

Я проснулся от шёпота Амариллис. Она стояла рядом на коленях и прикасалась к моему лицу. На миг я растерялся, увидев её, а затем мир вернулся в фокус, и я понял, где я.

Разблокировано Достижение: Под Луной Первой Ночи.

- Твоя очередь нести вахту - прошептала она. - Ты проснулся? Ты меня понимаешь?

- Да - ответил я. Я поднялся на ноги и осмотрелся, моргая. Небо больше не было закрыто облаками, так что стало намного светлее, чем было, когда я ложился спать. Открылись многоцветные звёзды, всех цветов спектра - розовые, зелёные, синие, оранжевые. Астрофизическая невозможность. Не было видно знакомых созвездий, но было что-то вроде Млечного Пути, область, где звёзд было так много, что было сложно разобрать отдельные цвета; словно щель в небе. И луна... на луне не было пятен, не было знакомых кратеров, но она была покрыта геометрическими линиями, сходящимися там, где должно было быть Море Спокойствия.

- Селестар - выдохнул я. Прежний дом эльфов, прежде чем они были вынуждены бежать. В этом мире есть эльфы.

- Остаточное знание? - спросила Амариллис.

Я хотел сказать, что нет, возразить, что Селестар - моя идея, вечный монумент тому, что потеряли эльфы, ясно видимый всем каждую ночь... но вместо этого я сказал:

- Возможно.

И добавил.

- Ложись спать.

- Разбуди меня на рассвете - сказала она. - Моя вахта была чистой, надеюсь, ты сможешь сказать то же.

Она легла там, где был я, сложила руки на груди, и замерла. Я осмотрел её, а потом отвернулся, поскольку чувствовал себя извращенцем.

По моей прикидке, вахта займёт часа четыре. С крыльца, на котором мы сидели, открывался свободный вид на поля. Обороняться здесь было бы не так удобно, как мне хотелось бы, но красных огней глаз зомби не было видно на мили кругом, а Группировке, если они будут преследовать, будет известно направление, в котором мы покинули Комфорт, но больше ничего, никаких сведений о том, куда мы направляемся или где можем остановиться.

Нести вахту было жутко скучно. В большинстве игр, что настольных, что компьютерных, вахту просто пропускают и сообщают только если произошло что-то интересное. Игры не предназначены для симуляции скуки, чем более-менее и являлась ночная вахта. Через какое-то время - по моей прикидке, полчаса, хотя на самом деле скорее всего минут десять, я начал напрягаться.

Три секунды, чтобы открыть мой лист персонажа. После левел апа у меня появилось ещё два очка, которые можно потратить. Я отчётливо осознавал, что с закрытыми глазами затруднительно вести дозор, так что время от времени отвлекался от меню и осматривался, а затем возвращался к нему.

Пока что моим модус операнди было просто вкладывать очки в PNY, что повышало POW, SPD и END. Я уже ощущал изменения от этого, когда двигаюсь; сейчас я был более мускулистым, чем был на пятом уроке, занятиях по английскому, достаточно, чтобы ребята дома спросили, не хожу ли я в качалку, но не думаю, что с этим был бы лучшим в классе по силе, скорости и выносливости - по крайней мере, пока что.

Проблема была в том, что я не знал кривую характеристик этой игры. Если они здесь сублинейные, то бишь с каждым вложенным очком эффект всё меньше, то почти наверняка лучше распределять очки равномерно. Если линейны, то бишь с каждого очка одинаковый эффект, то всё равно лучше распределять равномерно из-за уменьшающейся в процентах с ростом эффективности (по принципу, что разница между способностью прыгнуть на 10 футов и на 12 больше, чем разница между 200 и 202). Если же эффект экспоненциальный... ну, тогда я, вероятно, уже облажался, поскольку если бы вкладывал все очки в SPD, то уже мог бы догнать её до десятки.

Проблема, однако, была в том, что система не была открыта.

- Настройки - прошептал я. - Помощь. Опции.

Ничего не произошло. С другой стороны, я никогда не использовал для игровой хрени голосовые команды. Подсказки появлялись, когда я смотрел на что-то достаточно долго, я перелистывал страницы движением глаз, и использовал бонусные очки, глядя на плюсики. Ничего не показывало, что путь к успеху лежит через озвучивание.

