

Так, теперь эта штука активно издевалась надо мной.

Пожалуйста, назовите своё имя

Я уже много чего перепробовал, чтобы прорваться сквозь эту бестолковую надпись. Начиная от криков и заканчивая попытками вышвырнуть её за пределы видимости, но ничего не помогало.

Пожалуйста, назовите своё имя

"Заткнись, чёрт возьми..."

Я в отчаянии покачал головой, усевшись посреди пустого пространства. Я ничего не мог сделать, чтобы заставить её работать. Да и остановится ли она вообще? Что, если я застряну в этом месте?

Прошу назвать своё имя

Относительная новизна ситуации полностью исчезла, уступив место тревоге и панике. Я застрял в месте, где не было ничего, кроме этой системы, спрашивающей моё имя. Никаких других звуков, никаких других отвлекающих факторов, только ослепительное поле, заполненное чёртовой подсказкой, повторяющей всё снова и снова!

Пожалуйста, назовите своё имя

"Ради сохранения..."

[BZZT!!!]

"Bay!"

Вздрагнул. Вспышка статического электричества, настолько короткая, что я, возможно, даже не заметил бы её, если бы не отсутствие других вещей в этом месте. Меня передернуло, и я почувствовал, что покачиваюсь от тошноты. Что только что произошло?

Пожалуйста, назовите свое имя, Соматик

А?

Посмотрев на сообщение, я приподнял бровь, заметив изменения. Это была все та же чёрно-белая рамка, но к концу предложения теперь добавилось слово "Соматик". Голос также

добавил это слово в свою фразу.

Пожалуйста, назовите свое имя, Соматик.

Наконец-то хоть что-то изменилось... Подождите... Теперь это сработает?

В течение секунды ничего не происходило, а запрос исчез из виду. Я уже знал, что это сработает, так как теперь произошло изменение, но не знал, насколько сильное. Неужели я наконец-то попал в игровой мир? Неужели я всё-таки получу то ощущение жизни внутри игры?

Путешествие по Швам - опасная перспектива. Для этого соматики используют свои [Манифесты], чтобы обеспечить себе безопасность во время путешествия.

[Манифесты], ха. Я читал об этом в описании игры. Игра хвасталась тем, что может симулировать любую силу, какую только пожелает игрок, за счет очков статусов и прочих эффектов. Это была единственная особенность, которая заставила меня с самого начала захотеть сыграть в эту игру; возможность создать любого персонажа, которого я захочу, всегда было первым, что я проверял в ролевых играх.

Теперь, когда я думаю об этом, мне даже жаль, что я не девушка...

Дорогой Соматик, хотя твой путь только начался, твоё прошлое неизбежно определит будущее...

В одно мгновение чёрная пустота, в которой я стоял, превратилась в белоснежное пространство, а темные краски исчезли, насколько я мог видеть.

Кто ты, Мория?

Передо мной из белой пустоты появился своеобразный подиум. Похоже, он был сделан из мрамора, а на нём лежала открытая книга, только и ждущая, чтобы я её прочел.

Хм... Очевидно, мне следует подойти к ней, поскольку это было единственное, что я мог сделать в данный момент.

Осторожно ступая, я направился к подиуму. Было странно не слышать ничего, когда я делаю шаг, но, видимо, это всё ещё был экран создания персонажа, и разработчики не слишком об этом заботились.

"Посмотрим..."

Если взглянуть на книгу, то она явно была задумана как некая система распределения статов. Здесь были обычные показатели силы, ловкости, скорости, живучести, интеллекта и удачи. Довольно стандартно, если судить по всему. Если, конечно, предположить, что все они работают универсальным способом, как стандартные статьи.

"Думаю, я сделаю обычный билд..."

[СИЛА: 5]

[ЛОВКОСТЬ: 6]

[СКОРОСТЬ: 6]

[ЖИВУЧЕСТЬ: 5]

[ИНТЕЛЛЕКТ: 8]

[УДАЧА: 5]

Все статьи имели базу в пять единиц, и у меня было ещё пять дополнительных очков, которые нужно было потратить. Распределив свой обычный набор статов следующим образом: я выбрал [ИНТЕЛЛЕКТ] с добавлением [СКОРОСТЬ] и [ЛОВКОСТЬ], затем перелистнул страницу книги и увидел еще одну. На этот раз, однако, это была пустая страница с двумя статками, которые я никогда раньше не встречал в ролевых играх.

[МАНИФЕСТ: N/A]

[МЕНТАЛЬНАЯ СИЛА: 0]

[ОЧКИ МАНИФЕСТА: 0]

Пустое место под [МАНИФЕСТ], вероятно, было отведено для того, чтобы я мог вручную описать силу, которую хотел получить. Если так, то [МЕНТАЛЬНАЯ СИЛА] и [ОЧКИ МАНИФЕСТА], вероятно, были связаны с системой энергии, так как они были объединены здесь. В данный момент они оба находились на нулевом уровне, что, вероятно, означало, что это редкий стат, который нужно получить. Однако я пока так и не понял, что они делают.

