

ГЛАВА 1. МНЕ НЕ СЛЕДОВАЛО ЭТОГО ДЕЛАТЬ (1)

Я ролевик или же ролеплеер. Тот, кто придумывает характер и биографию персонажу в соответствии с его внутриигровым классом и отыгрывает эту роль, строго следуя этим установкам.

Простая беседа? Конечно же я буду отвечать в соответствии со своей ролью. Даже сейчас, когда игры виртуальной реальности, отказавшиеся от набора текстовых сообщений в пользу вербального общения, завоевывают рынок, для меня ничего не изменилось.

Ролевик, стыдящийся своего отыгрыша, не может считаться настоящим ролевиком.

— Скажи еще хоть одно слово, и посмотрим, сможешь ли ты справиться с моим гневом.

И вот однажды я играл в новую захватывающую игру, точно действуя в соответствии с придуманным характером моего персонажа – Рыцаря-демона с запечатанным в его правой руке демоном – когда вдруг...

— Выйти из игры.

[Эту команду невозможно выполнить.]

— Э? Выйти из игры.

[Эту команду невозможно выполнить.]

— Что за...

Я осознал некий факт.

Я был обречен. Нет, я оказался в полнейшей жопе.

* * *

Неважно, был ли кто-то казуальным геймером или хардкорным, у каждого была хотя бы одна игра, которую он просто не мог забыть. Игра настолько запоминающаяся, что, возможно, она

никогда не выйдет из головы. Или же это было какое-то сожаление, связанное с этой игрой.

Для меня это была «Легенда о героях».

Это была отечественная MMORPG, вышедшая исключительно на ПК, когда я был еще подростком. Первое время она была невероятно популярна, но она быстро пришла в упадок после ряда странных решений и ухода некоторых ключевых разработчиков.

Основными причинами упадка были платные лутбоксы, которые были введены во время обновления, посвященного второй годовщине игры, нарушение баланса с введением новых классов, главная сюжетная линия, ставшая более бессвязной из-за добавления странных дополнений, и проблемы с менеджментом...

Игра, которая должна была поддерживаться следующие 20 лет, к сожалению, закрыла свои сервера всего через 5 лет, когда мне стукнуло 20.

Но сейчас все это не имело значения. Главным было лишь одно.

Сожаление, которое испытали ключевые разработчики, покинувшие компанию.

— Черт, мое сердце так сильно колотится. Как мне справиться с волнением?

— Без понятия.

— Не могу поверить, что до запуска осталось всего 30 минут.

Насколько глубоким, должно быть, было их сожаление. Те самые ключевые разработчики, позднее открывшие новую студию под названием «Deep Sea Pearl» и хорошо зарекомендовавшие себя в игровой индустрии благодаря множеству новых хитов, объявили, что выпустят ремейк «Легенды о героях».

Никто не ожидал от них подобного, и все же они выкупили права на игру и объявили о ремейке.

— Я ведь не сплю?

— Все верно, на самом деле ты сейчас спишь. Тебе пора просыпаться.

— ...серьезно?

— Да шучу я. Ты вообще в порядке?

— Просто это слишком... слишком нереально.

Более того, они будто ждали нужного момента, оттачивая свои навыки, чтобы переделать все с нуля.

Они решили выпустить ее как однопользовательскую игру, а не ММО. Они также изменили жанр с сайд-скроллера на ARPG с открытым миром.

Они даже сменили платформу, на которой выйдет игра, чтобы идти в ногу со временем. Это означало, что в нее можно было играть, используя капсулу виртуальной реальности вместо ПК.

Поэтому не было ничего удивительного в том, что кто-то сомневался в реальности происходящего.

— Было бы правдоподобнее сказать, что это сон...

Вот почему за 30 минут до запуска я говорил о том, что все это было сном.

«Легенда о героях» была первой игрой, которую я не мог выбросить из головы, и причиной, по которой я влюбился в игры. Она даже оказала некоторое влияние на мой выбор карьеры.

И теперь она возвращается в мою жизнь? И не просто возвращается. Эта игра выглядит божественно.

Честно говоря, хорошо уже то, что я не потерял сознание от волнения. Я был переполнен счастьем.