Я открыл глаза и взглянул на поля, выглядывая движение и свет в своём жутко скучном долге. Я продолжал это с минуту, а затем вернулся к своему листу персонажа.

Все игровые взаимодействия производились глазами. В таком случае, как мне просигнализировать, что мне нужно некое главное игровое меню? Какой эквивалент Ctrl+Alt+Del с управлением глазами? Это должно быть что-то, что не сделать случайно, но что можно сделать достаточно легко. Я всё ещё не рассчитывал на то, что тут соблюдаются базовые принципы дизайна, но в идеале это должно быть нечто осмысленное, поскольку очевидно я не могу воспользоваться секретным кодом.

Я попробовал много разного, пока глаза не заболели от дёрганий ими. И почему нельзя было сделать что-то вроде кнопки в верхнем левом углу?

В итоге я решил, что ответ, скорее всего, лежит в направлении кодирования. Игра распознавала моргания - я ими убирал сообщения - распознавала движения вправо-влево, и хотя это вроде бы ничего не делало, но страницы по крайней мере немного двигались, когда я пытался двигать взгляд вверх-вниз. Если бы я хотел использовать какой-то код... ну, если бы это делал я, и для себя, а не типовая система для других людей...

Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, Влево, Вправо...

И я даже не успел подумать, как сделать остальное, поскольку передо мной тремя вертикальными столбцами выскочила панель настроек.

Настройки

х Режим "Железный человек"

х Режим правдоподобия

х Запись квестов

х Хардкорный Режим "Железный человек"
квестов

о Миникарта

о Подробная запись

х Бриллиантовый Хардкорный Режим "Железный человек"
достижений

о Карта мира

х Запись

о Погружение в ад

о Быстрое путешествие

о Хитпоинты

о Страховка мертвеца

о Маркеры квестов

о Манапоинты

Я внимательно и осторожно прочитал всё, стараясь не задерживаться на метках включено/выключено слишком долго, чтобы не изменить что-то случайно. А затем я выругался - про себя, чтобы не разбудить Амариллис. Подсказки сообщили мне скверные новости. С одной стороны, я уже действовал, полагая, что смерть - это плохо (хе), но увидеть "вы умрёте реально", написанное так чётко и однозначно, и увидеть неотключаемость... ну, это было как оплеуха. Похожим образом, "Режим правдоподобия" был заблокирован во включенном режиме, и это лишало меня множества возможностей, которые были бы исключительно полезны. Не знаю, как работает "Быстрое путешествие", но теперь и не узнаю, поскольку застрял в Режиме Правдоподобия.

"Погружение в ад" подтверждало существование адов, но это вело в философскую кроличью дыру. Что лучше - умереть, или жить жизнью, наполненной вечным страданием? Я не думал, что смогу на это ответить. Амариллис сказала, что высочайший уровень ада немногим хуже Комфорта, что казалось терпимым, даже в долгосрочном плане. Всё же, я немедленно решил не активировать эту опцию. Похожим образом, "Страховка мертвеца" убьёт меня, если я окажусь в ситуации хуже, чем смерть. На поверхности это казалось похоже на предыдущее, выбор между смертью и страданием, но это оставляло вопрос "хуже по чьему определению?".

Я включил "Подробная запись квестов", а затем "Хитпоинты" и "Манапоинты", поскольку в теории они дают больше информации, а больше информации - это хорошо.

Когда я открыл глаза, в нижнем правом углу моего поля зрения была маленькая красная полоска. Вроде бы на самом краю периферийного зрения, но при этом всё равно остаётся в фокусе. Когда я уделял ей толику внимания, она показывала два числа со слэшем между ними, "27/27", и рядом с ними вертикально пробежало слово "Здоровье". Это было не особо полезно, и подсказка говорила, что на механику это не влияет, что для меня было не особо осмысленно. Привычные шаблоны подсказывали, что справа будет синяя полоска для маны, но пока что я не знал никакой магии.

Я осмотрелся в поисках зомби, но их всё ещё не было.

Хоть я и открыл страницу настроек, там не было ничего, что могло бы мне помочь. Там не было ничего, проясняющего механику игры, даже со включением хитпоинтов, поскольку они были просто числовым отображением моего здоровья, и, походу, уступало той оценке, что можно сделать по ранениям.

И, кстати, по моей прикидке до конца моей вахты было ещё часа три, может больше.

