Пролог

Вы, должно быть, раньше слышали фразу «Жизнь - это просто плохая игра», верно? Я уверен, что да. Слова «В жизни нет кнопки перезапуска» ни о чем вам не говорят? Как насчет «Жизнь – это shovelware»? (п/п: shovelware (лопатное обеспечение) - дополнительное программное обеспечение, которое помещают на CD-ROM или на ленту, чтобы заполнить место, оставшееся после записи туда того программного обеспечения, для которого они предназначены; обычно не имеет к основному обеспечению никакого отношения)

Звучит удручающе, не так ли? Слыша такое, ты лишаешься всяких оптимистичных мыслей, так что задумайтесь на мгновение. Если бы вы сравнили реальную жизнь с бесчисленным количеством «хороших игр», вам, вероятно, было бы трудно не расценить ее как просто еще одну «плохую игру». Ах, но есть еще кое-что.

Видите ли, жизнь может быть «плохой игрой» - не отрицаю этого - но все сводится к перспективе, не так ли? В конце концов, вы найдете только одну из тех так называемых «хороших игр».

Что плохого в том, что в жизни нет кнопки перезапуска? Во множестве игр ее нет. Это немного старомодно, не так ли? Я пытаюсь сказать ... Если вы геймер, который считает жизнь просто «плохой игрой», то, может быть, вам просто нужно немного поднять уровень и найти новые способы наслаждаться ею. Я могу показаться высокомерным и сильным, а, может быть, немного властным; но если бы вас бросили на дно ущелья, которое было настолько глубоким, что это выглядело бы как настоящее чудо без следа цивилизации, - вы при этом в деловом костюме – любой человек захотел бы убежать от реальности. Это похоже на: «Черт, сложный режим этой игры гораздо сложнее, чем я думал».

◇

В любом случае, нужно успокоиться и осмотреться вокруг. Ребята, которые паникуют, всегда умирают первыми в фильмах, романах ... и играх FPS. Волнение будет вполне естественной реакцией, если вы упали в ущелье после автомобильной аварии или вроде того, но я не мог не успокоиться, учитывая обстоятельства. В конце концов, я был игроком, который всю свою жизнь играл в игры, и намерен им оставаться.

Когда я осмотрелся, кое-что бросилось мне в глаза. Полупрозрачная панель персонажа, похожая на окна пользовательского интерфейса, которые вы так часто видите в играх, плавало рядом с моей правой рукой. Даже с таким реалистичным окружением игровое окно придавало мне любопытное чувство безопасности.

-Ну, по крайней мере, меня не забросили в центр земли.

Внимательно осмотревшись, я смог получше разобраться в ситуации. Сейчас я находился на дне чрезвычайно глубокого ущелья, которое купалось в солнечном свете. Вдоль линии горизонта виднелся лишь край утеса и ничего больше. Судя по всему, ширина ущелья составляла приблизительно 30-40 метров. Стены вокруг меня были почти полностью вертикальными. О восхождении по ним не могло быть и речи. На глаз ширина ущелья в самой верхней части составляла метров 50, в то время как я находился на глубине в 100 метров.

Ущелье выглядело так, будто кто-то разрезал землю гигантским ножом. Дальше сотни метров разглядеть ущелье не удавалось, скорее всего, оно было гораздо длиннее. Вы могли бы подумать, что солнечному свету будет трудно добраться до дна ущелья, если солнце не окажется прямо над ним, но гладкая полированная поверхность стен ущелья действовала как гигантские природные зеркала, которые отражали и рассеивали солнечный свет.

Сами стены были сделаны из твердого камня, но земля была просто мягкой черной почвой. Даже можно увидеть несколько сорняков и немного мха здесь и там. В целом, похоже, воды было не много, но небольшое ее количество сочилось из стен в разных местах и создало крошечные водопады и ручейки. Слияние крошечных водных потоков создавало небольшие реки и пруды, которые стекали к самому дну ущелья.

Вода выглядела кристально чистой и безопасной для питья, поэтому мне не пришлось бы волноваться о жажде. Любопытно, что вокруг было несколько крошечных деревьев с извивающимися стволами, яркие листья были разбросаны по долине. Но вокруг не было никаких животных. Это было похоже на один большой огражденный сад.

- Если это место образовалось естественным образом, оно обязательно должно иметь статус чуда света. Черт, если бы это было сделано людьми, это было бы достойным бога.

Если бы не стоящая за мной сделанная вручную хижина, которая нарушала гармонию этого красивого микромира, я бы поверил, если бы сказали мне, что это место называется Раем или Эдемом. Среди кажущейся случайно созданной местности, климата и растительности этот идиллический горный лес почти выглядел, как нечто прямо из «Forest Simulator 2012 ~ Botany Glory». Количество зелени вокруг просто ошеломляло. В общем, я не думал, что будет возможно воспроизвести это чудо природы в игре и сделать это правдоподобно.