— 15 лет назад ты был одержим этой игрой точно также.

— Если бы ты играл в нее, ты понял бы, что я сейчас чувствую...

Я так не нервничал с момента объявления результатов CSAT.

(примечание: CSAT – это аналог ЕГЭ в Южной Корее.)

Я даже не радовался так, когда было решено, что мои работы покажут за границей.

Я чувствовал, что мое сердце вот-вот взорвется. Казалось, оно сжималось все сильнее и сильнее, пока я смотрел, как шло время.

— А что, если игра не оправдывает твоих ожиданий?

— Даже не смей говорить такие глупости. Я и так при смерти.

Конечно, я понимал, что с такими завышенными ожиданиями меня могло ждать большое разочарование. Я не мог этого не знать, учитывая, сколько игр я уже перепробовал.

Но все же!

— Даже если она хотя бы вполовину так же хороша, как показали в трейлере, я буду счастлив!

— Ох...

— А-а-а! Прошло всего 2 минуты! Когда же пройдут эти 28 минут?!

— Только не истери.

Из-за моего нытья лицо моего друга сморщилось. Этот человек, который даже не пытался делать вид, будто сочувствует мне, был неведомым монстром, который не прикасался ни к одной игре.

— Ты действительно мой друг?

— Если я не твой друг, то кто я? Кстати, ты собираешься... Как это называется? То, в чем ты так хорош, ты собираешься это делать?

— Что?

— Ну, как там это называется? Роле... что-то там.

— Я уже продумал каждую деталь.

— Больной ублюдок... ты уже все спланировал?

Я просто подбирал хорошие варианты. Нельзя продумать все детали поведения персонажа за один день.

Конечно, были люди, которые могли придумывать роль чуть ли не на ходу, но я не был таким. Исследование персонажей было для меня очень важным, возможно, потому что я специализировался на кино и театре.

— И что ты там придумал?

— Ах, во-первых, вот как будет выглядеть персонаж.

Прежде чем придумывать что-либо, я нарисовал персонажа.

Я взял iPad, лежавший на диване. На экране устройства семилетней давности появилось изображение.

— Ух ты! Это еще что?

Волосы на голове персонажа были серебристыми на левой стороне и черными на правой.

Его кожа была настолько белой, что можно было подумать, что это труп.

Его левый глаз был серым, а правый – смесью серого и красного. Однако они были совсем тусклыми, из-за чего казались мертвыми. Темные круги под ними подчеркивали это.

— Ты настоящий безумец. Реально тебе говорю.

Я считал, что нужно начинать с внешности персонажа.

Поэтому я наслаждался реакцией моего друга. Некоторые люди могут сказать, что для 30-летнего человека вроде меня было глупо заниматься чем-то подобным, но отыгрыш роли был вполне безобидным хобби, так что не вижу причин для негодования.

— Что у него с волосами?

— Согласно истории, которую я придумал, таким образом он был запятнан силой демона.

— Ты совсем умом тронулся? Какая еще сила демона?

— Ах... Название класса – «Рыцарь-демон».

Я открыл официальную страницу с описанием класса, чтобы было понятнее.

[Рыцарь-демон | После того, как демон, убивший его семью, завладел его рукой, этот ученик рыцаря отказался от своего прежнего пути и отправился в странствие.

Он ненавидит демона, обитающего в его правой руке, но из-за него обладает сверхчеловеческой силой. Его цель – истребить всех демонов.

Его удары столь же быстры, сколь и мощны, а характер довольно резок.]

— Ух...

— Вообще-то, я хотел начать за жреца, но... когда я играл в эту игру первый раз много лет назад, я выбрал Рыцаря-демона.

На самом деле я предпочитал класс жреца, но поскольку эта игра вызвала у меня такую ностальгию, я решил выбрать тот же класс, что и тогда. В любом случае я собирался пройти ее несколько раз.

— К тому же, отыгрывать таких крутых персонажей мне нравится больше всего.

— Ха-ха, ну ты даешь.

Мой друг, хихикнув после моего объяснения, уменьшил изображение, чтобы снова увидеть персонажа целиком.

— Сможешь ли вы вообще сделать своего персонажа именно таким?

— Думаю, да.

