

Ремейки.

В последнее время не редкостью было воссоздание старых фильмов, музыки, игр и даже книг.

Джу Ингун, который только что вышел из аудитории, где сдавались вступительные экзамены, глубоко вздохнул. В руках у него была большая черная сумка с игрой, лишь сегодня попавшей на прилавки магазинов.

Ремейк некогда популярной игры: «Сага о Рыцарях».

Сага о Рыцарях была любимой игрой Джу Ингуна. Поговаривали, что этой игре никогда не суждено будет выйти вновь, ведь компания-разработчик «Таро Софт» испытывала кризис. Тем не менее, ко всеобщему удивлению, ремейк появился, причем достаточно неожиданно.

Эта игра была не просто улучшенной и дополненной версией. Количество игровых персонажей, доступных для выбора игроками, увеличилось с двух до двенадцати, а сам тип игры трансформировался из обычной РПГ в виртуальную реальность.

Ингун посмотрел на устройство виртуальной реальности, полученное в качестве подарка, и еще раз глубоко вздохнул, на этот раз уже менее удрученно.

Ингун прошёл Сагу о Рыцарях более десятка раз и не было ничего, что он бы не знал о персонажах, специальных предметах, скрытых событиях и тому подобного. Тем не менее, это была уже не Сага о Рыцарях, а новая «Сага о Рыцарях: Перезапуск».

В ожидании первого погружения в игру, он был рад даже прочитать инструкцию. Каждый день он проверял игровой сайт, но, к сожалению, там не содержалось особо много полезной информации. Тем не менее, истинные поклонники игр всегда хватались даже за подобные мелочи.

В Саге о Рыцарях повествовалось о противостоянии двух сторон: людей и демонов. Главного героя человечества звали Локком, который родился и вырос в храме. С другой стороны был Зефи Рагнарос, сын Короля Демонов.

Какую бы сторону не выбрал игрок, прогресс и сюжетная линия были схожи. Главный герой путешествовал по миру и поднимал свой уровень, попутно собирая предметы и обзаводясь подчиненными.

По вполне понятным причинам главной целью Зефи было порабощение человеческого мира и господство над ним, а также своим родным, демоническим миром, в облике нового Короля Демонов. Цель же Локка состояла в предотвращении падения человечества и убийстве демонов.

В новой, улучшенной версии Саги о Рыцарях, количество доступных вариантов для выбора существенно увеличилось.

Со стороны демонов можно было выбирать других рыцарей и принцесс, которые изначально

являлись соперниками Зефи. Со стороны людей можно было остановиться на компаньонах Локка или даже на правителях других стран.

Ознакомившись с описанием новых персонажей, Ингун ещё раз взглянул на устройство погружения в виртуальную реальность. С виду оно напоминало собой вытянутую белую капсулу. Сага о Рыцарях: Перезапуск в ней уже была установлена.

- Ну что ж, думаю, часиков эдак восемь сегодня можно и поиграть.

Ингун опустил в капсулу и спустя мгновение всё его тело окутало ярким белым светом.

Первое, что он увидел, когда открыл глаза – была крыша. Несмотря на то, что в помещении было темно, он сумел рассмотреть её очертания благодаря поступающему свету из отверстия в стене.

Ингун, который оказался мальчиком, лежащим на кушетке, медленно поднял своё тело. А затем удовлетворенно улыбнулся.

«И правда, в РПГ герои всегда должны начинать свой путь, просыпаясь в кровати»

Несколько раз кивнув самому себе, он осмотрелся, восхищенно приоткрыв рот.

- Вау, графика просто совершенная.

Различные предметы в его палатке выглядели более чем реальными. Кроме того, текстура подушки и одеяла на ощупь была как настоящая.

Несмотря на то, что виртуальная реальность уже давно стала частью современного мира, ей ещё никогда не удавалось добиться того, чтобы виртуальная среда полностью отражала в себе реальную. И эту проблему нельзя было решить иным путем, кроме как вывести технологии на иной уровень.

