

Как я себя помню...

Я никогда не проклинал свою жизнь.

Несмотря на то, что я родился сиротой, не имея ничего на руках, потерял память в результате несчастного случая и остался один на один с миром...

Я никогда не позволял этому беспокоить меня, и жил с этим.

Но...

Даже в самых щедрых народах есть добро.

[Пациент... Не пугайтесь, но слушайте внимательно].

[Вам осталось жить ограниченное время].

[...Что?]

Очень не вовремя. Во время случайного медицинского обследования я узнал, что моя смерть была предопределена.

...Вот так вот.

Прошло два года с тех пор, как у меня обнаружили неизлечимую болезнь.

Как раз тогда, когда я думал, что сюрпризов больше не будет, то был потрясён в очередной раз.

[Внешнее вмешательство] - Частичная синхронизация с "Нокс Вон Рэйнхафером" завершена!

[Внимание! Вы не сможете вернуться в исходный мир до завершения игры].

*Согласно признаку [Ограниченного времени], оставшемуся игроку осталось жить один год.

Теперь я одержим игрой, в которую играл. И она снова ограничена по времени.

Стрелять.

*Upset crash landing

[Почему, черт возьми, ты сделал такой выбор, Нокс фон Райнхафер? Зачем ты заключил сделку с дьяволом? Почему ты предал нас?]

Тошнотворный запах крови и лязг холодного оружия.

На окраине поля боя, где слышны лишь стоны умирающих солдат, раздается дрожащий голос девушки, сжимающей меч.

[...Ответьте мне, что это было.....!]

Shaaaaah.....

Шум ветра, шепчущего в ушах, затих.

Звезды, заполнившие ночное небо, рассыпались над головой девушки.

Сцена была похожа на картину.

Лицо девушки было скрыто непроглядной тьмой, но фигура мужчины напротив нее была хорошо видна.

У него были выбеленные белые волосы и лавандовые глаза.

А красивый мужчина с кожей настолько бледной, что ее можно было бы назвать соусом.

Нокс фон Райнхафер.

Одетый в черное, с семейной эмблемой в виде черного меча, его загадочные глаза владельца меча, пронзившего его собственное сердце. Он поворачивается к девушке. (Пожалуйста, поддержите официальный релиз)

Его губы, окрашенные в синий цвет, приоткрываются.

[Предательство....., да, предательство по отношению к вам].

Человек, которого звали Нокс фон Райнхабер, насмехался, явно умирая.

В его голосе не было ни грусти, ни сожаления, ни тоски.

Ничего этого не было.

Более того, учитывая его многочисленные проступки в прошлом, нынешнее обращение с ним было вполне заслуженным.

Он пробудил демона Баала,

и овладел им в своем собственном теле,

и стремился окрасить мир злом.

Это было самое страшное преступление, которое никто не мог терпеть.

И все же, даже в предсмертные минуты.

Нокс был бесстрастен. Он говорил, как всегда, спокойным голосом.

[Я не предавал тебя. Это ты... предал меня].

[С каких пор... с каких пор ты стал таким сломленным...!]

Нокс слегка улыбнулся, услышав раздраженный голос девушки.

И так далеко.

Вспомнив прошлое, он пробормотал про себя.

[Все началось... с аварийной посадки].

И затем последняя, многозначительная строка.

"After.....".

С губ срывается короткий вздох, и холодный пот льется как дождь.

На освещенном мониторе промелькнула фраза.

[Вы очистили первую часть "Внутреннего лунатика"].

[Общее количество очисток: 27]

[Затем идут финальные титры].

[Спасибо за игру].

Голос, сопровождавший сообщение, поднял мне настроение.

Я хмыкнул и пробормотал.

"Хорошо. Неплохо. На этот раз я открыл довольно много скрытых достижений. А еще я получил кучу предметов".

Улыбаясь, я просмотрел свой отчет о прохождении.

В этот раз было особенно трудно из-за всех переменных.

"Подавление восстания в Восточном Тахалине. Расследование убийства императрицы во Внешнем замке, объединение оставшихся в живых людей для убийства самого страшного злодея - Нокса фон Райнхафера... ну, вы поняли".

Несмотря на все мои покаяния, я в конце концов одолел игру.