Однако тот факт, что механика не была видна напрямую, не означает, что её невозможно выяснить. Игра не поясняла, что прикоснувшись к оружию разблокируешь навык, однако после двух раз в этом можно быть уверенным.

Я проверил, спит ли ещё Амариллис, затем схватил пустотник и вышел в ночь.

Бвип. Бвип. Бвип. Бвип. Бвип. Бвип. Бвип.

Навык повышен: Пистолеты ур. 6!

Я подошёл к своей мишени, помятой алюминиевой банке с этикеткой столь выцветшей, едва смог разобрать только что-то красное. Сейчас в ней были видны дырки, идеально круглые, словно просверленные с машинной точностью. Я был не слишком метким; промазал дважды, и видел, что один раз попал в деревянную изгородь, на которую поставил банку. Я дважды перевернул её, поставил обратно, и отошёл чуть дальше, всё время проверяя горизонт. Хорошо бы иметь глушитель, но я понятия не имел, как соорудить хотя бы хреновенький для подобной пушки. Она не очень громкая, но даже с лёгким бризом, шелестящим травой, это был самый громкий звук в округе.

Я порядком удивился, обнаружив, что могу повышать навык, стреляя в банку. Нет, логически, люди улучшают связанные со сражениями навыки в основном интенсивными тренировками вне боя. У профессиональных бойцов ММА что-то около десяти минут боя в год, а между ними - месяцы интенсивных тренировок. Реальные сражения, конечно, имеют ценность, но в первую очередь важны месяцы тренировок. Но это скучно, так что игры всегда находили способы минимизировать это, поскольку игра, заставляющая заниматься скучными вещами - плохая игра. В конце концов, так будут те, кто будут стрелять по банкам, пока не поднимут навык до максимума и будут способны отстреливать крылышки мухе за сотню ярдов.

Я продолжал стрелять - Бвип. Бвип. Бвип. - и в итоге понял пару вещей. Во-первых, старание имело значение; если я направлял пистолет в сторону, и закрывал лицо, это ничего не давало. Во-вторых, чем выше навык, тем медленнее он поднимался, чего я более-менее ожидал. Третье, я почему-то не получал ни критов, ни промахов. И четвёртое...

Навык повышен: Пистолеты, ур. 12! (Максимум навыка ограничен утроенным значением первичного стата SPD.)

Это было после того, что казалось парой часов стрельбы, у меня даже пальцы онемели. Ещё не наступил рассвет, но уже было заметно светлее, так что звёзды начали исчезать.

В сообщении не было понятно, является ли SPD первичным статом для этого навыка, или это вообще один из первичных статов. Тем не менее, это было крайне важно для понимания системы, поскольку теперь я не только наверняка знал, что способности связаны с навыками, но и знал, насколько они важны. Мой план вкладывать всё в РНУ фактически оказался подстрелен, поскольку пренебрежение ментальными и социальными способностями будет означать, что я останусь отстоен в связанных навыках. Другими словами, не получится компенсировать нехватку хитрости высокой прокачкой навыков, связанных с хитростью.

Я потряс рукой, опустил пушку, и задумался, что дальше.

И в этот момент мне в голову прилетел камень. Я выругался, присел, и схватился за пушку, когда услышал голос Амариллис:

- Ты мёртв.

Я потёр слегка кровоточащий висок. Мои хитпоинты опустились до 24/27, что не казалось правильным. Я встал, поднял пушку, и подошёл к Амариллис. Если бы она стояла у дома, у меня могла бы быть отмазка, что не заметил её до того, как в меня попал её камень, но она

была на противоположной стороне дома, что означало - она незаметно прокралась мимо меня.

- Извини - произнёс я, вытирая окровавленные пальцы о рубашку. Затем запоздало сообразил, что у меня нет сменной одежды, так что это пятно со мной надолго.

- Ты был на вахте - сказала Амариллис.

- Я знаю - ответил я. - Я сторожил, просто хотел улучшить свои навыки к Сильмару.

Амариллис помедлила, и её лицо слегка смягчилось.

- И получилось?

Я кивнул.

- Меньше промахов, лучше кучность, и с большего расстояния от цели.

- Неестественное улучшение? - спросила она.

- Да - ответил я. - Мне так кажется.

