

Я всегда был обычным.

Ничего странного в мире не происходило и в момент моего рождения. Никакие планеты или звезды не вставали в линию в тот момент, не происходило разрушения, предвещающего новую эру. Это было самое обычное и беспрецедентное рождение. Я рос и жил с самыми обычными родителями в самой обычной местности. Ходил в школу около моего дома, как и большинство детей моего возраста. У меня были друзья как и у всех, с которыми я мог играть каждый день.

Именно так. Я, Саиренджи Кея, жил самой обычной жизнью.

У меня не было особых талантов к спорту, чего нельзя сказать о видео играх. Как и для большинства детей видео игры были для меня чем-то, что каждый был способен делать, вне зависимости от того, кто он есть.

В средней школе я стал еще большим фанатом игры, так играл в них каждый день. Перед тем как я это понял, игры стали неотъемлемой частью моей жизни. Но я не знаю хорошо ли это было...

В 8 классе я случайно встрял в конфликт между хулиганами. Короче говоря, я из раза в раз повторял, как они не правы насчет одной игры, которую я сейчас даже не смогу вспомнить. Не помню зачем и как начал то, что впоследствии привело меня к моему избиению.

Я ничего не могу поделать с этим, кроме как сожалеть. Естественно я не мог драться как это было в видео играх. Но даже так они сильно превосходили меня числом, поэтому у меня не было шанса сразить их. Не одного.

После этого случая я был выделен местными хулиганами из моего класса. День шел за днем, я стал мальчиком на побегушках, которого постоянно пинали. Я стал изгоем, потому что мои одноклассники не искали себе неприятностей. Даже те друзья, которые у меня были, отстранились от меня.

Я мог понять, что они не хотели закончить, как я, но от этого мне не было легче.

Но это были те дни, которые заставили меня бороться и найти выход. После выпуска из средней школы я перебрался в Токио - город, в котором никто не знал меня, поэтому не относился бы ко мне иначе. Тут я поступил в старшую школу, которая могла гарантировать мне поступление в хороший университет. По большей части место, связанное с созданием игр.

Сколько себя помню, я мечтал самостоятельно создать игру. Для людей, которые могли бы в неё играть и наслаждаться каждый день. Прямо как я в былые времена.

Но я знал, что не могу оставаться таким какой я есть, иначе ничего не измениться. Как и в средней школе надо мной бы стали издеваться, потому что я был заклеямен игровым отаку и не имел сил отвечать на выпады в мою сторону. Все мои приготовления к новой жизни могли пропасть в пустую. Единственное, что я мог сделать, так это предотвратить момент, когда меня начнут делать изгоем.

Я не хотел, чтобы это произошло вновь, поэтому стал тренироваться. Результат был выдающимся. Под этим я подразумеваю то, что результатом была поездка в больницу. Находясь в депрессивном состоянии после выписки из больницы, я пошел в магазин за новой загадочной игрой. Потом я пошел домой и играл в неё до самого конца. И тут я кое-что понял. Главный герой игры решил все свои проблемы, давая своим противникам думать, что они сильнее него, когда все было наоборот. Таким образом он избегал ненужных поединков, пока

не стал еще сильнее. Я был удивлен тем, как эта игра была близка к моим проблемам, поэтому я еще почитал о ней в интернете. Оказывается этот навык назывался "блефом" или "введением в заблуждение другую команду". Это был божественный навык среди всех видов общения.

Мне не очень-то и хотелось пробовать его в реальности, но у меня не было выбора. Чтобы у меня была счастливая школьная жизнь, мне нужно было попытаться. По началу я хрипел и нервничал без причины. Но, со временем, я начал привыкать говорить то, о чём на самом деле не думал и притворяться тем, кем я не являюсь. Я создал образ обычного японского школьника в первый же день своего пребывания в классе.

Было приятно знать, что ты в состоянии заставить людей думать о тебе не как об игромане в повседневной жизни. Далеко я конечно не заходил, но зато ко мне снова относились как к обычному ученику.

