

Запуск блокбастера нового поколения в жанре ARPG под названием Запретная фантазия: Падшая богиня. Это игра с открытым миром, самостоятельно разработанная Сетевой технологической компанией МНУ...

— Пропустить.

Пропустив вступительную заставку, созданную лишь для того, чтобы затянуть время и усложнить возврат средств, Ледис открыла глаза, оказавшись уже внутри игры.

Оглядевшись вокруг, она поняла, что находится в апартаментах, выдержанных в стиле девятнадцатого века, а за окном простиралась непроглядная ночь.

Единственным источником света служила зажженная керосиновая лампа, отбрасывающая тусклые, трепещущие тени.

Снаружи доносился неистовый стук в дверь, казалось, колотили в соседнюю квартиру.

— Почему современные игры так любят мрачные элементы?

Бормоча себе под нос, Ледис подхватила керосиновую лампу и принялась обыскивать квартиру, решив разобраться с тем, кто барабанит в дверь напротив, лишь когда убедится, что здесь больше поживиться нечем.

Ледис действовала предельно осторожно. Эта игра имела возрастное ограничение, всего одно сохранение и единственную жизнь: смерть в виртуальном мире означала гибель в реальной капсуле.

Зачем она вообще запустила нечто подобное? Порывшись в памяти, Ледис припомнила лишь то, что игра казалась невероятно увлекательной.

А вот каким образом проект вообще прошел цензуру и поступил в продажу — сколько Ледис ни старалась, вспомнить так и не смогла.

Более того, внезапно обнаружилось, что в ее голове практически стерлись все воспоминания о реальной жизни: она не могла припомнить ни лиц родителей, ни собственного отражения.

Кажется... в руководстве пользователя говорилось, что для усиления эффекта погружения реальные воспоминания игрока при входе в игру подвергаются размытию...

Поразмыслив немного, Ледис нашла этому вполне разумное объяснение и больше не стала забивать голову.

Она вызвала панель характеристик, чтобы освоить параметры персонажа.

Имя персонажа: Ледис

Уровень: 8 уровень Воина Испытания, для повышения уровня требуется человечность: 0/8000

Осталось очков характеристик: 8, осталось очков умений: 7

Всего семь базовых характеристик. Очки умений можно использовать как очки характеристик, а можно тратить на изучение или улучшение навыков... На этапе Воина Испытания за каждое повышение уровня дают 1 очко характеристик и 1 очко умений.

Хм, можно выбрать стартовое оружие?

Проигнорировав описание характеристик, Ледис сначала решила оценить выданный игровой системой стартовый арсенал.

Кинжал, длинный меч, огромный топор, ружье, посох, хлыст... хлыст?

Не раздумывая ни секунды, Ледис выбрала хлыст.

Название оружия: Кожанный хлыст, забытый в гостинной номерах люкс, качество: обычное, тип: среднее оружие, вес: 0.6, скорость атаки: высокая, даосская дистанция атаки: большая

Базовая атака: 16 урона от дробящего удара, модификаторы характеристик: ловкость D, сила D

Эффекты оружия: отсутствуют, навыки оружия: отсутствуют

Справка, модификатор характеристик: прибавка к силе атаки оружия за счет очков характеристик.

К примеру, модификатор ловкости D означает, что каждое очко ловкости добавляет 0.5 к атаке, ловкость C добавляет 1, ловкость B — 1.5, ловкость A — 2, а ловкость S — 3.

В конце концов, это всего лишь подарок на старте, оружие выглядело заурядно. Ледис переключилась на изучение начальных навыков.

Молитва господства: Очарование 1 ур. (требуется 12 веры) (вне боя принуждает не-Испытателя временно действовать по вашей воле; в бою на 2 секунды мешает врагу атаковать вас) (-15)

Справка, навыки: все навыки делятся на три основные категории: боевые искусства, магия и молитвы. Для их использования необходимо соответствовать требованиям характеристик. Указанные в самом конце "-15" означают затраты рассудка на одно применение навыка.

В смысле, чтобы использовать, нужно аж 12 очков веры? Требования непомерно высокие!

Бормоча жалобы, Ледис продолжила читать и поняла, каков был умысел системы.

Поздравляем игрока с разблокировкой таланта! Лишь единицы среди Испытателей удостоиваются этого дара богов!

К чему столько пафоса? Раз уж это предзаказанная мной игра, разве не логично иметь чит-код? Ледис на эту удочку не поддалась.

Талант 1: Избранник войны: за каждое разблокированное достижение вы получаете молитву войны и прибавку к силе. Молитвы, полученные через этот талант, не требуют очков умений и не занимают ячейки навыков.

Талант 2: Утраченная вера: каждый раз, когда удастся собрать улику, подтверждающую существование Падшей богини, показатель веры увеличивается. Текущий бонус к вере: 10 очков.

Заметив это, Ледис увидела, что вера в графе характеристик подскочила до 11 — оставалось скинуть всего одно очко, чтобы разблокировать навык очарования.

С чего это мне вдруг начислили 10 очков веры? Я же только зашла в игру, неужели уже успела отыскать какие-то улики?

Не найдя ответа, Ледис решила не забивать себе голову. Судя по названию игры, эта Падшая богиня явно была замешана в основном сюжете, так что в будущем представится масса возможностей узнать обо всем подробнее.

Затем Ледис перешла к детальному разбору семи базовых характеристик.

Телосложение: здоровье +20, увеличение стойкости (высокая стойкость затрудняет сбивку анимации удара), сокращение длительности негативных эффектов, увеличение скорости восстановления здоровья на 10 ед/час.

