

Из-за глубокой зависимости от видеоигр Бай Чжи был мучительно некоммуникабельным, но хотя бы в сети ему удалось завести несколько друзей.

Это неизменно были люди, с которыми он познакомился через свои игры — все они были пользователями интернета, глубоко укорененными в онлайн-культуре. Человек, называвший себя [Бесконечное Божественное Крыло], который только что пригласил его поиграть, был именно таким.

Кратко пообщавшись, чтобы доказать, что он не умер, Бай Чжи полностью сосредоточился на изучении системы игрока.

Как и в большинстве игр ММО*, этот интерфейс, видимый только ему, был простым, с семью панелями: [Информация об игроке], [Характеристики], [Навыки], [Инвентарь], [Торговая площадка], [Аукцион] и [Квесты] соответственно.

Панель [Информация об игроке] оказалась крайне скудной.

[Имя игрока: Бай Чжи]

[Идентификатор игрока: KM4553*****352]

[Обращение: □□□]

[Возраст: 18]

[Раса: Человек]

[Уровень: 1]

[Опыт: 50□100]

[Монеты: 0]

Это было все.

Бай Чжи заметил четвертую снизу строку и понял кое-что. «Раса... Значит, игроки могут быть не только людьми?»

«Обращение...» Бай Чжи на мгновение задумался — назвать что-либо всегда ставило его в тупик. Наконец, он решил просто использовать свое обращение в QQ.

«Черный... Ибелый».

Перед ним всплыло напоминание.

[Вы не сможете изменить свое обращение. Вы уверены?]

Быстрое нажатие на кнопку «ОК», и Бай Чжи закончил настройку своей учетной записи в этой опасной игре, ареной которой был мир. Затем он обратил свое внимание на панель, которая заинтересовала его больше всего — панель характеристик.

Панели характеристик, похоже, были общей чертой всех игр и позволяли игрокам одним взглядом оценить свои основные возможности.

Бай Чжи очень хотел узнать о своих возможностях в числовом выражении.

Панель характеристик была заметно интереснее, чем панель информации об игроке, и в ней отображалось семь характеристик: Сила (STR), Ловкость (DEX), Выносливость (CON), Интеллект (INT), Восприятие (PER), Обаяние (CHA) и Здравомыслие (SAN).

Первые три характеристики были легко понять — они отражали скорость его реакции и насколько хорошо развиты его мышцы. Естественно, эти показатели были бы намного выше для кого-то вроде национального спортсмена, чем для обычного человека, и, наоборот, домосед, проводящий все свое время в играх, имел бы ужасные значения в этих характеристиках.

Так же как первые три характеристики описывали внешние черты игрока, следующие три — интеллект, восприятие и обаяние — описывали внутренние. Интеллект не нуждался в объяснениях, а восприятие было характеристикой, представлявшей своеобразную чувствительность к опасности — что некоторые могли бы назвать шестым чувством. Чем выше восприятие игрока, тем сильнее будет его способность обнаруживать присутствие сверхъестественных существей.

Что касается обаяния, оно основывалось исключительно на внешности игрока — конечно, у Бай Чжи оно было в избытке. Однако он не мог понять последнюю характеристику, Здравомыслие, а панель характеристик не давала никаких объяснений.

Значение 10 для каждой характеристики соответствовало средним возможностям человека средних лет. Все ниже 5 считалось нарушением, в то время как 15 представляло собой верхний предел того, чего мог достичь нормальный человек. Характеристики Бай Чжи были следующими:

[STR: 7]

[DEX: 8]

[CON: 6]

[INT: 15]

[PER: 13]

[CHA: 15]

[SAN: ???]

Вид таких искаженных характеристик шокировал Бай Чжи.

Он смирился с тем, что его Сила, Ловкость и Выносливость — три основные характеристики — были ниже среднего, но чтобы его Выносливость была всего на один пункт выше показателя инвалида, было смешно...

С другой стороны, получить максимально высокие баллы по интеллекту и обаянию его ничуть не удивило. В конце концов, он всегда считал себя гением, в то время как «Бай Чжи» в этом мире был достаточно красив, чтобы закрутить семь романов за три месяца, несмотря на то, какой он был подонком. Наконец, тот факт, что у него было 13 пунктов восприятия, прояснил, почему он последовательно привлек внимание двух сверхъестественных сущностей.

Его атрибут здравомыслия сбил его с толку, потому что ему даже не было присвоено значение...

С 1 по 10-й уровень игроки зарабатывали по одному атрибутивному очку за уровень, тогда как с 11 по 20-й уровень они зарабатывали по два очка за уровень, которые могли тратить на улучшение любого из семи своих атрибутов.

В этой системе базовая статистика игрока не была фиксированной — она отражала текущее состояние игрока, поэтому могла улучшаться с тренировками или ухудшаться в зависимости от нездорового образа жизни. Однако добавленные очки, усиливающие каждый атрибут, не изменятся.

Это имело смысл. Люди, которые тратили время на тренировки в тренажерном зале или на пробежки на длинные дистанции, неизбежно замечали улучшение своей силы и выносливости. При достаточной решимости можно было повысить свою силу, ловкость и выносливость до 15, что является верхним пределом человеческих возможностей. Дальнейшее их улучшение с помощью бонусных атрибутов позволит игроку превзойти эти пределы.

Таким образом, усиление бонусными очками даже могло позволить инвалиду поднять свои атрибуты до нормального уровня. А игрок получает в общей сложности 10 очков к 10-му уровню... если он начал с 10 в любом атрибуте, то даже обычный игрок мог стать практически сверхчеловеком, как только достигнет 10-го уровня...

Когда он молча размышлял над выводами из всего, что узнал, Бай Чжи начал испытывать необъяснимое чувство срочности.

С 1-го по 10-й уровень игроки получают атрибутивное очко с каждым уровнем, которым они

могут распоряжаться по своему усмотрению. Даже такой человек, как он, который фактически был инвалидом в физическом плане, мог, достигнув 10-го уровня, использовать эти очки, чтобы стать вершиной человеческого совершенства.

Если это было возможно на 10-м уровне, то что насчет 20-го уровня? Согласно правилам, игрок получит 20 атрибутивных очков, просто перейдя с 10-го на 20-й уровень. Поскольку игра шла уже три месяца, Бай Чжи был уверен, что игроки самого высокого уровня уже преодолели 10-й уровень. Сколько же героев «Ванпанчмена» и Метящих монахов** скрывалось среди миллиардов людей в мире?

«Интересно, какого уровня были те трое игроков...»

Воспоминание о мощном ударе У Хуа, который был достаточно силен, чтобы отправить маленького мальчика в полет и оставить его совершенно недееспособным, вызвало у Бай Чжи чувство давления.

Даже несмотря на число высокоуровневых игроков, продолжались вспышки сверхъестественных инцидентов, что означало, что человечество всегда находилось в обороне. Количество существей, классифицированных как невозможные, будет постепенно, но неуклонно увеличиваться со временем...

Этот мир оказался гораздо опаснее, чем когда-либо мог себе представить Бай Чжи.

* Массовая многопользовательская онлайн-игра (ММО) — онлайн-видеоигры с большим количеством игроков на одном сервере. ММО обычно имеют огромные постоянные открытые миры. Например, Minecraft, WoW, SAO (вымышленная)

** Отсылка к персонажу из романа Цзинь Юн «Легенда о героях Кондора» (降魔者), безымянному монаху, основной обязанностью которого является подметание полов, но у которого, как выясняется, есть непревзойденные боевые искусства.

<http://tl.rulate.ru/book/89430/3922830>