Если посмотреть на другие игры, которые были популярны в наши дни, то подобные настройки при создании персонажа были основой основ. Кроме того, многие хвалили оригинальную «Легенду о героях» как раз из-за ее безумной свободы настроек, поэтому команда разработчиков не могла не расширить этот аспект.

— Я также нарисовал один из костюмов, входящих в Deluxe издание игры.

— Так ты раскошелился еще больше?

Раз уж можно было получить саундтрек, артбук и заметки разработчиков, просто потратив несколько тысяч вон, разве нельзя было назвать благословением то, что они еще и добавили уникальные костюмы для каждого класса?

Эти костюмы можно было использовать с самого начала игры.

Я гордо улыбнулся, глядя на персонажа на экране.

Повязка закрывала его правый глаз. На нем было длинное черное пальто с разрезами на подоле и вышитым на спине красным крестом. На правой руке у него была перчатка. На ногах были черные кожаные штаны и сапоги до колен... и, хотя это сложно было заметить, его торс был обмотан повязкой.

Что-то более стильное и не придумаешь.

— Это онлайн-игра?

— Ну, играть с другими онлайн можно, но не так, как в MMORPG.

Можно воспользоваться опцией подбора игроков или пригласить друзей, вплоть до 4 человек. Однако вместе играть можно было только во время битв с боссами или во время дуэлей.

Это было еще одним доказательством того, что команда разработчиков практически полностью отказалась от онлайн-концепции.

— Значит, другие игроки этого даже не увидят, верно? И все же ты заморочился?

— Когда я отыгрываю роль, мне без разницы, увидит это кто-то или нет.

Чем был для меня отыгрыш роли? Ну, я делал это для того, чтобы говорить то, что никогда не произнес бы в реальной жизни в здравом уме, и все благодаря анонимности.

Я поднял большой палец и улыбнулся, после чего мой друг начал кататься по полу, смеясь и держась за живот. Я понятия не имел, почему он все время это делал, хотя я говорил нечто подобное не в первый и не второй раз.

Была ли в этом разница между обычным человеком и ролевиком?

— Черт, ты действительно сумасшедший.

— А что такого? Я занимаюсь этим за «свои деньги», понимаешь?

— Это правда, но все же...

Мой друг тем временем вернулся на официальную страницу с описанием Рыцаря-демона и внимательно посмотрел на последнюю строку.

— Разве тут уже не описан его характер? Какой тогда смысл придумывать что-то новое для отыгрыша роли?

Какое-то время я не мог ему ответить. Был ли смысл придумывать характер персонажа, когда уже существовало официальное описание? Ха, изначально я не хотел вдаваться в такие подробности.

Мои губы дрогнули, когда обычный человек спросил о том, чем одержим такой энтузиаст как я.

Мне следует успокоиться. Если я перестараюсь, такой новичок, как он, просто испугается и убежит. Поэтому мне нужно быть максимально аккуратным...

Я ведь справлюсь с этим?

— Ты только что достиг второго этапа. Просто спроси меня о чём угодно. Я расскажу тебе все.

— Ах, не надо, извини.

— На официальном сайте указано, что у него резкий характер, и что его целью является истребление всех демонов, верно? Но эй, ведь есть разные типы резкости, верно? Тут написано, что демон, убивший его семью, обитает в его руке, верно? Подумай об этом. Означает ли это, что у него изначально был скверный характер, или же он стал таким из-за влияния демона?! Вот тут-то и вступают в игру разные интерпретации!

— Ах, пожалуйста, прости меня.

— Что, если он стал таким грубым, так как постоянно чувствовал тревогу, потому что никогда не мог знать, когда этот демон снова начнет буйствовать? Что, если причина его грубого поведения по отношению к окружающим его людям заключалась в том, что он пытался оттолкнуть их от себя, чтобы запечатанный в нем демон не причинил им вред? Тогда разве он на самом деле не добр в глубине души?!

— Я был неправ, поэтому, пожалуйста.... хватит.

— Подобная интерпретация идеально подходит моему персонажу! Персонаж, который кажется колючим снаружи, но на самом деле мягкий внутри, душевно травмированный и очень одинокий, потому что ему приходится отталкивать всех от себя! Я хочу рассказать историю об этом персонаже, которая подчеркнет шрамы на его сердце!