Как всегда. И в этот раз тоже.

"Вообще-то, даже для меня это первый случай, когда я одолел игру, настолько близкую к совершенству".

Финальный босс первой части, Нокс, - самый сложный из сложных.

Начиная от всевозможных приемов КС и заканчивая одержимостью демоном, он обрушивает шквал ужасающих атак, которые могут использовать только миньоны.

Если честно, он больше похож на красивого монстра.....

Итог.

Босс-злодей, которого трудно победить даже самому старому.

Такова личность Нокса фон Райнхафера.

Мне только что удалось убить "очередного" такого босса.

"Мне это нравится".

пробормотал я,

И не удержался, чтобы не добавить удручающий комментарий.

"За исключением того факта, что меня убьют в следующем месяце.....".

Мой взгляд переместился на стену, где был бессистемно нацарапан красный крестик.

Я повернулся к календарю на стене.

И тут же чувство уныния охватило все мое тело.

Каким бы позитивным я ни был, перед лицом смерти нелегко стать премьером.

"Кульк!"

Я выпустил густой кашель.

Я быстро вытер рукавом кровавую мокроту. Может, мне снова выбросить это? От воды не отмоешься... - подумал я про себя.

Глядя на пепельницу, заваленную окурками, я не мог удержаться от пологого вздоха.

Я действительно собираюсь умереть.

Даже в этот момент. Я умираю в десятки раз быстрее, чем все остальные.

Как последний злодей в видеоигре.

Это правда.

Давно я не играл в эту игру.

Около двух лет.

Получив от врача шокирующее ограничение по времени, я забился в угол, как инвалид, и погрузился в игру.

Внутренний лунатик.

Я прошел ее уже несколько раз.

Я выучил наизусть все скрытые предметы и историю персонажей.

Это игра в жанре фэнтези с открытым миром, которую многие ждали с нетерпением, но она провалилась из-за слишком высокой сложности.

Но для меня это игра, которую я ни на что не променяю. Она стала для меня лучом света, когда у меня обнаружили неизлечимую болезнь.

Я прошел Inner Lunatic целых 27 раз.

Я был идеальным ходячим мертвецом для этой игры.

"Хм... Интересно, а это безопасный ending.....".

Насладившись послевкусием концовки.

Я снова взял в руки мышь и стал маневрировать курсором.

Когда на мониторе пошли финальные титры, я увидел, что экран снова загорелся. Пришло время.

Пора начинать новую игру.

С волнением я принялся за создание своего персонажа.

"Так, какого же персонажа мне создать на этот раз.....".

пробормотал я про себя, погрузившись в раздумья.

Создание персонажа.

В конце концов, это моя любимая часть игры в Inner Lunatic.

[Пожалуйста, введите информацию об игроке].

[Как зовут игрока?]

"Карл".

Я ввел соответствующее имя в появившемся окне, затем пролистал последующие окна, чтобы приступить к серьезной настройке. {Спасибо, что читаете на Durstysts}.

Одно из самых больших отличий Inner Lunatic от других игр заключается именно в этом. Это кастомизация.

Я подумал: "Я могу сделать своего персонажа до смешного детализированным. Проблема в том, что на их создание уходит так много времени, что это часто становится барьером для входа в игру.

После имени я задал черты характера.

На этот раз я собирался создать персонажа, в которого можно было бы по-настоящему вжиться.

Возможно, это будет последняя игра, в которую я играю.

"Посмотрим... Я дал ему и [Гений чувствительности к мане], и [Гений меча и боевых искусств].....".

Новый персонаж с двумя чертами [Гения].

Когда я увидел это, мое сердце заколотилось.

Мои геймерские инстинкты, которые делали меня беспомощным перед лицом смерти, ожили.

"Так, следующий up....".

Я передал ему две основные черты и перешел к следующему окну.

На самом деле создать персонажа таким образом практически невозможно.

Во Внутреннем Лунатике есть несколько талантов под названием [Genius], но, как правило, их не может быть больше одного на персонажа.

Под ним можно иметь множество подталантов, таких как "Демонический талант" или "Универсальный талант", но "Гений" выполняет в игре совершенно другую функцию.

