мой геймерский мозг включал высокую скорость.

"Хм... Всего два дополнительных очка статов?"

По сравнению с другими играми это было довольно скудно, но, учитывая, что я, очевидно, собираюсь достичь 99-го уровня, я мог видеть, что смогу прокачать хотя бы один показатель до сотни к тому времени, когда буду примерно 60-го или 70-го уровня. Кстати говоря, теперь, когда я знал, что мой уровень будет 99-м, это означало, что открывать подземелье 60-го уровня так рано было просто смешно!

Я полагаю, что достаточно будет прокачать один стат, - кротко промолвила Гид. *Все статы максимизируются на 99, Мория. Это будет более сбалансировано?*

Подняв руку, чтобы взаимодействовать с окном, я хмыкнул. Я мог только предположить, что прикосновение к одному из этих статов распределит мои два драгоценных дополнительных очка в выбранный показатель. А поскольку у меня нет уверенности в том, что в дальнейшем я смогу изменить показатели, мне, вероятно, следует быть осторожным... Подождите... Почему бы просто не спросить?

"Могу ли я сделать повторный выбор, если хочу перераспределить свои статы?"

Это не изменит игру, но даст мне некоторую свободу действий в экспериментах, если таковые будут проводиться.

Я... Я не думала об этом, - призналась девушка, извиняясь. *Простите...*

"Всё в порядке", - отмахнулся я. "Просто спрашиваю".

Что ж, это конец. Это означало, что у меня не будет оправданий, если я выберу не тот стат. Но опять же...

"На какой билд я вообще иду?"

У меня уже была куча статов на [ИНТЕЛЛЕКТЕ]. Если предположить, что у меня будет магический билд, то, вложив в него больше очков, я наверняка повышу свой урон. Но на данный момент у меня в арсенале были пистолеты, а заклинаний не было. И это при условии, что магия вообще существовала в этой игре.

Я издал неслышный вздох, еще раз взглянув на свою статистику. Проводя пальцем по каждому параметру, я всё же ожидал появления всплывающей подсказки, которая объяснит мне, что эти параметры вообще значат. Однако ничего такого не появилось, и я выглядел просто идиотом, тыкающим пальцем в ближайшую стену.

Хорошо, что я был один в этом переулке.

"Э-э-э... Гид?"

Да?

"Могу я получить объяснение, как работают все эти статы?" терпеливо спросил я.

Клацанье её клавиатуры резко прекратилось, и из-за моей спины послышалось слабое гудение, пока она размышляла.

Ну, [СИЛА] - это физический урон. Каждое полученное очко должно увеличивать коэффициент...

"Мне не нужно знать, как это работает на заднем плане, Гид", - тонко улыбнулся я, не давая девушке улететь в очередную ненужную тему. "Просто расскажи мне в общих чертах, потому что, видит бог, это не единственные показатели, на которые мне нужно обращать внимание."

О-О! И-извини...

Я ждал, скрестив руки на груди, пока Гид продолжит. Из-за отсутствия возможности определить время, я мог только предположить, что сейчас тот же день, что и для меня. Но, опять же, другой мир, другие законы физики. Зачем вообще задумываться о таких вещах?

Э-эхем... [СИЛА] увеличивает физический урон для силового оружия. [ЛОВКОСТЬ] увеличивает скорость атаки и шанс уклонения. [СКОРОСТЬ] увеличивает урон для оружия, основанного на навыках, а также повышает точность и скорость произнесения заклинаний.

Я моргнул, услышав первые три показателя. Какая-то часть меня твердила, что я уже слышал об этих статах, но промолчал, позволив Гиду продолжить.

[ЖИВУЧЕСТЬ] увеличивает [Очки здоровья] и скорость регенерации, [ИНТЕЛЛЕКТ] увеличивает урон от заклинаний и [Очки манны], а [УДАЧА] -.... Гид замялась, задумавшись, а затем неохотно продолжила: *Ухх... [УДАЧА] влияет на уклонение и шанс нанести критический урон?*

Эх... "Почему ты сомневаешься в стате [УДАЧА]?"

Девушка скромно ответила: *Это не всё, что он делает, Мория. Я закодировала его так, чтобы он влиял на все случайные шансы в игре, включая случайные встречи с врагами и количество выпадающих предметов*.

Я понимающе кивнул: "Понятно".

Хм... По крайней мере, в этом был смысл. Удача - непостоянный параметр, и я полагаю, что в некоторых играх билды удачи каким-то образом работают. Но я не собирался сбрасывать все свои очки на такой ненадежный стат. Это просто приведет к тому, что игра будет наказывать вас такими базовыми проблемами, как недостаток урона и плохая регенерация.

"Итак, если предположить, что мне нужно больше урона для моего оружия, я должен..."

Наведя палец на [СИЛУ], я замешкался, собираясь нажать на него. Мое оружие, по идее, не было физическим. На самом деле, разве они не относятся к оружию [СКОРОСТИ]?

"Эй, Гид, должен ли я просто качать [СКОРОСТЬ], когда у меня есть оружие дальнего боя?"

