

Если перейти к сути, то чертова система меня облапошила.

[Песня: Привет, мир!

Попытка выучить...

Выучить песню не удалось!]

[Совет! На успешность обучения влияет сложность песни и показатели вашего интеллекта. Если ваш интеллект и мудрость значительно ниже сложности песни, попытка выучить ее будет невозможна.]

Если бы я знал, что интеллект и мудрость будут использоваться подобным образом, я бы не потратил все на силу и ловкость.

Конечно, я должен был догадаться о важности этих показателей в игре, так что это моя собственная глупость, что я не подумал как следует, когда распределял очки.

Я мельком взглянул на окно статуса моего персонажа, которое показывало все мои характеристики, в том числе улучшенные силу и ловкость.

К счастью, в этой ужасной игре мне хотя бы разрешалось учить песню обычным способом, поэтому я просто включал ее снова и снова. Однако вероятность успеха была настолько мала, что я смог добиться хоть каких-то результатов, только когда бледный утренний свет начал освещать темное небо.

[Разучивание песни проходит успешно!]

— Наконец-то, черт возьми, наконец-то!

А затем мне пришлось потратить еще три часа на то же самое.

Черт.

Вот что бывает, когда у вас всего десять баллов интеллекта и столько же мудрости. Ну и ладно. В конце концов, это не я тупица, а мой персонаж.

[Песня: Привет, мир!

Добавлено в список песен.]

Как и ожидалось, я уже мог воспроизвести в своей голове мелодию и текст песни. Эти баффы действительно были чем-то особенным.

Честно говоря, немного странно, что мне пришлось столько раз прослушать песню от начала до конца, чтобы хоть немного ее запомнить...

Ладно, давайте двигаться дальше.

[Получена награда за достижение: регистрация первой песни.]

Продолжайте в том же духе!]

В этой игре была еще и своя система достижений. В качестве награды я получил несколько очков опыта и немного денег, повысив уровень до третьего.

Я решил отложить распределение очков характеристик на потом, поскольку мне следовало быть осторожнее с этим, и проверил свой список песен.

[Список песен:

— Привет, мир! 23.17%]

Жаль, но это единственное, что там было. Однако обнаружилось нечто еще более неутешительное.

[Ты не спал всю ночь, твое тело слишком слабое.]

Усталость +10

Текущая усталость: 70]

[Ваша усталость приближается к максимальной отметке. Если усталость достигнет 100, ваши НР уменьшатся.]

Мое здоровье...

Было ясно, что такими темпами моя усталость совсем скоро достигнет ста, и, видя, что мои НР и так снизились почти наполовину, я запаниковал и вложил все свои очки характеристик в выносливость.

Раньше, когда я был целителем в рейдах, я хладнокровно игнорировал дрожащих DPS-игроков*, умоляющих о спасении, но теперь, даже имея половину своих HP, я забеспокоился.

П.п.: DPS (Damage Per Second) — это аббревиатура, которая означает «урон в секунду». DPS-игроки играют важную роль в команде при прохождении различных заданий и рейдов.

Появилось еще одно уведомление:

[Вы смело провели свою первую ночь в другом мире.

Сила воли +1]

[Совет! В зависимости от действий игрока может быть сгенерирована дополнительная статистика. Эта игра поддерживает free-to-play*.]

П.п.: Free-to-play — бесплатная игра.

Сила воли? Сила воли у меня хорошая.

«Я определенно выскажу генеральному директору все, что о нем думаю, как только выберусь отсюда».

Расписание в приложении «Мой календарь» указывало на то, что самое время отправиться на съемку первого этапа, но мое состояние оставляло желать лучшего.

Среди всех этих красивых стажеров я буду выглядеть, как какой-то сорняк. Этого нельзя было допускать.

Я вышел из кафе и направился в общественный туалет, который заметил ранее. Умывшись освежающе холодной водой, я наконец взглянул на свое отражение в зеркале. Это был первый раз, когда я мог как следует рассмотреть свое лицо не через камеру телефона. Ощущения были, мягко говоря, неоднозначными.

Мое лицо действительно стало намного хуже. Это не было каким-то шоком. Ведь, каким бы реалистичным это ни казалось, на самом деле это была всего лишь игра, и, в конце концов, это было всего лишь лицо моего персонажа.

Просто, как и многие пользователи, я уделял особое внимание внешности своего персонажа. Мне не нравилось играть, если он не был симпатичным.

Поэтому обычно я тратил целый день на детальную настройку своего персонажа или тратил

тонны денег на броские аватарки в играх, опустошая свой банковский счет.

Что ж, однажды мой персонаж все-таки станет симпатичным, верно?

С надеждой и решимостью снова стать привлекательным я поехал в студию звукозаписи. Даже в трясущемся автобусе я продолжал слушать песню в своих изношенных наушниках.

Но это было не просто заучивание песни. Запомнить слова и мелодию было бы недостаточно. Для того, чтобы хорошо выступить, важно еще и понять ее, осмыслить, пропустить через себя. В противном случае это будет просто пением робота.

Насколько же сложной была эта ужасная игра.

К счастью, мое понимание песни улучшалось по мере того, как я продолжал ее слушать. Похоже, процесс идет быстрее, если еще и подпевать самому.

[Привет, мир! 55.27%]

Выйдя из автобуса, я без проблем добрался до студии. У входа в здание было слишком много припаркованных автомобилей для такого раннего утра.

Ленивой походкой я направился к месту, где снимали стажеров, прибывших раньше меня. Все они были с такими большими сумками, как будто собрались в путешествие, в то время как у меня вообще ничего не было.

И, в соответствии с характером игры, имена персонажей всплыли у них над головами.

[Цзин Сяо]

[Ок Доюн]

Парень слева, должно быть, иностранец, скорее всего, у него китайские корни.

Оба стажера выглядели хорошо, как и следовало ожидать от 3D-игры про айдолов. Вспомнив о своем красивом лице в реальной жизни, я почувствовал горечь во рту.

Сотрудник, который встречал стажеров, заметил меня и жестом попросил подождать. Напевая себе под нос «Привет, мир!», я спокойно стоял и ждал своей очереди.