

ЗЕМЛЯ 2132 год

(за 6 лет до закрытия)

ТОЧКА ЗРЕНИЯ РАССКАЗЧИКА

Хм...

«Какой цвет мне выбрать?»

В гламурной комнате, наполненной цветами золота, белого и синего. Номер обставлен старинной мебелью в греческом и римском стиле. Колонны украшают его мраморные стены, свисающие с золотым плющом и лавровыми листьями.

Сладкий и мелодичный жужжащий звук продолжает распространяться по комнате.

Хм... хммм...

«Розовый будет хорошо смотреться?»

Гудение прекращается, а преступник изо всех сил пытается сдержать смех.

Пффф

«Кого я шучу? Красный ему подойдет лучше всего!»

Женщина продолжает хихикать и сдерживать смех, пока ее изящные пальцы нажимают несколько кнопок и проводят пальцем по прозрачному синему игровому экрану.

Еще через несколько минут она наконец закончила.

Работа над созданием собственного NPC в одиночку была действительно трудоемкой, да и достаточно трудоемкой с ее стороны.

Начиная с того, какую расу выбрать, классы профессий и, самое утомительное, но самое приятное, внешний вид NPC и, конечно же, его знания.

Это отнимало у нее время, занимая почти все ее ежедневные игры, запланированные после работы. Работая по 12 часов в день только для того, чтобы положить еду и другие предметы первой необходимости в свою полуразрушенную комнатку, просто чтобы сбежать от ужасной реальности жизни в 2138 году.

В Море 2138 года разрушение окружающей среды продолжалось со все возрастающей скоростью до такой степени, что поверхность Земли оказалась безнадежно загрязнена; великолепная природа существовала только в видеоиграх. Небо всегда было скрыто черным смогом, а солнце появлялось лишь изредка. Города часто покрывал густой ядовитый туман, поэтому почти никто не выходил на улицу без предварительного противогаза.

Поскольку природа почти уничтожена, у нее и людей, которые едва могли себе это позволить, нет другого выбора, кроме как полагаться на искусственные легкие, созданные исключительно для их безопасности, чтобы помочь дышать в нынешнем, плохом состоянии окружающей среды.

Конечно, загрязнение распространилось на воду, а также на все реки, в результате чего она

приобрела ужасный цвет и стала мутной. Загрязнение было настолько сильным, что системы очистки воды перестали функционировать, поэтому даже водопроводную воду приходилось пропускать через фильтр, прежде чем ее можно было пить.

Кроме того, во влажную погоду дождь считался кислым и зловонным. Когда ее клан, Клан Ангелариум, бросил вызов Боссу во время рейда в подземелье Меланхоличной Башни Сайлент-Хиллз, это заставило некоторых членов клана живо вспомнить, насколько плохой может быть погода. Они описали такие погодные явления как неистовую форму проливного кислотного ливня, который заполнил поле зрения каждого человека, увидевшего это, происходящее у них на глазах.

В Бразилии на практике им управляло не правительство, а корпорации. Огромные конгломераты даже изменили законы в интересах компаний, но реальность такова, что они контролировали людей.

Правительство прекратило свою деятельность, а полиция осталась лишь на словах. Естественно, общественная безопасность ухудшилась, банды воров и хакеров действовали открыто, но общество в целом не погрузилось в хаос. Большинство людей спокойно добираются до офиса и работают. С сотрудниками обращались жестоко, но они никогда не жаловались, и почти никто не восставал против их руководства. Причина, по которой они этого не сделали, заключалась в том, что любой, кто восстал против их компании, не смог бы выжить в этом мире.

Она давно потеряла надежду на мысль, что мир может измениться к лучшему. Отсюда и причина тратить свое свободное время на игру в Иггдрасиле.

YGGDRASIL — это DMMO-RPG, выпущенная в 2126 году, то есть 6 лет назад, японским разработчиком. Согласно веб-сайту разработчиков, YGGDRASIL была исследовательской игрой, и многие вещи оставались загадками, которые игроки могли открыть самостоятельно или в группах. Это была игра, в которой все, что вам говорили, это управление, прежде чем вас бросили в тупик. Другими словами, уникальностью YGGDRASIL было невероятное количество свободы, предоставленное игрокам по сравнению с любыми другими DMMO-RPG.

Когда она заканчивает свои мысли о мире и своей любимой игре.

Наконец она сосредоточила свое внимание на своем произведении искусства.

Смахнула игровой экран за то, что закрыла ей обзор. Она наконец-то смогла оценить своего новорожденного NPC.

Перед ней стоит мужчина ростом 6 футов 9 дюймов спортивного телосложения. ОЧЕНЬ красивое лицо с парой золотых глаз, украшавших его глазницы. Его волосы такие же красные, как кровь, которая стекает по его спине и заканчивается на талии. Обладая широкими плечами, большими руками и толстыми бедрами, особенно его задницей, которая посрамила бы задницу Капитана Америки.

Самая важная его часть — это та, которая демонстрирует его расу.

С двумя парами больших пернатых крыльев на мускулистой спине, сопровождаемым огромным нимбом на макушке, который постоянно пульсирует сияющим святым сиянием.

Ангел.

Та же гетероморфная раса, что и у нее, когда она начинала, хотя и другая, теперь, когда она достигла своего расового класса «Богиня», ради которого она так усердно работала.

Она не могла не заплакать в реальной жизни, поскольку ее аватар все еще стоял перед своим творением, контрастируя с громкими звуками плача, которые она издавала в своей комнате.

Придя в себя в реальном мире, она наконец решила ввести имя для своего прекрасного создания, его образ, вдохновленный мужчиной ее мечты. Ее Рыцарь в сияющих доспехах.

Она поворачивает игровой экран вперед, нажимая на панель NPC и кнопку редактирования рядом с пустым именем.

«Я назову тебя... Аинз... в честь моей любимой гетероморфной гильдии... Аинз Оал Гоун»

Затем она сделала паузу на несколько мгновений, а затем начала хихикать.

Хехехе

«Действительно, я назову тебя, Аинз... он же «Аинзерофиэль Деус Оратрис Механик д'Анализе Кардинале»!»

— взволнованно восклицает она, гордясь тем, что вырвала уникальное и «запомнившееся» имя. (Основано на культуре легенд и мудрецов 21 века)

Постоянно празднуя свое достижение, она не заметила изменений, происходящих с ее новорожденным NPC.

Бездушные глаза ее творения внезапно наполнились жизнью с небольшим блеском в глазах.

Ангел Аинз, наконец придя в себя, оказывается в незнакомой комнате.

Сбитый с толку, потерянный и в панике, он мог думать только о том...

«Что за херня?!»

<http://tl.rulate.ru/book/105960/3796754>