Какая-то часть меня протестовала против того, чтобы спрашивать у разработчика, как играть в её игру. Обычно я старался разобраться во всем самостоятельно, прежде чем прибегать к помощи гайдов. Но теперь это была не просто игра. Это была моя жизнь в обозримом будущем, и я не стал бы винить того, кто стал бы жульничать, лишь бы не умереть раньше времени.

Умм... Это должно сработать, - пробормотала Гид. *Оружие дальнего боя обычно зависит от [СКОРОСТИ].*

Подумала...

Наведя палец на [СКОРОСТЬ], я нажал на него, и показатель быстро увеличился на единицу.

"Ну, это было легко".

Ладно... Одно очко статата пропало. Пора распределить второе.

Вернув палец обратно, я стал размышлять, выбрать ли мне еще одно очко [СКОРОСТИ] или же взять одно очко [ЛОВКОСТИ] для увеличения проворства. Это даст мне больше дополнительной огневой мощи, а это означает меньше затяжных столкновений, а значит, меньше опасностей в долгосрочной перспективе.

"Хмм...." хмыкнул я про себя, пока мой палец летал туда-сюда между двумя показателями. Это были неплохие варианты, но... подождите... Почему я вообще об этом думаю?

Переместив указатель, я выбрал стат [ЛОВКОСТЬ], наблюдая, как число увеличивается на единицу, пока я отступаю назад и прислоняюсь к стене.

[ЭКРАН СТАТИСТИКИ 1][SS2][SS3]

[Соматик: Мория]

[Уровень 2/99]

[Очки здоровья: 105]

[Очки манны: 105]

[СИЛА: 5]

[ЛОВКОСТЬ: 7]

[СКОРОСТЬ: 7]

[ЖИВУЧЕСТЬ: 5]

[ИНТЕЛЛЕКТ: 8]

[УДАЧА: 5]

[ДОСТУПНЫЕ СТАТЫ: 0]

Глядя на все это... вроде что ничего особенного. Я ничего не почувствовал. Не было даже фанфар, когда свет над моей головой окончательно померк. Из-за отсутствия ореола переулков вдруг показался мне гораздо темнее, и я облегченно вздохнул.

"Ну, по крайней мере, с этим покончено".

Я усмехнулся. Теперь у меня хотя бы был способ взаимодействия со статистикой. Всё-таки если это называется "Экран статистики 1", то теоретически должен существовать и "Экран статистики 2", а также другие потенциальные окна статов. И, глядя на вкладки, я понял, что мои предположения были верны.

Что ж, я мог бы проверить это.

"Экран статистики 2".

Я ждал, когда появится пресловутый экран статов, когда знакомый звон снова зазвучит у меня в голове...

...

....

Эмм... Хорошо? "Гид?"

Тишина переулка была единственным, что ответило мне, шум и суeta города, проникающие через небольшое отверстие маленькой улицы, эхом отражались от стен переулка.

"Э-э-э... Гид?"

О-О-О!

От испуганного вскрика у меня чуть не лопнули барабанные перепонки, и я вздрогнул. Судя по голосу, она, вероятно, снова заснула прямо за рабочим столом.

Простите за это, - кротко извинилась она. *Уже поздновато.*

О... "Не волнуйся, у меня есть ещё несколько вопросов. Я дам тебе поспать после этого. Договорились?"

Гид сонно хмыкнула в знак согласия. *Это меньшее, что я могу сделать...*

Уф. Я чувствовал себя немного виноватым за это... Но всё же: "Во-первых, как снова открыть экран статистики?"

Женщина издала звучный зевок, отвечая: "Экран статистики 1". И, наверное, я также должна сказать вам, что открытие инвентаря... это "Инвентарь 1"...*.

Я мысленно записал команды, которые она выдала. Я мог только предположить, что она снова будет недоступна в течение нескольких часов, и если я смогу заниматься гриндом, пока её не будет, то должен хотя бы знать, как начать.

Всё остальное...

"Есть ли какой-нибудь первичный квест, который я могу взять, чтобы начать?" быстро спросил я, зная, что она, вероятно, уже готова рухнуть на стол. "Что-то, что поможет мне вникнуть в сюжет?"

Гид издала усталый стон и ответила: *Это... Там должен быть NPC у входа в город...*

Вход, ха... "Как они выглядят?"

Я... не помню.

Её голос лениво отразился от эфира, и вскоре раздался звонкий удар, который, как я понял, означал, что она упала.

"Ну что ж..."

Оторвавшись от стены, я направился к выходу из переулочка, не сводя глаз с экрана статистики. Он был несколько навязчивым, но пока сойдет.

"Ха... По крайней мере, я знал, как закрыть эту штуку, если захочу..."

И всё же то, что мои физические и умственные способности были аккуратно разложены по полочкам, было, мягко говоря, странным. Это не так уж и важно для неосязаемого прогресса, такого как сила интеллекта и общая сила; вещи, которые всегда было трудно измерить в старом мире. И мне, как геймеру, было приятно думать, что это как-то мотивирует меня

заниматься спортом или что-то в этом роде.