- Эти разработчики что, украли технологии у инопланетян? – пробормотал Ингун, не переставая восхищаться.

Он начал ощупывать самые обычные предметы, словно впервые видит их, напоминая со стороны какого-то полоумного.

- Я захожу! – раздался снаружи палатки чей-то громкий голос.

А затем перед удивленным Ингуном появился огромный мужчина.

- Ух, – невольно вырвалось у Ингуна.

У мужчины были хорошо развитые плечи и руки, что делало его похожим на гориллу, зеленая кожа, что явно не характеризовало его как обыкновенного человека, и оттопыренные губы, из-под которых выпирало несколько клыков.

Это был самый настоящий орк, которые так часто появлялись в играх с жанром фэнтези.

Таким образом, Ингун не сильно удивился тому, что перед ним стоит именно орк. Подобное появление было вполне нормальным, как, например, ящик, стоявший в углу палатки.

«Это почти... Нет, ну и правда как настоящий»

Ингун наверное бы подумал, что и правда стоит перед живым орком, если бы по краям его глаз не было мини-карты и кое-каких системных кнопок.

– Ты чего пялишься? – бросил ему орк.

– Та ничего, просто графика крутая, – просто ответил Ингун.

– Какая еще графика? – приподнял голову и спросил орк.

Ингун вновь почувствовал неподдельное восхищение.

«Вах, мы даже можем разговаривать друг с другом»

Развитие виртуальной реальности и искусственного интеллекта были на совершенно разных уровнях. Если сделать качественную графику еще можно было, потратив на неё много времени и средств, то реализовать полноценный ИИ было крайне тяжело для современных технологий. Все игры в виртуальной реальности, которые выходили до этого, ограничивались разговорами с НПС лишь стандартными наборами заготовленных фраз.

Но вот, этот орк вполне живо отреагировал на слово «графика». Возможно, он был запрограммирован таким образом, чтобы в подобном тоне реагировать на все незаданные ключевые слова, но даже если так, то ощущение от такого разговора было всё равно великолепным.

«Наверное, Таро Софт поймали инопланетянина и пытали его, чтобы получить подобные технологии. Почему про такие вещи не указывалось перед релизом?»

Ингун подумал, что, возможно, это был своеобразный маркетинговый ход-сюрприз.

«Так или иначе, это не имеет никакого значения»

Ингун решил насладиться игрой. Как он и ожидал, она действительно оказалась просто превосходной, и сейчас ему нравилось в ней абсолютно всё.

Однако, глядя на орка, Ингун пришел к следующему выводу: «Я нервничаю».

Стоящий перед ним орк казался настолько реальным, что ему сложно было просто открыть рот и заговорить с ним. В конце концов, Ингун несколько раз кашлянул и произнес:

– Кхм-кхм. Меня зовут Джун Ингун, а вас?

Из-за своего имени ему было слегка неловко представляться.

В ответ орк нахмурился и что-то пробормотал. Ингун не сумел разобрать его слов, но по интонациям они прозвучали, будто какое-то проклятие.

«Вот же гад такой. А всё потому, что меня зовут Джун Ингуном»

Искусственный интеллект – это, конечно хорошо, но, как оказалось, были и определенные минусы, которые Джун Ингуну явно пришлось не по душе. Нет, всё было бы совсем неплохо, если бы перед ним появился не орк, а, скажем девушка. Например, суккуб.

Тем не менее, орк нахмурился вовсе не из-за значения имени Джунгуна. Почесав затылок, существо пробормотало:

– Каррак. Мы же только вчера с тобой разговаривали, и разве твоё имя не Принц Шутра?

Шутра Игнус. Это был девятый ребенок Короля Демонов и один из двенадцати персонажей, доступных для выбора в игре.

