

ПРОЛОГ

[...проверни его, если хочешь убить меня.]

Лезвие меча, пронзившего сердце мужчины, дернулось.

В конце своей короткой жизни мужчина надменно просил добить его.

[...]

Женщина, в руках которой был меч, провернула его, не говоря ни слова.

Рана в груди открылась, и оттуда хлынул поток крови, но мужчина не издал ни единого стога.

[Ты такая красивая, но я... так и не смог заполучить тебя.]

Он медленно поднял руку, чтобы коснуться лица женщины.

Кровь на его пальцах испачкала ее щеки.

Но лицо женщины не выражало никаких эмоций. Она была такой же холодной и непоколебимой, как и прежде, когда он влюбился в нее. Это было прекрасное зрелище, достойное конца его жизни.

На лице мужчины появилась легкая улыбка.

А затем он произнес свои последние слова:

[Проклятая сука...]

— Уф. Никаких багов.

Я вздохнул, глядя на экран. И еще раз просмотрел настройки этого персонажа.

[Деклейн фон Грахан Юклайн]

: Склонность - [Зло]

: Стартовая профессия - [Старший профессор]

: Стартовая мана - [3357]

: Качество маны - [Класс 6]

: Способности - [Тип магии: Управление / Элементы: Земля, Огонь]

: Особенности - [6]

: Характер - [13]

Деклейн. Один из промежуточных боссов игры. Поскольку он важный злодей с широким спектром разветвленных сюжетных линий, раньше возникало много связанных с ним багов, но, к счастью, на протяжении всей игры он вытворял множество хитрых и подлых вещей, поэтому умирал довольно рано.

На этот раз причиной его смерти стал меч невесты.

— Хм, Уджин?

Я собирался запустить очередной тест, но услышал знакомый голос, окликнувший меня по имени. Обернувшись, я увидел хорошо знакомое мне лицо.

— Ах, Юара.

Даже без макияжа ее глаза казались большими, а длинные волосы красиво переливались на свету.

Этой женщиной, наделенной такой красотой, была Юара. Она – глава моего подразделения.

Я раньше встречался с ней... нет, точнее она со мной встречалась.

— Как там тестирование?

Я пожал плечами.

— Все еще занимаюсь этим.

Юара молча кивнула. Окинув ее взглядом, я заметил новое украшение на ее шее.

И непроизвольно надул губы.

— Как у тебя дела кстати?

— А? Ну... нормально?

Юара тоже пожала плечами.

Так уж вышло, что мы переняли друг у друга некоторые жесты за то время, пока встречались.

— Я бы даже сказала, что все хорошо.

— Хм...

В ответ я лишь хмыкнул и бессмысленно постучал пальцем по мышке.

Я слышал об этом из слухов, но все же очень расстроился, услышав это непосредственно от нее.

— А почему спрашиваешь?

— ...просто так.

Мы расстались 6 месяцев назад.

В конце концов, нельзя было сказать, что кто-то был прав, а кто-то нет. Мы просто перестали понимать друг друга.

По своей сути я был бездельником, а она – прирожденным трудоголиком.

Ее стремление к самосовершенствованию помогло мне стать человеком, который смог зарабатывать хоть какие-то деньги, но в итоге она не смогла смириться с моим характером.

...нет, просто я так и не изменился.

— Надеюсь, у вас будет счастливый брак.

— ...ха-а.

— Что? Неужели это прозвучало жалко?

Мои брови вызывающе дернулись вместе с моим саркастическим замечанием.

Однако Юара не поддалась на провокацию.

— Просто не отвлекайся от работы. В сюжете произошли изменения, поэтому тебе нужно внести соответствующие правки.

— Снова? Ох... Почему руководитель все время вносит изменения?

Я вздохнул и посмотрел на часы.

21:00.

Скоро наступит ночь, а у меня еще полно работы.

— Ах, ты проверял одну из сцен Деклейна?

Юара ухмыльнулась, взглянув на экран моего монитора.

— Да. Он умер через 11 часов. А если воспользоваться определенными трюками, то можно убить его и в самом начале игры, верно?

— Это одна из прелестей нашей игры. Чем дольше игнорировать Деклейна, тем большим злодеем он станет, поэтому, чем раньше его убить, тем легче будет игра. Сложность зависит от самого игрока.

— ...действительно.

Игра сотни раз тестировалась всеми сотрудниками этой компании, в том числе и мной. Я сам прошел ее 4 раза.

В общей сложности в нее, должно быть, играли тысячу раз, но промежуточный босс по имени Деклейн постоянно погибал, за исключением одного раза.

— А ты знал? Прообразом Деклейна стал ты, Уджин.

— Я?

— Ага. Так что я убиваю его в самом начале.

— Что?

Я нахмурился.