Если предположить, что упражнения вообще как-то влияют на статистику.

"Хмм... [ЭКРАН СТАТИСТИКИ 2]."

[ЗВОН!].

По моей команде окно передо мной быстро замерцало и исчезло. То, что когда-то было набором цифр и сокращенных слов, теперь сменилось настоящими словами, цифрами и еще кучей всякой всячины, о которой я не мог догадаться, что это может означать.

[SS1][ЭКРАН СТАТИСТИКИ 2][SS3]

[МАНИФЕСТ: Блан и Нуар]

[УРОВЕНЬ МАНИФЕСТА: 1/10]

[МЕНТАЛЬНАЯ СИЛА: 0]

[ОЧКИ МАНИФЕСТА: 0]

[МАНИФЕСТ ПРИЧУДЫ]

[Кровавые пули: [Блан и Нуар] используют кровь соматика в качестве боеприпасов. Потребляет 3% от максимума [Оков здоровья] за выстрел].

Позволив ногам нести меня к предполагаемому месту назначения, я сосредоточился на том, чтобы понять, на что, черт возьми, я смотрю. На первый взгляд, это была часть статистики [Манифест]. Название оружия, его уровень и некоторые другие числовые значения, которые в данный момент мне были недоступны, говорили о том, что для моей новой силы есть какие-то возможные настройки.

"Причуды, ха..."

И конечно же, как я мог не заметить очевидные последствия такого слова? Причуды означали, что их можно либо выбрать, либо получить автоматически. И это не говоря уже о том, что в ходу были даже отрицательные варианты.

"Это будет отстой..." Я выдохнул, хмыкнув.

Я играл в некоторые игры, в которых система причуд была до смешного жестокой. Я до сих пор помню одну, которая была настолько чертовски неумолима, что ваш персонаж мог быть практически уничтожен, если вы получали определенный набор причуд в быстрой последовательности. И хотя некоторые из них были полезны, несмотря на их недостатки, простое невезение при жеребьевке могло погубить несколько часов прогресса. В такой ситуации лучше было просто начать с нуля и надеяться, что RNG (генератор случайных чисел / рандом) не подведёт вас снова.

"Так вот как это работает..." Я кивнул, прочитав первую причуду своего [Манифеста]. "Я теряю три процента своего максимального здоровья каждый раз, когда стреляю из этого оружия..."

Я моргнул, быстро подсчитав. Если бы я сделал десять выстрелов подряд, то сразу же потерял бы 30 % от общего количества [Очков здоровья]... Чёрт! Это было очень накладно!

"Фух..." вздохнул я. Полагаю, таким образом система уравнивает оружие с бесконечными патронами. Возможно, было бы неплохо, если бы оно использовало мои текущие [Очки здоровья], а не максимальный запас, но для такой простой способности это все равно слишком большой недостаток.

С другой стороны, мне, наверное, не стоило придумывать что-то, что будет питаться буквально кровью из моих вен.

"Ну что ж," - пожал я плечами, глядя на то, куда направляюсь. "Наверное, я смогу как-то компенсировать это..."

Если я собирался кромсать [Очки здоровья] как бумагу, то мне нужно было убедиться, что я смогу регенерировать урон быстрее, чем сжигать его. На ум сразу же пришла [ЖИВУЧЕСТЬ], тогда у меня будет три стата, чтобы выжать из себя максимальное количество урона. Может быть, есть какие-то причуды, которые могут облегчить мне задачу?

"Хмм... [ЭКРАН СТАТИСТИКИ 3]."

[ЗВОН!].

Не обращая пока внимания на другие пустые цифры, я перешел к последней полоске, всё ещё доступной в окне.

[SS1][SS2][ЭКРАН СТАТИСТИКИ 3]

[ПРИЧУДЫ]

...

...

Хорошо? Это всё?

Я моргнул в замешательстве, пристально глядя на пустое окно передо мной. В нём не было ничего, кроме слова [ПРИЧУДЫ], но я надеялся, что появится что-то ещё и даст мне хоть какую-то информацию. Но когда я сделал несколько шагов по направлению к входу в город, окно всё ещё демонстрировало признаки того, что оно не собирается менять свою позицию, оставаясь полностью лишенным информации.

"Фигушки..." вздохнул я.

Полагал, что, по крайней мере, увиденное даёт мне представление о том, чего ожидать. Я мог только догадываться, что помимо оружейных причуд существует и другая система причуд, если в ближайшем будущем в этом окне ничего не появится.

"Мне просто нужно набрать уровни, чтобы разблокировать эту штуку..." вздохнул я.
"[ЗАКРЫТЬ]".

Всего одно слово - и окна передо мной распались, превратившись в мотыльки тусклого света. И снова передо мной остался фоновый HUD и чёткий план того, что я помнил как вход в город. Охваченный желанием узнать, что нового появилось в моей жизни и сориентироваться, я ускорил шаг направившись к массивной арке за окном.

<http://tl.rulate.ru/book/79394/3618225>