

Перед его глазами промелькнула всплывающая подсказка, и Шань Цзывэй заметил неподалеку какой-то знак. Он направился к нему, стараясь не наступать на черные кусочки головоломки - сейчас они были для него словно мины.

Шань Цзывэй остановился перед знаком. На нем было написано лишь короткое предложение: [← Город Игрушек там].

"...Какая забота. Как и ожидалось от стадии обучения".

А еще у основания знака стоял сундук с сокровищами. Шань Цзывэй открыл его. На дне здорового сундука оказалась только стопка игральных карт.

Совершенно верно, игральные карты. Как ни глянь, эти карты выглядели в точности как покерные, полностью готовые к игре в "Go-Fish". Шань Цзывэй поднял верхнюю карту. На ее рубашке красовался логотип РПГ в виде маски из двух половин, а на лицевой ее стороне...

[Вы раздобыли карту сценария.]

Ячейки в поле его зрения снова материализовались, а затем появился значок в форме руки, указавший на "Личные сценарии", расположенные под системными. Всего там имелось десять слотов.

[На шахматной доске, кроме набора заданных системой сценариев, вы можете добавлять себе сценарии с помощью Карт Сценариев.]

Шань Цзывэй снова перевел свое внимание на покерную карту - нет, Карту Сценария - которую держал в руке.

[Три Треф - Исследование;

Категория: Исследовательский навык;

Эффект: Просмотрите базовую информацию о цели с дистанции три или меньше;

Описание: Я знаю твой рост, я знаю твой вес;

Я знаю, какого цвета твое нижнее белье... Ах, я этого не говорил.]

"...А ваши программисты в курсе этого странного описания?"

У Шань Цзывэя было вот такое (= =) выражение, когда он читал описание этого навыка.

Наклонившись, он вытащил из сундука остальные Карты Сценария.

[Три Треф - Зеркальное Отражение;

Категория: Навык призыва;

Эффект: Призыв одного зеркального отражения, обладающего половиной базовых характеристик оригинала, длительность: пять минут;

Описание: "Если бы я только мог создать еще одного себя, чтобы он делал за меня домашнее задание, тогда я мог бы пойти и посмотреть телевизор", - подумал я про себя, с завистью наблюдая за тем, как я смотрю телевизор.]

[Два Пик - Тяжелый Удар;

Категория: Навык ближнего боя;

Эффект: Вы наносите критический удар цели с дистанции один или меньше;

Описание: Дон~Дон~Дон~.]

[Два Пик - Длинный Меч;

Категория: Одноручное оружие;

Эффект: Атака в ближнем бою +2;

Описание: самый обычный меч массового производства.]

[Два Бубей - Рубашка (красная);

Категория: Экипировка для верхней части тела;

Эффект: Защита +1;

Описание: обычная одежка массового производства.]

Рука, в которой Шань Цзывэй держал карты, задрожала. Неужели описания для них писали два разных человека? Парню, который строчил описания навыков, стоило бы поделиться кое-

какими креативными идеями с парнем, писали описания для снаряжения. Если как следует поразмыслить, то описание "Зеркального Отражения" наводило ужас.

Здесь было всего семь Карт Сценариев, поэтому имевшихся в его распоряжении десяти слотов хватало с лихвой. Шань Цзывэй активировал все карты сценариев, которые затем в виде шариков голубого цвета влетели в интерфейс для сценариев Шань Цзывэя. Вскоре в колонке "Личные Сценарии" нарисовалось несколько строчек текста.

[Сценарий Первый: Вы можете проверить чужую информацию, закрыв один глаз.]

[Сценарий Второй: Вы можете с помощью зеркала создать зеркальное отражение.]

[Сценарий Третий: Замахнувшись оружием, вы можете нанести цели тяжелый удар.]

[Сценарий Четвертый: Вы можете с помощью длинного меча наносить простые атаки.]

[Сценарий Пятый: На вас экипирована красная рубашка.]

[Сценарий Шестой: На вас экипирован черный жилет.]

[Сценарий Седьмой: На вас экипированы черные джинсы.]

Шань Цзывэй потянул за край из ниоткуда материализовавшейся на нем красной рубашки. Судя по всему, Карты Сценариев являлись своего рода системой навыков и экипировки в этой игре. После объединения ХП, МП и выносливости в единую шкалу Очков Ментальной Энергии (МП) они не постеснялись объединить еще и навыки со снаряжением, сделав из них систему Карт Сценариев. Насколько прижимистыми были разработчики этой игры? Десять слотов означали, что если игроку захочется иметь в своем распоряжении больше навыков, ему придется расстаться с какими-то частями своего снаряжения, а если ему захочется лучше экипироваться, он будет вынужден ограничить выбор своих навыков.

Шань Цзывэй уже мог представить себе свои будущие внутренние баталии за использование и принесение в жертву Карт Сценариев. Выхватив меч, он нанес удар, представляя в роли своей цели команду злобных разработчиков этой игры.

Хрясь!

