Не забывал Рион и о своих обязанностях камердинера. Работа есть работа, а все остальные проекты только в свободное время.

А отсюда и…

“…Рион, может отдохнёшь немного?”

Сопровождая Винсента на занятиях, он то и дело клевал носом. К сожалению, проблема с необходимостью сна актуальна для любого человека.

“…Мои извинения, сэр, где мы остановились в прошлый раз?”

“Не меняй тему. Сейчас у меня нет проблем с учёбой, так что тебе нет необходимости находиться здесь. Отдохни.”

“Сэр, это абсолютно неприемлемо.”

Рион без раздумий отверг щедрое предложение Винсента. Он стал тем кем является только благодаря работе камердинера, сделать себе поблажку – значит сойти с верного пути.

“Я долго терпел, стараясь не лезть в твою жизнь, но с меня хватит. Работать во вред своему здоровью – это не нормально, понимаешь?”

“…Конечно, сэр.”

“Я знаю и каждый день вижу новые доказательства того, как ты дорожишь благополучием меня и моей сестры, но пойми же – ты для нас не менее важен. Пожалуйста, запомни это.”

“Винсент – сама…”

“И никогда не забывай!”

“Я сохраню ваши слова в моём сердце.”

По мнению Риона, Винсент был по – настоящему щедрым лордом. И у него бывали моменты эгоизма, но тому виной скорее глупые слуги, не умеющие грамотно выполнять свою работу.

Кстати, интересный факт, пару лет назад Винсент постоянно капризничал и в целом идеально подходил под определение эгоист, а сейчас эта сторона его характера как – то сама собой исчезла.

Рион всегда выполнял его приказы, какими бы глупыми и эгоистичными те не были, как итог - Винсент повзрослел, перешагнув через ступеньку капризного ребёнка, ему стало неловко усложнять жизнь камердинеру какими – то необоснованными требованиями.

Забавно, ведь сам Рион никогда не считал Винсента эгоистом, более того он воспринимал своего лорда как очень внимательного и заботливого человека.

Это скорее другие люди не пытались понять Винсента, так как Рион, и поэтому для них он по – прежнему оставался избалованным мальчишкой.

Что в свою очередь дико бесило Риона.

А теперь тоже самое происходило и в Академии. Персонал и студенты отказывались улучшать

своё мнение о Винсенте. Злые слухи разлетались как горячие пирожки, в то время как о его положительных сторонах и достижениях почему – то молчали.

Рион пытался изменить ситуацию, направить течение в нужное русло.

“Рион?”

“Сэр?”

“Ну правда, поспи. Ты ведь круглые сутки на ногах.”

“Вы ошибаетесь, сэр, я просто задумался.”

“…Хватит оправдываться. Отдохни. Это приказ.”

“…Я понял.”

Ослушаться приказа Рион не мог. Тем более, что Винсент тем самым заботился о нём.

Он отправился в соседнюю комнату.

Услышав вслед слова юного лорда.

“Не пытайся справиться со всем в одиночку. Я не против разделить с тобой твою ношу.”

“…Благодарю вас, сэр, вы очень добры.”

Слова Винсента почти выбили из Риона слёзы. Но даже так, он не намеревался останавливаться на пол пути.

Всё – равно Винсент не поверит, что его мир всего – лишь игра. А даже если и поверит, то не сможет противостоять сюжету.

Винсент был одним из персонажей игры. Как и в случае с главной героиней, точнее таинственной силой, помогающей ей во всех начинаниях, второстепенные персонажи вероятнее всего являлись заложниками своей роли.

По его теории только чужеродные субъекты, не принадлежащие миру игры, могли действовать вне рамок сюжета.

Конечно доказать свою теорию на практике Рион не мог, но выглядела она вполне правдоподобной, а значит ему не оставалось ничего другого кроме как действовать одному.

Постоянное напряжение, изматывающее психику. Изменить историю – значит изменить мир игры. Амбициозная цель для одиночки, которого здесь вообще быть не должно.

А самый главный вопрос – не зря ли он старается? Вдруг сюжет игры незыблем. Каждый раз задумываясь над этой дилеммой, Рион был готов впасть в отчаяние.

Спасали его дополнительные личности, разделяющие ментальное напряжение на троих и отсутствие страха перед смертью. Даже не так, скорее он просто не видел ценности в своей жизни.

Ещё один вопрос, не дававший ему покоя – как его действия повлияют на их с Ариэль

отношения.

Что если он допустит ошибку и тем самым сломает жизни самым близким для него людям.

Рион улёгся на кровать в своей комнате, исполняя приказ Винсента, а в голове всё также жужжал улей мрачных мыслей.

* * *

Пока Рион пытался угнаться за всеми зайцами сразу, главная героиня тоже не сидела без дела.

Хотя по сравнению с проблемами Риона, её выглядели менее значительными.

“*Вздох* Не могу добиться нормальной реакции, может я переусердствовала?”

Разговаривала она сама с собой, просматривая блокнот. Страница с именами целей. Не все возможные персонажи, а только интересные ей.