На мониторе все еще отображалась фраза: «Проклятая сука...»

— Хе-хе. Ты не заметил, когда моделировал его? Вы похожи.

— Не может быть. Я встречался с руководителем всего дважды.

— Я думаю, она видела тебя, когда заглядывала в компанию. У вас с Деклейном даже характеры схожие.

— ...схожие характеры? У меня и этого парня, чьи последние слова были: «Проклятая сука»?

— Вы похожи.

— Уф... Так вот почему ты меня бросила.

Когда Юара нахмурилась, я поднял руки, притворившись испуганным.

— Ах, прости. Это тоже прозвучало жалко?

Я ничего не мог с собой поделать.

Услышав, что я снова назвал себя жалким, она вышла из себя, а меня это позабавило.

В конце концов, она сказала:

— ...ты действительно жалок.

— Конечно, если постоянно об этом слышать, то и сам в это поверишь.

— Замолчи уже и продолжай работать. Что скажешь о проекте после нескольких прохождений?

Она решила сменить тему, поэтому я не стал продолжать и снова взглянул на экран монитора.

— Игра довольно увлекательная.

Фэнтезийный мир, смешанный с культурой 14-20 веков.

Это ролевая игра с огромным открытым миром, где основное внимание уделяется повествованию.

— Единственная проблема в том, что в случае неудачи компания обанкротится.

Компания «REW» появилась в Корее как гром среди ясного неба. Сразу же после основания они начали выпускать одну успешную игру за другой. Теперь «REW», на которую обратил внимание весь мир, создавали игру AAA-класса, затраты на разработку которой уже побили все рекорды.

В случае провала это будет полный крах.

— Не волнуйся. Все пройдет удачно. Разве ты не видел реакцию на короткое геймплейное видео? Все в восторге.

Сюжет игры и ее сложность зависят от того, как действует игрок.

Хотя это однопользовательская игра, вы играете не в одиночку, а с несколькими «именными» персонажами, оснащенными продвинутой ИИ.

Благодаря такому свежему подходу и ажиотажу, который создали «REW», не только игроки по всему миру, но и игровая пресса предсказывают, что это будет игра года.

— Пока мы продолжаем повышать нашу репутацию, все будет хорошо. Мы справимся, несмотря ни на что!

В этой игре было много привлекательных персонажей и профессий.

Рыцарь, маг, демон, охотник на демонов, администратор, авантюрист, наемник, король, аристократ и т.д. Игрок мог стать кем угодно.

— Ага. Это было бы здорово. В конце концов, тогда я получу бонус.

Юара улыбнулась и повернула голову в сторону окна.

— ...ах, вот и он.

Мое рабочее место находилось у окна, так что отсюда можно было видеть улицу.

У входа ее ждала блестящая иномарка.

— А он не такой жалкий, как я? — сказал я, указав в сторону окна.

Теперь я мог спокойно так говорить.

Она слегка улыбнулась.

— ...он хороший человек, но немного в другом смысле, нежели ты.

Я тоже хороший человек, да? Этого было достаточно для меня.

— Правда? Рад это слышать.

Конечно, я все еще был расстроен, но не так сильно, как раньше.

По ее словам, мужчина в этой машине был хорошим человеком.

Я был бы зол, если бы он оказался каким-то ублюдком.

— Да... кстати... я тут хотела кое-что сказать...

Юара попыталась что-то мне сказать, но никак не могла подобрать слова.

Она будет бороться с собой несколько мгновений, а затем скажет: «Забудь, ничего важного».

Я слишком хорошо знал ее привычки.

— Юара, мы хорошо друг друга знаем, верно? Так что говори прямо.

Служебные романы должны были держаться в секрете.

Мы начали встречаться еще до того, как присоединились к компании, но по мере того, как это переросло в служебный роман, нам пришлось держать это в секрете.

— Ну... у меня уже из головы вылетело...

Юара беспомощно улыбнулась.

Тик-так, тик-так...

Наступила неловкая тишина, которую нарушал лишь звук двигающейся на часах секундной стрелки.

Первой, кто нарушил тишину, была Юара:

— Уджин, я лучше пойду.

— Что ж, как знаешь. Отдохни, как следует.

— Спасибо. Удачи в работе.

Цок-цок

Она ушла под стук своих высоких каблуков.

Юара была совершеннее всех, кого я когда-либо встречал, но на самом деле она была красивее внутри, чем снаружи.

Она была прекрасным человеком. И моей крупнейшей удачей в жизни.

Она также была первым человеком, который убедил меня в том, что люди могут измениться.

— ...прощай, — пробормотал я себе под нос.

Я чувствовал себя жалким, поэтому просто вздохнул и снова переключил внимание на экран монитора.

— Руководитель тоже хороша.