И вот так вот, пряча свою истинную натуру обычного, слабого любителя игр, я поступил в желаемый университет. Сейчас мне было 19 и я на первом году обучения. Я был влюблен в программирование и ждал всего лучшего от будущего.

Чтобы отпраздновать поступление в колледж, я решил не ходить, как обычно, домой, а сначала зайти в магазин видео игр, и узнать есть ли у них новые поступления. В общем, это был один из моих обычных дней.

К моему превеликому сожалению мой магазин внезапно закрылся. Я стоял перед закрытой дверью около 10 минут прежде чем уйти от туда с тяжелым сердцем.

Когда же я пришел домой, то обнаружил свой компьютер включенным, хотя и не помнил, чтобы я его включал утром.

Я уже собирался выключить его, но вдруг заметил, что на нем открыта страница интернет-магазина. Знаменитый сайт, на котором можно купить почти все.

Конкретно эта страница заинтересовала меня игрой, от которой у меня засияли глаза. Это был новый вид ролевой игры, основанной на мире фэнтези. С драконами и эльфами, ангелами и демонами, даже богоподобные боссы были показаны в ней. Большой выбор рас. Выбор героя также был интересен. Игра называлась: 'Арагорн - завоеватель миров'. Можно даже и не говорить, что она была на распродаже. Я не задумываясь кликнул кнопку 'Купить'

На следующий день я очень спешил домой, и был более чем счастлив, когда обнаружил посылку около моей двери. Я быстро поднял её и побежал в свою комнату.

После начала игры я был ошеломлен качеством графики. Она была настолько реалистична, что трудно было поверить, что это игра для приставки. У меня были проблемы с созданием персонажа, по большей части с выбором начального класса, который, кстати, нельзя было поменять, на кроме как уже введенный 'Правитель'. Также были проблемы с созданием внешности персонажа, но это не омрачило начало игры.

Мои характеристики были ужасно низки. Я выбрал классный ник, который начинался с 'Саи', начало моей фамилии, и заканчивался 'Кё', начало моего имени. В целом имя звучало как 'Саикё'. Мне всегда нравились такие игровые имена.

Когда я начал играть, появились баги. Это не препятствовало моему прогрессу в игре, поэтому я просто не обращал на них внимания и не удивлялся, что она была на распродаже. С этими праздными мыслями я продолжил набирать опыт и получать новые уровни до поздней

ночи.

После того как я заметил, что сильно припозднился, я остановил игру, сохранился и, хотя и не очень хотел, выключил все. Но нечего было поделывать, так как завтра у меня должны были быть занятия.

Затащив себя в кровать, я тут же вырубился. У меня был хороший сон про то как я собирался зачистить подземелье текущего босса. С замиранием сердца я провалился в темноту..

Когда я проснулся, я не увидел своего потолка. Нет, я смотрел в темную, металлическую, прямоугольную крышу. Я подумал, что что-то случилось, запаниковал и вскочил так быстро, что ударился об черный объект над моим телом.

"Эй, он наконец-то очнулся. Быстро, иди расскажи шефу."

"Хрр".

Я услышал незнакомые голоса, грубоватые и басистые голоса, которые могли принадлежать здоровым мужикам. Повернув голову, я увидел, как сам кошмар уставился на меня.

Два ярких, кроваво-красных глаза, черная, пепельная кожа, длинные темные рога, острые зубы выступающие изо рта. Они выглядели как предвестники смерти, пришедшие утащить меня к огненным концам подземного мира. Я никогда не верил в существование богов. В этот же момент я молился им всем, из разных религий, чтобы они пришли и спасли меня.

Увы, они так и не пришли. Поэтому с моим уровнем адреналина в крови, я думал сбежать отсюда как можно дальше. Мне казалось, это была неплохая идея, до того момента как я заметил огромное количество препятствий, окружающих меня. Темные, металлические решетки, должно быть, были сделаны из железа. Пространство между прутьями было настолько мало, что даже мыши было маловероятно проскочить.

Да, видимо я застрял в этой клетке. В клетке достаточно большой, чтобы в неё мог поместиться человек. Поэтому я мог лишь издавать глупые звуки.

<http://tl.rulate.ru/book/2478/47020>