ГЛАВА 2. МНЕ НЕ СЛЕДОВАЛО ЭТОГО ДЕЛАТЬ (2)

— Ирина!

[Первой жертвой стала моя младшая сестра, выбежавшая наружу с мыслью, что вернулся наш отец.

Белое платье, которое я подарил ей на день рождения, окрасилось в багровый цвет. В самом центре этого красного цветка находилось черное лезвие, которое не отражало ни единого луча света.]

— Нет!

[Следующим стал мой брат, который был рыцарем-капитаном. Увидев клинок, торчащий из тела Ирины, мой старший брат выскочил и стал жертвой того же клинка, так и не сумев ни разу взмахнуть собственным оружием.

Его голос тут же оборвался.]

— Артур!

[Голос нашей матери, выкрикнувшей имя моего брата, зазвенел в ушах.]

— Сволочь!

[Моя старшая сестра, которая также была сильным рыцарем, рангом чуть ниже старшего брата, подхватила булаву, прислоненную к стене. В уголках ее глаз выступили слезы, когда она пронеслась мимо меня, застывшего в ступоре.

Но и ее жизнь также легко оборвалась.]

— Беги!

[Крик матери был направлен в мою сторону. Держала ли она в руке отцовский меч? Или это был просто кухонный нож?]

— Но я тоже рыцарь!

— Нет, ты должен бежать!

— Что здесь происходит!?

[Кажется, мой отец вернулся.]

— Быстрее, беги!..

— Ты тоже укройся!

[Мои дальнейшие воспоминания довольно размыты. Когда я схватил свой меч, мир окрасился красным, затем белым, затем черным, прежде чем его снова озарили слабые лучи лунного света.]

«Какой хороший сосуд».

[Черное лезвие торчало из моей правой руки. Казалось, оно извивается и корчится прямо под кожей…]

«Ты… подходишь».

[И тогда я начал молиться, чтобы меня спасли. Кто-нибудь достаточно сильный с душой, способной преодолеть это зло.

Я прошу…

* * *

…услышьте мой голос!]

— Ох!

В тот момент, когда я услышал эту последнюю строчку, глаза ослепил солнечный свет, а воздух наполнил мои легкие.

— Слезай!

Затем до моих ушей донесся шум множества голосов, словно я находился на оживленной рыночной площади, и еще один раздраженный голос прямо передо мной.

[Татара: Торговый пост]

В моих ушах раздался глухой звон, который вывел меня из ступора.

В этот момент был поднят занавес прелюдии к «Легенде о героях».

— Ах…

Я неосознанно сжал ладонь в кулак и снова разжал несколько раз. Настолько ошеломительными были ощущения от вступления.

Существовали ли подобные игры в наши дни? Было ли вообще возможно создать ощущение реальных воспоминаний, которых у меня не существовало, выходя далеко за рамки простого показа видеоролика? Это было настолько ярко, что мне показалось, будто даже эмоции, которые персонаж испытывал в тот момент, крепко засели у меня в сердце.

— Эй, ты.

Лишь чей-то громкий голос прервал мои размышления о том, насколько невероятными были технологии, раз я смог испытать подобные эмоции.

Наконец я полностью пришел в себя. Вступительная сцена закончилась, и то системное окно, которое я только что увидел, вероятно, показывало место, в котором я сейчас находился, а это означало, что игра полноценно началась.

— Ты глухой? Выходить собираешься?

Я быстро огляделся, чтобы понять ситуацию.

Люди разгружали телегу, в которой все еще сидел я. И один человек, стоящий передо мной, казалось, хотел, чтобы я слез с нее.

В этот момент меня охватила сильная ностальгия по тем дням из прошлого, потому что все было точно таким же, как в оригинальном вступлении за класс Рыцаря-демона, только измененное с 2D на 3D.

Не могу поверить, что одно лишь вступление вызвало такую ностальгию. Смогу ли я вообще нормально отыгрывать роль своего персонажа? Я был уже слишком растроган.

Мне нужно было успокоиться, иначе я заплачу от счастья.

Никто не должен увидеть мои слезы! Хотя я знаю, что выражение моего лица не отразится на мимике персонажа, я все равно чувствовал необходимость сохранять спокойствие.

Хлоп!

Поэтому я просто спрыгнул с телеги, ничего не сказав. Я так поступил, потому что отыгрывал тот резкий нрав, который был описан на официальном сайте, и созданную на его основе личность.

Это было больше похоже на неосознанное действие, так как не было никакого окна, указывающего мне, что следует ответить парню, и это не было похоже на сцену, где я должен был проявить какую-либо реакцию.

— Вот скотина неблагодарная!

Однако владелец телеги, который увидел, что я так себя веду, щелкнул языком и обругал меня, заставив меня на мгновение задуматься, не был ли он реальным человеком.

Бета-тестеры говорили о том, что взаимодействие с NPC было невероятным. Похоже, это были не пустые слова.

— Вы должны заплатить мне больше…

— Думаю, моя прибыль составит…

— Вы слышали о повстанцах…

— Эти демоны…

Сразу после этого я осознал еще более важный факт, просто оглядев торговый пост, на территории которого я оказался.