Сила: переносимый вес +1, увеличение скорости атаки.

Ловкость: улучшение уклонения и точности стрельбы на дальних дистанциях.

Концентрация: рассудок +15, увеличение числа ячеек для навыков (2, 4, 8, 16 ед. концентрации и так далее; по достижении каждого порога добавляется 1 ячейка навыка, умения можно использовать только будучи распределенными в ячейки), увеличение скорости восстановления рассудка на 10 ед/час.

Интеллект: сила магии +1 (каждая единица силы магии увеличивает мощь магии или молитв на 1%), увеличение скорости произнесения заклинаний.

Вера: сила магии +1, увеличение скорости сотворения молитв.

Чувствительность: повышение шанса наложения статусных эффектов на противника (если ваша чувствительность превосходит телосложение врага, шанс срабатывания составляет 100%, в противном случае снижается).

Примечание: если конкретные числовые прибавки не указаны, как, например, для скорости атаки или уклонения, их эффекты отражаются в скрытых параметрах.

Подумав немного, Ледис завершила распределение в общей сложности 15 очков.

Телосложение: 8, сила: 1, ловкость: 7, концентрация: 2, интеллект: 1, вера: 12, чувствительность: 1.

Здоровье: 185, рассудок: 30, переносимый вес: $0.6/3 = 20\%$, сила магии: 13, атака: 20, скорость атаки: высокая.

Опираясь на школьные знания математики, Ледис с удивлением обнаружила, что показатели здоровья и переносимого веса рассчитаны как будто неверно, после чего продолжила листать меню и отыскала вкладку рун.

Выгравированные руны: однозвездочная руна здоровья (+25 к здоровью), однозвездочная руна переносимого веса (+2 к переносимому весу).

Справка, руны: как покрасоваться красивым нарядом и безупречной фигурой, если приходится кутаться в тяжелые доспехи? Руны внутри тела Испытателя, заменяющие собой экипировку, решают эту проблему.

Различные руны предоставляют прибавки к характеристикам. Один человек может выгравировать максимум 5 рун, иначе возникнет конфликт рун.

Справка, переносимый вес и скорость передвижения: отказ от защитной экипировки делает персонажа уязвимым, но снижает нагрузку и увеличивает скорость передвижения.

При нагрузке в 50% скорость передвижения средняя: чем ниже процент нагрузки, тем выше скорость, и наоборот.

М? Безупречная фигура? Чуть не забыла о главном!

В любой порядочной игре первым делом идет редактор персонажа. Прихватив керосиновую лампу, Ледис направилась в ванную и принялась разглядывать себя в зеркале.

На нее смотрела девушка в весьма дерзком наряде: черные туфли на шпильке, полупрозрачные черные чулки подчеркивали стройные, прямые ноги, причем тугая резинка чулок на бедрах аппетитно врезалась в кожу, ультракороткая черная кожаная юбка сидела в обтяжку, словно на размер меньше, топ на бретельках с трудом удерживал пышный бюст, обнажая рельефный пресс, а шелковые длинные перчатки в тон чулкам придавали образу толику вульгарности.

Прическа представляла собой классические черные распущенные волосы в сочетании с несколько растрепанной косой челкой, черты лица казались изысканными, словно сошедшими из редактора персонажа, а во взгляде янтарных глаз, отмеченных под глазом изящной мушкой, сквозило манящее сияние драгоценных камней.

— Игра для отаку, — холодно усмехнулась Ледис.

Тут нет редактора внешности, так что это... моя реальная внешность?! Сердце Ледис затрепетало от испуга.

Сейчас она совершенно не помнила, как выглядела в реальности, отчего эта мысль заставила ее дыхание участиться.

Впрочем, Ледис быстро взяла себя в руки.

— Человек с такой внешностью стал бы тратить время на видеоигры? Будь у меня и впрямь такое лицо, я бы в одиночку поставила на уши весь чертов мир...

Смертельно разочарованная, Ледис бросила поиски по квартире и распахнула входную дверь.

Глухие удары тяжелых кулаков обрушились на ее барабанные перепонки с расстояния меньше трех метров.

— Открой, дверь! Открой, дверь!

Хриплый, прерывистый голос с металлическим звоном исторгался из груди того, кто ломился в квартиру.

Это был рослый мужчина в поварском колпаке и нарукавниках. Черно-красные пятна крови диким узором покрывали его белый фартук, а в правой руке он крепко сжимал заостренный кухонный тесак.

— Хозяин, ужин, время пришло! Готовить, кушать! Никого, нельзя, пропускать! Вся, семья! Мясо!

Речь звучала четко и весомо — было очевидно, что человек страстно любит свою работу и безумно жаждет прорваться внутрь, чтобы обслужить жильцов.

Ледис слегка призадумалась. Пока она размышляла, не вернуться ли ей в комнату, чтобы попытаться ускользнуть через окно, повар вдруг резко повернул голову и вперил в нее взгляд.

Его голова просто развернулась на 180 градусов, при этом туловища он даже не сдвинул, а левой рукой продолжал колотить в дверь.

Ледис разглядела, что кожа на лице этого повара выполнена из серебристо-серого металла, а в разинутой пасти жутко позвякивают шестеренки с подшипниками.

— Ингредиент! Свежее, мясо!

Уголки его рта растянулись в уродливой гримасе, имитирующей человеческое ликование.

Тело повара по-прежнему не развернулось вслед за головой: он просто нескладно задержался всеми конечностями и, взмахнув тесаком, бросился на Ледис...

<http://bllate.org/book/22238/2322764>