Когда я посмотрел на уже умершего персонажа по имени Деклейн, у меня пробежали мурашки по коже.

Он похож на меня? Это вздор.

...хотя какое-то сходство было.

Я думал, что он похож на кого-то, кого я знал, когда моделировал его. Но я не знал, что на меня.

— Нужно улучшить его внешность.

Это был уже готовый персонаж, но жадность компании и руководителя никуда не делись. Поэтому они предоставили мне все полномочия и попросили внести последние штрихи в модели персонажей.

— Так-с...

Никто не будет жаловаться, если сделать персонажа немного красивее.

Каким бы негодяем он ни был, я был его прообразом, так что я должен, по крайней мере, сделать ему достойное лицо. В конце концов, меня никогда не называли уродом.

— ...готово.

Пока я проверял внесенные мной изменения, краем глаза я внезапно увидел «Характеристики» персонажа в отдельном окне.

— Хм...

В этой игре было две характеристики, которые определяют личность персонажа.

«Особенности», непосредственно влияющие на базовые характеристики, и «Характер», влияющий на них косвенно.

Чем важнее персонаж, тем больше пунктов было в его Особенности и Характере.

[Особенности]

: Устрашающая грация

: Вундеркинд

: Посредственный магический талант

: Несгибаемость

: Эстетическое чутье

: Судьба злодея

У Деклейна было шесть выше перечисленных особенностей.

Боже, у него сочетание «Вундеркинда» и «Посредственного магического таланта». Как это вообще возможно?

[Характер]

: Элитист

: Мизофоб

: Дисциплинированный

: Амбициозный

: Аристократические манеры

: Проницательный

: Властный

: Претенциозный

: Решительный

: Обсессивно-компульсивное расстройство

: Атеист

...

Были и другие черты характера.

И он, якобы основан на мне? Я не был ни элитистом, ни мизофобом, ни претенциозным. У меня и власти никакой нет, чтобы считаться властным.

Я недовольно смотрел на экран монитора, разглядывая код со всеми имеющимися в игре особенностями персонажей и чертами их характера.

— Кхм...

В офисе никого не было.

Я не собирался делать ничего плохого, я просто пролистывал их для развлечения...

Нашел.

[Понимание]

— С этим ты, по крайней мере, не будешь таким жалким.

Это что-то вроде сочувствия? Но почему-то это классифицируется как особенность, а не как черта характера.

Я поместил [Понимание] в число особенностей Деклейна.

Щелк, щелк, щелк...

В дополнение к этому я добавил несколько других характеристик в шутку. [Прирожденный богач], [Прикосновение Мидаса], [Ясный взор], [Железный человек] и так далее...

— Что я вообще делаю?

Я добавил то и это, около 5 особенностей, которые не были бы столь очевидными, и только тогда я был удовлетворен.

Я отпустил мышку и откинулся на спинку стула.

Усмешка неожиданно вырвалась из моего рта.

— Хах. Целых 7 лет.

7 лет для нас были очень долгим сроком.

Это было слишком долго, чтобы закончиться так внезапно.

Нет, возможно, только я считал это «внезапным».

Юара со временем все больше и больше уставала от этого.

Должно быть, она долго готовилась к этому расставанию.

Я просто не знал о твоих переживаниях.

ДИНЬ!

— А?!

Я чуть не упал со стула от громкого уведомления.

[REW (5/107)]

[Рейн: Уджин, вы все еще работаете?]

Это был корпоративный мессенджер.

Отправителем была женщина по имени Рейн, главный сценарист, руководитель разработки и глава ИИ подразделения.

Как можно догадаться по имени, она иностранка.

[Ах, да. Если вы хотите, чтобы я внес изменения в модели персонажей, дайте мне знать. Я сразу приступлю к работе]

Я переместил курсор мыши, чтобы удалить только что добавленные особенности.

[Рейн: Нет... Дело не в этом. Я просто наблюдаю в ожидании.]

Моя рука внезапно замерла.

Наблюдает?

За мной?

Я огляделся, но в офисе никого не было.

[За кем вы наблюдаете? За мной?]

Я моргнул и уставился на монитор.

Вскоре я получил ответ с улыбающимся смайликом.

[Рейн: Пха-ха-ха ^ - ^ Нет~ Посмотрите в окно!]

Я, не задумываясь, повернул голову к окну.

— ...хм?

Прозрачное стекло и простирающееся за ним небо.

Внезапно вспышка света озарила офис.

Лучи света расплылись в воздухе, словно человеческие вены.

Молния.

Я широко раскрыл глаза, когда яростные лучи света заполнили все вокруг.

Этот свет ослепил меня, а раздавшийся грохот сильно ударил по ушам.

...я не помню, что случилось после этого.

<http://tl.rulate.ru/book/58740/1532518>