«Но я ведь еще не выбирал себе персонажа. Может, разработчики специально сделали так, чтобы первый раз каждый человек отыграл демоном?»

Иггун вспомнил, что история Саги о Рыцарях: Перезапуск идентична оригинальной Саге. А согласно ей, он должен быть принцем, слабоватым и не имеющим никакой власти. Он был как Ян Банху из телесериала «Три Королевства».

– Буду ждать снаружи, – прищелкнув языком, сказал орк и развернулся.

Иггун же уставился на затылок Каррака.

«Не хотелось бы начинать с Шутры»

У него не было никаких претензий к самому Шутре. Просто стиль Иггуна был слегка иным и он предпочел бы сторону людей.

«Могу я изменить персонажа?»

Сага о Рыцарях: Перезапуск хоть и была ремейком, но при этом существенно отличалась от своей предшественницы. К тому же не было никакой необходимости выбирать сложного персонажа на самом начале игрового процесса.

«Неужели Таро Софт сделали фиксацию персонажей? Может, это внутриигровая ошибка, или я сделал что-то не так?»

Если бы персонажи закреплялись за игроками автоматически, то он должен был тогда получить или Зефи Рагнароса или Локка, которые являлись главными героями.

«Что ж, сохраняюсь, выйду и поищу какую-нибудь информацию по этому вопросу»

Игра была выпущена только сегодня, но о персонажах уже была доступна кое-какая информация. Более того, если это и вправду была ошибка, то Иггун отправил бы в Таро Софт экстренное сообщение.

Иггун протянул руку и коснулся кнопки меню, расположенной в углу его зрения.

А затем перед его глазами появилось белое свечение.

[Имя: Шутра Игнус]

[Возраст: 14]

[Раса: Гандхарва]

[Профессия: Главный герой]

[Особенности: Принц / Рыцарь Завоевания]

[Уровень: 1]

Сила: 5

Интеллект: 5

Ловкость: 5

Талант: 5

Упорство: 5

Стойкость: 5

Ментальная сила: 5

Магическая сила: 5

Обаяние: 5

«Как и ожидалось от Ян Банху из Саги о Рыцарях. Характеристики крайне низкие»

Самый простой деревенский житель категории А обладал бы 10-ю очками характеристик, так что учитывая возраст, его показатели были еще ниже.

«Как может принц быть слабее обычного крестьянина? Кстати, здесь написано, что моя профессия – главный герой. Это тоже какая-то ошибка?»

Глядя на кнопки меню рядом с его статусом, Ингун нахмурился.

– Э?

Среди них не было ни одной, которая давала бы возможность для сохранения или загрузки игры. Ингун сглотнул и снова начал внимательно осматривать свой пользовательский интерфейс. Однако всё это было бесполезно.

«С ума сойти. Нет ни одной кнопки, чтобы закончить игру»

Ингун в срочном порядке попытался вызвать меню виртуальной реальности самого устройства, но и это не сработало. Кнопки, принудительно завершающей работу аппарата, попросту не было.

«Спокойно. Спокойно, Ингун»

Ингун сделал глубокий вдох и в голове сосчитал несколько овец.

«Есть два варианта»

Первый – он попал в ловушку внутри виртуальной реальности. Этот вариант наверняка

предполагал какую-то критическую ошибку, связанную с программным обеспечением Таро Софт.

С практической точки зрения, это был единственно возможный вариант. И вполне неплохой для Ингуна. В случае, если всё так и было, то был шанс, что скоро Ингун будет спасен.

Тем не менее, Ингуна больше беспокоил второй вариант. А именно то, что это была не игра, а реальность. Так же, как в комиксах и романах, где люди попадали в такие же миры, какие существуют только в играх.

Это и правда звучало по-настоящему безумно. Хотя Ингун и переиграл во множество игр, он совершенно не был рад такому положению дел.

«Но здесь всё слишком реально»

Окружающие его предметы и мелкие детали можно было охарактеризовать только как полноценную реальность.