Я переключил внимание на странное полупрозрачное окно пользовательского интерфейса рядом с моей правой рукой. Когда я коснулся его, окно начало отображать буквенно-цифровые символы на английском языке.

- Ха? В этих окнах говорится, что я внутри игры … Но все вокруг меня выглядит слишком реалистично. Кроме того, в строке никнейма отображается мое настоящее имя. Я не из тех

людей, которые оставляют свои настоящие имена в играх. Это не может быть правдой ... Не может ведь?

Пользовательский интерфейс был довольно информативным, однако недостаточно, чтобы новичок смог быстро разобраться. Гораздо приятнее было бы смотреть на картинки. Конечно, это будет раздражать каждый раз, когда буду смотреть на него.

Возможно, я оказался в действительно странной ситуации, но веселиться везде, где бы вы ни находили игровые элементы, я бы назвал обязанностью геймера. Я попробовал использовать окно, заполненное символами - поднес кончик пальца к кнопке, на которой было написано «Статус». Появилось окно:

Аой Косака

Начинающий Хранитель Лабиринта

Живучесть: 21/21

Выносливость: 56/58

Духовная Сила: 13/14

Навыки: Инструменты Управления Подземельем Оценка

Довольно стандартный экран характеристик персонажа. Настолько стандартный, что это похоже на что-то, предназначенное для MMORPG. Нет, это больше похоже на одну из настольных ролевых игр. Знаете, в которых вы пишете что-то на бумаге и бросаете кубик.

Если быть честным, меня не могла не заботить ситуация, в которой я сейчас находился. Сходить с ума из-за потенциально забавного элемента вполне естественно для любого геймера. Поскольку этот пользовательский интерфейс, плавающий над моей рукой, был настроен как меню, мне удалось быстро к нему привыкнуть. Можно даже сказать, что это было просто по сравнению с недавними играми.

Затем я открыл меню настроек в окне пользовательского интерфейса.

Я полагался на свою интуицию, чтобы перемещаться по всем параметрам и настраивал

интерфейс под себя. Мне удалось смастерить нечто похожее на интерфейс интернет-браузера, к которому я привык, называемого «WaterRaccoon (Водный Енот)» (п/u_v: видимо, отсылка к FireFox – Огненная Лиса). Окно пользовательского интерфейса никак не реагировало, когда я коснулся его. Это больше похоже на типичный сенсорный экран для смартфонов.

Я зафиксировал экран состояния на месте и поднял новую вкладку, прокрутил список в меню и нажал кнопку «Список Навыков». Я почувствовал, будто сердце выпрыгивает из груди, когда кончик пальца коснулся навыка Инструменты Управления Подземельем.

Ранее мне доводилось играть в бесчисленное количество игр-симуляторов подземелий, ферм и управления городами. Цели и задачи могут отличаться в зависимости от игры, но основы всегда были одинаковыми. Во-первых, призвать монстров в качестве защитников подземелья, чтобы противостоять жалким вторженцам, которые осмеливаются вступить в него. Во-вторых, расширить подземелье с помощью магии, чтобы запутать нарушителей. В-третьих, установить порочные и красивые ловушки, вызывающие умственную усталость злоумышленников с поверхности и тому подобное. Жанр «Управление Злым Подземельем» в последние годы практически не встречается.

Когда я нажал на Инструменты Управления Подземельем, выскочило новое окно. В новом окне были различные новые настройки, вроде Инструменты Улучшения Территории и Создание Постройки – Внешняя Стена.

-Хехе, значит, все это в одном навыке Инструменты Управления Подземельем, да? Довольно круто.

Я выбрал Инструменты Улучшения Территории среди навыков и нажал кнопку «Выполнить». Внезапно мое тело стало тяжелее, и в то же время что-то упало передо мной с металлическим стуком.

-Это железная кирка? И лопата?

Двумя предметами, которые упали прямо напротив меня, были металлическая кирка и лопата, которая выглядела достаточно большой, чтобы держать ее двумя руками. Когда я взглянул на экран состояния, я заметил, что моя Духовная Сила уменьшилась с 13/14 до 3/14. Похоже, Духовная Сида действует как некоторые магические очки (МП), и она была потрачена, чтобы активировать умение.

-Да, это, безусловно, инструменты для улучшения ландшафта, хорошо. Вы можете изменить ландшафт с киркой, хорошенько поработав.

Более конкретно: копая землю, разрушая камни и выгребая грязь.

«Р-разве это не слишком хардкорно!?»

Мой крик эхом отозвался через залитое солнцем ущелье.

Перевод: BaconTheCat

Редактура: Ubyu_vseh

http://tl.rulate.ru/book/15429/305586