Она тщательно прописывала родословную, характер, способности целей. В уголке виднелись пометки, описывающие факторы, по её мнению, гарантирующие успешное завоевание персонажа. По большей части релевантная информация, полученная непосредственно из игры, но что касается вне сюжетных персонажей – тут ей приходилось полагаться только на собственные догадки.

(Нужно уменьшить список наполовину… Нет, скоро в Академию поступят новые студенты, оставить только треть.)

Сам список состоял примерно из двадцати имён. А пока вокруг неё крутятся десятки парней, шанс добиться ответа от того единственного близок нулю.

(Муки выбора… Арнольд и Ланселот остаются точно. Маркус полезен, Джулий… Хах, если задуматься, всё это не имеет смысла.)

Она перечислила имена исключительно игровых персонажей. Подобное открытие немного шокировало её. Получается она завязала какие – никакие отношения только с персонажами, непосредственно относящимися к игре.

(Хмм… С моей то внешностью.)

Мария считала, и не без оснований, что её внешний вид превосходен. Ну, оно и понятно. Всё – таки она здесь главная героиня.

Однако парадоксально, но факт – её внешность сражала наповал игровых персонажей, при этом практически не оказывая влияния на всех остальных. Крайне неожиданно.

Мария считала, что вокруг неё будут крутиться толпы парней, реальность же оказалась более прозаичной.

Впрочем, в этом была своя логика.

В конце концов, здесь балом правили аристократы, не привыкшие в открытую проявлять свои чувства. Благородные мужи как правило долго присматриваются к девушке, если и делают что – то, то через третьих лиц, в итоге на сокращение дистанции уходит уйму времени.

Кроме того, лишь крохотному проценту аристократов позволялось свободно выбирать себе пару. Таковы местные традиции.

Мария же и знать не знала о подобном. Она вообще не знала очень многих вещей.

Здравый смысл и обычаи этого мира существовали обособленно от игры.

Возможно причиной тому невнимательность разработчиков, но были и другие факторы. Например, Рью классифицировал игру как отомэ – однако он ошибался.

Настоящий жанр игры – гибрид из симулятора и ролевой игры.

А называлась она – Элементальной Партией[1].

Игра делилась на две части. В первой вы поступали в Королевскую Академию и становились сильнее вместе со своими товарищами, а во второй объединяли силы для борьбы с Дьяволом. Последний бой понятное дело являлся ключевым событием, в то время как прелюдию со сбором команды можно было повторять сколько угодно раз.

Множество персонажей и различные эвенты с ними связанные, запускаемые в зависимости от того, кого именно выбрал главный герой к себе в команду. В процессе проработки всех сюжетных веток, часть незначительных деталей пришлось опустить.

Вот только мелочи зачастую критически важны для сбора полноценной картинки. Как итог, контент игры вышел слишком громоздким и непонятным, вместо бешеной популярности о игре быстро забыли.

Сейчас Мария проходила через первую часть этого ‘шедевра’. Однако вокруг неё была уже не просто игра, где события запускались одно за другим подобно падающему домино, окружающий мир активно изменялся в зависимости от принятых ей решений.

(Четверых в принципе достаточно.)

Члены маркизовских Домов и королевской семьи обладали огромной силой. Прибавить сюда её – Марию. Будучи главным героем, в будущем она возглавит поход на финального босса. Прочие персонажи – поддержка или приманка, не более. От них просто не будет толку в бою. Так как вторая часть игры всегда проходила по одной и той же схеме, что – то выбирать приходилось лишь в первой части, правда выбор этот был довольно условным, полезных персонажей можно пересчитать по пальцам.

(Итак, я продолжаю играть также как и раньше? По идее да, пока всё складывается неплохо. Правда пора переходить к более активным действиям, сблизиться с ними.)

Мария обвела кружочком выбранные ей имена. Арнольд, Ланселот, Маркус – потомок рыцарей А – класса, Джулиус – специализируется на магии ветра и поддержке и наконец Брюс – магия земли, отвечает за защиту. Последнее имя – Рион, чёрная лошадка с неизвестными способностями.

“Не могу понять этого Риона, но он определённо меня интригует. Плюс внешность и чёрные волосы… его магия должна быть невероятно сильна. Ну точно скрытый персонаж.”

Скрытые персонажи появлялись только при выполнение определённых условий. При этом их способности как правило не уступали в силе способностям главного героя.

По – крайней мере так реализовали концепцию скрытых персонажей в ‘Элементальной Партии’. Своего рода бонус, который должен был увеличить реиграбельность. Но так как условия появления скрытых НИП нигде не публиковались и вообще были довольно туманными, а игра не набрала популярности, увидеть эту функцию в действии удалось лишь единицам игроком, поэтому скрытые персонажи стали своего рода мифом. Ещё один огромный промах со стороны разработчиков.

(Ладно, скоро в Академии появится она и вот тогда – то начнётся основное веселье. Уже не могу дождаться.)

Новый учебный в Королевской Академии. Новые персонажи. В том числе Ариэль.

С Ариэль начнётся цепочка очень важных для игры событий. Она станет соперницей Марии, без неё сюжет не сможет двинуться дальше.

[1] Party можно перевести как партия (команда) или вечеринка. Я остановился на более нейтральном варианте.

http://tl.rulate.ru/book/4609/123725