- Ты оставил меня, когда я спала - нахмурившись, сказала она. - Когда я была максимально уязвима. Если я смогла незаметно подкрасться к тебе, то мог бы и кто-то другой. Мне могли перерезать глотку, поскольку ты нарушил наш договор. Больше так не делай.

Она отвернулась.

- Ладно, нам пора двигаться.

* * *

Как правило, карты, что я рисовал, были как можно менее детализированными. Самый минимум миростроения в настолке - стартовая локация и цель, и больше ничего кроме этих двух точек и соединяющей их линии. Конечно, мир, в котором существуют только эти две минимальных необходимости, выглядит пустым и безжизненным, так что я добавлял вещи, создающие впечатление живого мира. Линия отмечает реку, которую нужно пересечь, что подразумевает мост; лес проходит рядом с предположительно полями, и есть другие дороги, кроме идущих между двумя "реальными" локациями, которые уходят вдаль и ведут (предположительно) к другим местам. Когда придерживаешься простой карты с множеством предположительных элементов, это помогает переходить от одного приключения к другому, поскольку одну из этих линий можно провести к новому месту, которое я придумал. Не намечая слишком много заранее, я оставляю себе свободу импровизации, когда игроки задают мне вопросы вроде "здесь поблизости не найдётся башни волшебника?" или "где ближайшее место, где можно найти троллей?" Детальная карта вызвала бы сложности с изменениями, когда понадобится, чтобы мир отличался от того, что я задумывал изначально.

Я упоминаю это в основном потому, что зона, через которую мы проезжали, была почти именно той непримечательной территорией, что разделяет две важные точки. Это была плоская равнина с (бывшими) фермами, насколько достаёт взгляд, однообразие которой временами нарушали лишь ручьи и рощицы. Ещё временами попадались дома фермеров и заправки, и столбы электропередачи. Это мог бы быть Канзас, или Небраска, или буквально где угодно на западе страны. Если бы это место было персонажем, оно было бы банальнейшим

из неписей, торговцем, продающим вам свои товары без малейших намёков на характер или мотивы.

Я время от времени постреливал в движении из ружья. Идея Амариллис. В конце концов, мы двигались всего на пятнадцать миль в час, и хотя зомби редко попадались, пока мы держались в стороне от скоплений зданий, я мог целиться в дорожные знаки, деревья, и камни.

В этот раз сообщение появилось куда быстрее.

Навык повышен: Ружья, ур. 6! (Максимум навыка ограничен утроенным значением первичного стага CUN.)

Это заставило меня нервничать насчёт правильности моих выборов до этого момента, и с некоторой неохотой я вложил свои два очка в повышение MEN (и соответственно CUN, KNO и WIS). Это не только вопрос ружей; я очень не хотел лишиться возможности использовать магию.

Мы остановились через четыре часа пути, посреди длинного отрезка дороги без кого бы то ни было в поле зрения. Мои ноги и спина меня убивали, и я был голоднее, чем когда-либо на Земле. У меня появилось поражение "Голод", но оно вроде как не несло никаких штрафов. Я полагал, что как и "Трусость" оно станет хуже, если с ним ничего не делать, но постарался игнорировать и голод, и возможные грядущие статусные эффекты.

- Добыть что-то съестное по мере приближения к Сильмару должно становиться проще - сказала Амариллис. Она выполняла какую-то гимнастику, незнакомую мне; плавные движения и остановки в позах, выглядящих неудобными. Она выглядела бы потрясно даже просто кушая сэндвич, но во время этой гимнастики я ощущал, как ускоряется моё сердце. Возможно, часть моего мозга думала, что она танцует для меня.

- Думаешь, найдём чего-то поесть? - спросил я, стараясь игнорировать это.

- Сильмар был центром атаки, создавшей Земли Восставших - сказала Амариллис. - Сюда, со всех сторон, годами сбрасывали народ, но если хочешь выжить - держишься подальше от Сильмара, так что он в целом нетронут. Большая часть еды всё равно испортилась, но шансы найти что-то не испорченное выше. К тому же эффект поля у эпицентра был выше, что означает - птицы и крысы тоже подверглись воздействию.

- И... это хорошо? - спросил я. Прежде чем она смогла ответить, я понял, о чём она. - Это значит, что животные не успели всё съесть, поскольку превратились в зом... в нежить со светящимися глазами.