— Сжался.

— Что значит «сжался»? Я еще даже не начал. Нам еще есть о чем поговорить. Есть причина, по которой он обмотан повязкой, а его волосы окрашены в два цвета!

— Боже!

— О, я также придумал для него несколько строк. Хочешь покажу?!

— Ах, нет, обойдусь.

Почему он пытается отстраниться, когда это именно он задал вопрос? Он уже не мог так просто отступить.

Ему пришлось слушать историю персонажа, которую я так тщательно продумал после просмотра старых видео и кропотливой покадровой разборки трейлеров класса персонажа!

Я схватил за плечо своего друга, который собирался убежать, и усадил его перед собой, начав объяснять ему еще больше вещей.

Причина, по которой мой персонаж носил перчатку только на правой руке, заключалась в том, что он так ненавидел эту руку, что даже не хотел ее видеть, а повязкой он закрыл именно изменившийся глаз, чтобы показать свою решимость. Это были детали, которые, вероятно, никогда не появятся в игре.

— Ты свихнувшийся отаку...

После 20 минут историй о том и о сем мой дорогой друг в итоге заткнул уши и начал трясти головой, как будто он был не в своем уме.

— Эй, но я даже не полноценный отаку.

— Поверь мне, в глазах широкой публики ты настоящий отаку.

— Неужели?

— Ладно, отвратительный ублюдок, мне пора идти.

— Уже?

— Разве до запуска твоей любимой игры не осталось пять минут?

— Ах!

Он был прав. Оставалось всего пять минут, потому что мы говорили больше 20 минут.

— В любом случае, когда ты снова будешь свободен?

— Я приготовился находиться в полном погружении около трех дней.

— Я до сих пор не забыл тот случай, когда ты сказал, что погрузишься где-то на четыре дня, а в итоге пропал на целых десять.

Полное погружение – это функция, которая позволяла непрерывно играть в игру более 24 часов без еды и сна.

Использовать ее было не так-то просто, потому что необходимые для этого эксклюзивные жидкости и пищевые добавки были невероятно дорогими – и был также недостаток, заключающийся в том, что могли пострадать ваши взаимоотношения с людьми в реальной жизни – однако это был лучший способ сосредоточиться на игре.

И поскольку приходилось оставаться запертым в капсуле в течение длительного периода времени, после выхода из игры наваливалось утомление, поэтому приходилось растягиваться и тренироваться в течение дня или двух.

В прошлый раз я решил провести полное погружение в течение четырех дней, отдохнул один день, затем погрузился еще на четыре дня, а затем был еще один день отдыха, в результате чего получилось десять дней.

— В любом случае, если я не свяжусь с тобой первым, позвони мне.

— Хорошо.

— И перестань так много играть в игры. В конечном итоге растеряешь все здоровье.

— Да-да.

Раньше меня часто ругали члены семьи и друзья, но теперь я использовал эту дорогую эксклюзивную жидкость, чтобы не допустить причинения вреда здоровью. Однако я не стал объяснять ему.

В конце концов, я был благодарен, что он так обо мне беспокоился. Он даже пришёл, потому что знал, что мы не увидимся в течение нескольких дней. Это была настоящая дружба.

Щелк!

Я повернулся спиной к закрывшейся двери.

На этот раз мне обязательно нужно было закончить эту игру за три дня, какой бы увлекательной она ни была. Это было обещание, которое я дал себе.

[Время, оставшееся до начала игры 00:00:03]

[Время, оставшееся до начала игры 00:00:02]

[Время, оставшееся до начала игры 00:00:01]

[Идет установка элементов DLC...]

Пип!

[Запуск игры.]

Однако если бы я знал, что в конечном итоге нарушу это обещание не по своей вине, я бы не запускал эту игру.

[Ваш путь по истреблению всех демонов вот-вот начнется.]

Нет, даже если отбросить все остальное, мне не следовало отыгрывать роль этого персонажа.

[«Это» разрушило мою жизнь всего за один миг.]

Прямо перед глазами начался вступительный ролик, нет, он был спроецирован прямо мне в голову.

<http://tl.rulate.ru/book/96080/3287089>