Даже орк Каррак вёл себя вполне разумно.

Ингун уже повторял себе, что вне зависимости от уровня развития современных игр виртуальной реальности, этот образец выходил за все существующие рамки. Разве можно было в игре сглатывать слюну и утирать выступивший пот?

Поначалу Ингун ничуть не сомневался в том, что это обычная игра, но графика и искусственный интеллект ставили его убежденность под сомнение.

Ингун шагнул вперед и посмотрел на самого себя.

Была еще одна немаловажная причина.

«Я выгляжу не как кореец»

Он разговаривал с орком, совершенно не задумываясь о подобных мелочах, но сейчас до него дошло, что разговор тоже велся не на корейском. Это был какой-то странный язык, который он попросту не должен был понимать.

Постояв несколько секунд с закрытым руками лицом, Ингун наконец вздохнул и снял штаны. В палатке он был один, так что, сняв нижнее белье, Ингун устался на нижнюю часть своего тела.

«Никакой мозаики...»

Сага о Рыцарях: Перезапуск была игрой с ограничением в 17 лет и старше, однако законодательство всё равно запрещало в играх демонстрацию половых органов. Тем не менее, сейчас он отчетливо всё видел.

«Ох, ну и дела»

Ингун надел обратно нижнее белье, брюки и с отчаянным выражением уселся на свою кушетку.

«Нет, ну если я вошел в игру, то это всего лишь игра... Вот, блин!»

Ингун снова принялся считать овец, настраивая себя на позитивный лад.

«Да уж, по крайней мере мой персонаж не какой-то монстр, вроде того орка или какого-нибудь людоеда. Даже если я и слабак, то хотя бы принц. Вот что значит родиться с золотой ложкой»

В этом было много положительных моментов.

На главном сайте игры можно было ознакомиться со всеми персонажами и Шутра выглядел как вполне красивый человек. Он не мог увидеть свое лицо, но руки оказались тонкими и белыми, словно у девушки, так что, должно быть, и с лицом тоже произошли изменения.

«В худшем случае – мне придется прожить здесь всю свою жизнь. Но, по крайней мере, я принц. Что ж, это неплохо. В каком-то смысле это даже как выиграть в лотерею. Правда я скатился до 14-и летнего подростка!»

У Ингуна была бесконечная позитивность, так что вскоре он смог унять свое волнение. Впрочем, этого всё равно было не достаточно, чтобы привести его тело и разум в полное спокойствие.

Однако, когда он перестал нервничать, в его голову вновь начали поступать рациональные мысли.

«А что случилось с Шутрой в Саге о Рыцарях?»

Этот персонаж был главным конкурентом Зефи, которому удалось победить всех своих противников и стать дьяволом.

Проще говоря, Шутра был врагом Зефи. Естественно, врагом в игре.

«День Резни! Обязательное событие!»

В то время, как Локк был истинным воином, Зефи был истинным демоном. Будучи хладнокровным человеком, Зефи убил всех своих братьев и сестер в день, названный «Днем Резни».

«Этот сумасшедший вырезал как своих конкурентов, так и тех, кто был на его стороне»

Если Ингуну не изменяла память, то Шутра на тот момент где-то скрывался. Однако же, Зефи исколесил весь мир демонов и в конечном результате отыскал его.

«Сколько лет сейчас Зефи? И сколько времени осталось до Дня Резни?»

Ответа у Ингуна не было. У него было слишком мало информации. Он даже не знал где он сейчас находится.

– А наошу? – раздался звонкий голос снаружи палатки.

Ингун, слегка пошлепав себя по щекам, поднялся с кушетки.

Он не знал, была ли это игра, или мир, похожий на игру, но сейчас он решил об этом не беспокоиться.

Сейчас ему нужна была информация.

Ингун успокоил свое сердце и вышел из палатки.

<http://tl.rulate.ru/book/2422/51069>