"Никаких всплывающих подсказок, ха..."

Хотя это и понятно, всё же было бы полезно узнать, что это такое, прежде чем я потрачу своё единственное очко на одну из этих вещей. Я догадался, что [МЕНТАЛЬНАЯ СИЛА],

вероятно, относится к экстрасенсорике, а [ОЧКИ МАНИФЕСТА] - к очкам умений, в зависимости от того, какой тип силы мне нужен. И, кстати говоря...

"Что я хочу приобрести..."

Когда у меня был карт-бланш на то, какой силой я хочу обладать, это было как-то слишком, если подумать. Что, если моя воображаемая сила на практике окажется слишком массивной по сравнению с тем, что я представлял себе на бумаге? Может быть, мне стоит остановиться на чем-то простом, а не заниматься творчеством. У меня не было возможности изменить это потом, верно? Нужно придумать что-то надежное.

Постучав по пустому месту, над книгой загорелся тактильный интерфейс, и я начал заполнять описание своей силы. Мне нужно было указать имя, предмет, силу и её ограничения. Полагаю, ограничения должны быть в целях баланса. Кроме того, из того, что я прочитал в описании, [Манифест] - это то, что дает соматическую силу через предметы. Так что вполне логично, что я должен был указать предмет, который всегда будет при мне.

"Хм..." Я постучал себя по подбородку, пытаюсь придумать что-то крутое и надежное.
"Суперсила - это просто скучно... Может, скорость? Или что-то вроде Супермена в одном комплекте..."

Она будет до смешного мощной, но зато обеспечит мою безопасность, ведь это не просто персонаж, а я сам попадаю в этот мир. Я не знал, какие там могут быть враги, но, учитывая, что эта система [Манифест] рекламировалась как обоюдоострая, я должен был сделать что-то, что не наведет на меня скуку, но в то же время не подставит меня под удар, если дело дойдет до драки. Игра хвасталась возможностями, слишком нелепыми для любого инди-разработчика, но означало ли это, что я действительно могу делать все, что угодно?

Набрав форму [Манифеста], я остановился на двух пистолетах "Пустынный орел", в которых никогда не кончатся патроны, пока я использую их оба одновременно. Скучновато, если подумать, но зато надежно для дальнего боя. Я также вписал обязательную слабость, которая будет заключаться в слабой защите; логичная слабость для того, что явно создан для дальнего боя.

Я кивнул на свое творение: "Хорошо..." Это должно сработать, верно?

Нажав на клавишу ввода, чтобы подтвердить свой [Манифест], я...

ОШИБКА! ТЕМА НЕ ОБНАРУЖЕНА!

Я застыл на месте.

Что за чёрт? Тема не обнаружена?

Я снова нажал на кнопку подтверждения, надеясь, что она сработает, если я буду действовать методом проб и ошибок.

ОШИБКА! ТЕМА НЕ ОБНАРУЖЕНА!

"Оооо..." Похоже, это будет проблемой, не так ли...

Глядя на яркий экран ошибки, парящий над страницами, я заметил, что в нижней части сообщения появилось что-то новое. Оно было написано более мелким шрифтом и выглядело скорее как примечание, чем как подсказка.

"Хм... [Манифесты] должны иметь общую тему, чтобы система приняла их?" прочитал я вслух, размышляя над его смыслом. "Тематика, да?"

Я вздохнул, вычеркнув из памяти свою предыдущую мысль. Полагаю, это было ограничение, введённое разработчиками, чтобы игроки не создавали свои собственные неработающие силы. Хотя это и понятно, но в какой-то степени сводило на нет рекламный замысел самой игры, если мы ограничивались только тематикой.

Белый фон вокруг меня, казалось, вздрагивал от моего раздражения; аура пустоты действовала мне на нервы и исходила от меня, усиливаясь по меньшей мере вдвое. Я уставился на пустой [МАНИФЕСТ] перед собой, а мой мозг напряженно искал идеи, которые я мог бы использовать. Может быть, что-то из другой игры? Что-то, что не будет полностью провалено, несмотря на очевидный недостаток?

Облизав губы, я ввёл ещё одно знакомое мне оружие. Описывая тонкую золотую рапиру, можно было сказать, что её сила эквивалентна силе богоподобного существа, но при этом рапира теряет эффективность, когда я проигрываю. Способность никогда не проигрывать... Это была подходящая тема, верно?

Нажав подтверждение на экране, я дождался окончания загрузки, после чего...

ОШИБКА! ТЕМА НЕ ОБНАРУЖЕНА!

А? Но у него была определенная тема! Тема абсолютной победы!

<http://tl.rulate.ru/book/79394/2420926>