Я подумал ещё.

- Если я правильно понял, более слабая версия воздействует на более крупных существ?

Амариллис пожала плечами.

- Это академический вопрос - сказала она. - Я бы предпочла придерживаться вопросов, которые могут в критический момент спасти наши жизни, нежели вдаваться в эзотерику эффектов некротических полей, присутствующих в Землях Восставших.

Возможно, если бы меня не отчитали так за несерьёзное отношение к вахте, я бы надавил, но я опасался увидеть сообщение о падении лояльности. Амариллис была кем-то, кого игра

считала важной фигурой, и я полагал, что если потеряю её, то я, считай, покойник.

- Думаешь, Группировка Фуксия последовала за нами? - спросил я.

- Если смогли - ответила она, наклоняя голову и открывая шею. - Часть причины, почему мы направляемся в Сильмар-сити, это то, что я ожидаю от них попытки перехвата с других сторон. Я бы даже сказала, что у них есть шансы поставить на колёса транспорт, если вообще у них в заначке нет чего-то эквивалентного.

- В заначке? - спросил я.

- Это моё предположение - сказала Амариллис. - На самолёте у них не было оружия, и то, чем они были вооружены, не выходило за пределы того, что можно было найти, но выглядит подозрительным, что так много из них нашли оружие. Есть законы, запрещающие полёты над Землями Восставших, но их не особенно соблюдают. Однако это было бы не так уж просто... Кто-то потратил приличное количество персонального и политического капитала, чтобы организовать мою смерть таким образом, чтобы это впоследствии можно было уверенно отрицать. При Дворе Потерянного Короля приемлемо убивать своих оппонентов, пока никто не узнает, что ты это делаешь. Так что да, я полагаю, что Группировка Фуксия снабжена лучше, чем можно ожидать от тех, кого сбросили в эти пустоши с одной одеждой.

- Мы тоже снаряжены лучше, чем можно ожидать - заметил я, глядя на пистолет и ружьё, лежащие рядом с мотоциклом, работающем на человеческих душах. Я заметил, что в баке их оставалось семь.

- Наши враги допустили критическую ошибку, недооценив Пенндрейг - сказала Амариллис. Она встала, перебрала плечами, и зашагала обратно к душециклу. - Хотя это заставляет задуматься, сколько Пенндрейгов погибло сразу после такого заявления.

Примечание переводчика: подсказки по пунктам меню настроек.

Режим "Железный человек": Смерть персонажа постоянна, действия нельзя отменить. Когда игра начата, режим неотключаем.

Режим правдоподобия: выключает большинство игровых возможностей, нарушающих погружение. Если режим правдоподобия включен в режиме "Железный человек", то он не отключаем.

Запись квестов: показывает, когда квест принят, обновлён, или выполнен.

Хардкорный Режим "Железный человек": если умираете в игре, играть снова не можете. Когда игра начата, режим неотключаем.

Миникарта: карта окружающей зоны радиусом в одну милю, подвержена туману войны. Выключена в режиме правдоподобия.

Подробная запись квестов: показывает подробную информацию, когда квест принят, обновлён, или выполнен.

Бриллиантовый Хардкорный Режим "Железный человек": если умираете в игре, умираете реально. Когда игра начата, режим неотключаем.

Карта мира: карта мира, подвержена туману войны. Выключена в режиме правдоподобия.

Запись достижений: показывает достижения и прогресс выполнения достижений.

Погружение в ад: когда вы умираете, вы оказываетесь брошене в один из девяти тысяч адов на вечные муки. Обладает приоритетом над ограничениями режимов "Железный человек".

Быстрое путешествие: возможность путешествовать в ключевые места через карту мира. Выключена, если выключена карта мира. Выключена в режиме правдоподобия.

Хитпоинты: числовое представление того, насколько вы близки к смерти. Не влияет на геймплей.

Страховка мертвеца: если вам угрожает судьба хуже смерти, вместо этого вы умираете.

Маркеры квестов: маркеры, показывающие, куда двигаться, чтобы выполнить ваш квест. Выключено в режиме правдоподобия.

Манапоинты: числовое представление вашей способности использовать магию. Если получаете доступ к различным типам магии, у каждой будет свой показатель. Не влияет на геймплей.

<http://tl.rulate.ru/book/11234/222546>