Стоявший перед ним указатель разбился на маленькие кусочки, а Шань Цзывэй уставился на свой длинный меч. Стоило им только воспользоваться, как его руки словно начали двигаться по собственной воле, очень плавно нанося удары вместо него. Ему даже не нужно было думать об этом. Похоже, если игрок в этой игре возьмет в руки меч, он научится наносить им удары, а с луком в руках он сам собой обучится стрельбе. В конце концов, в играх встречались по большей части обычные люди, а не профессиональные мечники или стрелки.

- Какое хорошее чувство.

После испытания обычной атаки, Шань Цзывэй приступил к тестированию своих навыков. В РПГ у каждого навыка имелось запускающее его действие. Например, когда Шань Цзывэй хотел использовать навык Исследование, ему следовало закрыть один глаз и смотреть на цель исследования, пока навык не закончит анализ. Шань Цзывэй казалось, что эти действия более-менее напоминают каст скиллов, соответствуя времени каста в традиционных ММОРПГ. Если действие не завершить до конца, навык так и не активируется.

Шань Цзывэй мигом смекнул, что это означало: остановив запускающее действие, можно было предотвратить использование навыка противником.

Для начала Шань Цзывэй решил протестировать Исследование. Это был навык непрерывного действия: стоило Шань Цзывэйю его активировать, и он будет действовать, с каждой секундой использования поедая его МП. Следует заметить, что Исследование могло считать информацию о Карте Сценария - к примеру "Два Бубей - Жилет (черный)" - только после того, как будет призвана физическая форма карты.

[Черный Жилет;

Тип: Два Бубей;

Категория: Снаряжение для верхней части тела;

Эффект: В каждый карман можно поместить итем, до пяти единиц;

Описание: Даже не надейся, что в этом жилете я не узнаю тебя.]

Что касается так называемого "Тяжелого Удара", он тоже походил на обычный удар. Для его активации также нужно было размахивать оружием, но при его использовании появлялось дополнительное холодное мерцание. Наблюдая, как убывает его МП, Шань Цзывэй вспомнил описание этого навыка: "Дон~Дон~Дон~" - короче, все его МП уходило на спецэффекты, эх...

Поразмыслив об этом, Шань Цзывэй слегка лишился дара речи, а затем обратился к последнему навыку - Зеркальному Отражению.

По сравнению с двумя предыдущими навыками, Зеркальное Отражение стояло особняком. Мало того, что у него имелось свое запускающее действие, его использование, похоже, ограничивало некое "условие активации".

[Сценарий Второй: Вы можете с помощью зеркала создать зеркальное отражение.]

"С помощью зеркала?" Осмотревшись, Шань Цзывэй отыскал на дне сундука три маленьких зеркальца, на которых раньше лежали Карты Сценариев. Взяв одно из них, он задействовал Зеркальное Отражение.

Рука Шань Цзывэя, двигаясь сама по себе, нарисовала на зеркальце незнакомый ему, но весьма устрашающего и загадочного вида символ, после чего бросила его наземь.

Звяк!

Отпружинив от земли, осколки разбившегося зеркальца зависли в воздухе и плотно соединились друг с другом, образовав молодого человека с белыми волосами в черном жилете и красной рубашке. Он застыл перед Шань Цзывэем, все так же напоминая его отражение. В левом нижнем углу в поле зрения Шань Цзывэя появился интерфейс призыва. Там были уровни МП и СП его зеркального отражения, а также таймер, показывающий, как долго оно сможет существовать.

- Действительно совершенно такой же, - Шань Цзывэй внимательно рассмотрел свое зеркальное отражение. - Так, а что у нас со статами...

МП и СП у зеркального отражения было вдвое меньше, чем у оригинала. У него не было ни единого навыка, и он беспрекословно подчинялся любому приказу, отданному Шань Цзывэем. Если он прикажет бежать, оно побежит, если скамандует прыгнуть - прыгнет. Оно было совершенно послушным.

Шань Цзывэй посмотрел в лицо, точь-в-точь копировавшее его собственное, и сделал глубокий вдох.

- Время пришло; сейчас все станет ясно, - с этими словами он отдал приказ зеркальному отражению: - Вытяни свою руку.

Увенчанное белыми волосами зеркальное отражение сразу же протянуло руку, словно большой, послушный щенок.

- Эта игра предназначена для людей всех возрастов. Они же не настолько бесстыдны, чтобы воссоздать "это"... Ведь так?

РПГ была игрой с полным погружением, основанной на отображении активности нервной системы игрока. Итак, все основывалось на том, что игроки впрыскивали свою псионическую силу для создания персонажа в заданной системой среде. Если в системе не было предусмотрено какое-либо действие или физиологическое явление, к примеру мочеспускание, хотя, находясь в игре они могли чувствовать определенные позывы (означавшие, что их реальному телу пора посетить уборную), они точно не смогли бы помочиться в игре.

- Надо верить в моральные принципы разработчиков этой игры...

Шань Цзывэй снова и снова успокаивал себя, стараясь подготовиться к тому, что собирался сейчас совершить, а затем вложил свою руку в руку своего зеркального отражения.

- Покрепче сожми мою руку.

<http://bllate.org/book/15774/1411280>