Это талант, обладая которым и хорошо развивая его, можно легко достичь вершин в своей области.

В этом и заключается сила гения.

Но я дал ему две штуки.

На это была очень веская причина.

В игре есть так называемый штраф за черту.

Это означает, что, наказывая персонажа отрицательной чертой, вы можете дать ему дополнительную положительную статую или черту.

Новички не могут воспользоваться этой возможностью, но для меня это несложно.

Я же говорил. Я старый мастер.

Я прокрутил страницу вниз и остановился на одном месте, мой взгляд остановился на словах.

[Citation needed].

Это была болезнь, от которой я страдал, и болезнь, от которой должен был страдать этот персонаж.

Нет, не совсем болезнь, но predetermined. Скорее, великая, непреодолимая судьба.

В общем. Я смог влить в персонажа обе свои черты [Гениальность] с большим штрафом в [Лимит времени].

Стеклянная пушка. Или, говоря иначе, я создал персонажа, который сказал.

"Это все".

Персонаж умрет ровно через год после создания.

Можно продлить их жизнь с помощью артефактов, но это будет нелегко.

Никаких сожалений.

Игра, в которую я уже много раз играл. Это был кайф - бродить по континенту в роли персонажа, очень похожего на меня.

Не знаю, но, наверное, я был геймером до того, как потерял память.

Прямо до костей.

"Давай начнем".

И я начал.

Я навел курсор мыши на кнопку "Создать персонажа" и нажал ее.

Пуф!

На короткое мгновение раздался звук разлетающихся искр, а затем ощущение электричества.

Я поднял голову и почувствовал, что дыхание перехватывает в горле, как будто меня поглощает вихрь.

Мое зрение было затуманено, как будто на него наложили пленку, и в то же время сердце колотилось в груди.

Что, черт возьми, происходит?

Боль, которую я испытывал, была незнакомой, не похожей ни на одну из тех, что я испытывал раньше.

Вдруг в голове промелькнула тревожная мысль.

"...Неужели я сейчас умру, ни с того ни с сего, посреди игры?"

Смерть была слишком знакома мне, но я не хотел умирать вот так.

По крайней мере, не тогда, когда я буду готов.

Я хотел умереть так, как хотел.

Но... неужели все так и закончится?

Есть еще вещи, которые я хочу сделать,

то, что я хотел съесть,

У меня еще было много игр, в которые я хотел поиграть.....

В этот момент я понял.

[Вы успешно создали персонажа].

[Имя персонажа не разрешено].

[Имя персонажа было принудительно изменено!]

Имя было... насильно изменено?

Вместе с этим сильная боль, терзавшая меня минуту назад, внезапно утихла. Мои глаза остекленели, а потемневшее зрение вернулось в нормальное состояние. <Сохранено с сайта Durstysts.com>

Теплое сияние опустилось на мои закрытые веки.

А затем.

Когда я открыл глаза, меня снова охватила паника.

"Где я?"

Темные шторы окружали меня, под ними лежал коричневый ковер. И пушистый футон.

Это место было незнакомым, но в то же время очень знакомым для меня.

За последние два года я до смерти наигрался в эту игру.

Так и было.

Я только что очнулся внутри "Внутреннего лунатика". В особняке одного из главных злодеев игры, семьи Райнхафер. [взято с сайта Durstysts.com].

Один из темных хозяев Внутреннего Лунатика, имеющий глубокие связи с самой страшной преступной организацией в мире - Лунатиками.

Я быстро осмотрел свое окружение, затем бросился к стоящему неподалеку зеркалу, чтобы проверить свое отражение.

Конечно, там было знакомое лицо.

Блестящие, каскадные белые волосы и прозрачные, как дождевая вода, лавандовые глаза. Шелковая мантия, украшенная фирменным черным мечом семьи, оправленным в позолоту.

И самодовольное лицо, которое заставило бы обернуться любого прохожего.

Я вытер лоб, убежденный в этом.

В меня вселился Нокс фон Райнхафер, младший сын семьи Райнхафер, величайший злодей Внутреннего Лунатика.

В тот момент я не знаю, почему эта фраза пришла мне на ум.

Началось, да. Это была аварийная посадка.

<http://tl.rulate.ru/book/92798/3308855>