— Deep Sea Pearl, неужели вы нашли инопланетные технологии?

Разработчики создали нечто грандиозное.

— Они действительно не поскупились на графику.

Эти грунтовые дороги со следами от колес, текстура наружных стен зданий, источники света и эффекты теней, дуновение ветра, которое я ощутил на коже, пыль, плавающая в воздухе, и все эти разнообразные запахи, проникающие в мой нос…

Но это еще не все. Если обратить пристальное внимание на NPC, которые сновали туда-сюда, можно было увидеть, что ни один из них не был дубликатом; ни их лица, ни одежда не были одинаковыми.

После просмотра трейлера я, конечно, верил, что эта игра будет потрясающей, но я не подозревал, что настоящая вещь превзойдет мои самые дикие ожидания. Это было похоже на настоящую виртуальную «реальность»!

— Вокруг перемещается так много объектов, но нет никаких задержек или падения частоты кадров? Какого черта?

Мне было интересно, почему игра так много весила, когда я ее скачал, но оказалось, что она весила гораздо меньше, чем должна была. Как, черт возьми, им удалось так оптимизировать графику? Они на самом деле были инопланетянами?

— Безумие, это действительно безумие…

Deep Sea Pearl были настоящими хитрыми ублюдками. Они пытаются утопить людей, нахлынувшей на них волной эмоций? Это явно было их намерением.

— Фух.

Я сжал кулаки, когда почувствовал, как эмоции нахлынули на меня, словно приливная волна. Это было лучшее, что я мог сделать. Я чувствовал, что теперь не буду ни о чем сожалеть, даже если умру.

— Не стой на пути!

К счастью, кто-то спас меня от утопления. Это был проходящий мимо NPC.

Я использовал это как сигнал, чтобы постепенно преодолеть эти чувства.

Слова, которые сорвались с моих уст, и действия, которые я предпринял, уже невозможно было обернуть вспять, но моя гордость ролевика не могла больше терпеть подобного расхождения с ролью персонажа. Теперь пришло время расслабиться и полностью погрузиться в отыгрыш.

И чтобы это сделать, мне пришлось сначала загипнотизировать себя. Это была одна из моих привычек, которая помогала мне войти в роль.

С этого момента я стал Рыцарем-демоном с запечатанным в моей руке демоном, убившим всю мою семью.

Я всегда был на грани, не зная, когда демон в моей руке поглотит меня, из-за этого я отталкивал от себя людей, не заботясь о том, какую обиду они из-за этого затаят. Я был из тех людей, которые скрывали свою ранимую и мягкую внутреннюю сущность за грубой и твердой внешней оболочкой, что отражалось в моем резком нраве.

Личность персонажа, основанная на вышедших видеороликах и утекшей информации, а также официальное описание служили мне маской.

Это положило начало моей ролевой игре.

Выражение моего лица мгновенно стало холодным – конечно, выражение лица игрового персонажа на самом деле не изменилось. Я просто сделал это, чтобы лучше погрузиться в роль: я вложил меч, который держал в руке, обратно в ножны на спине.

Мне было интересно, не потому ли это, что меч был слишком длинным, но мне казалось, что мое тело по какой-то причине двигалось само по себе, чтобы положить его обратно.

Ну и что мне теперь делать? Обычно в игре нужно было просто искать человека с вопросительным знаком над головой, но я, как ни странно, ничего подобного не увидел.

Когда я попытался посмотреть на миникарту, то обнаружил, что в игре нет такой функции, а когда я открыл окно квеста, оно было совершенно пустым.

Может, NPC, который продвигает сюжет дальше, сам найдет меня?

— Ах, Авантюрист!

В этот момент кто-то появился передо мной. Это был маленький ребенок, чей рост едва дотягивал до моего живота.

— Эм… Мистер Авантюрист, это же вы… «Рыцарь-демон»?

Имя, слетевшее с уст ребенка, было одновременно названием моего класса и прозвищем, которое я дал этому персонажу.

Таким образом я как бы показывал, что после того случая я отказался от своего имени. Так что иначе ко мне обратиться и нельзя было.

Я немного подождал, пока появится системное окно. Обычно там появляются варианты ответа, подсказки или ключевые слова, необходимые для развития истории, даже если это случайный диалог.

— Я-я ошибся?

Но ничего подобного не появилось.

Хотя меня это немного удивило, я решил пока просто ответить на вопрос ребенка. Как ни посмотри, это было начало квеста, который я не должен был упускать.

— …нет, ты прав.

Когда я ответил ему холодным тоном, ребенок вздрогнул. Думаю, я знал, о чем он думает, просто заглянув ему в глаза.

Ребенок казался настолько реальным, что я даже слегка наклонился и утешил его, сказав не бояться меня.

— Т-тогда, пожалуйста, следуйте за мной. Я отведу вас в Гильдию Авантюристов.

Ух ты, какой хорошо проработанный персонаж.

С восхищением в сердце я последовал за юным NPC, который мчался вперед.

Топ! Топ!

Я слышал звук своих каблуков, шлепающихся по сухой грунтовой дороге.

Кстати, а где находилась Гильдию Авантюристов? Подумав об этом, я украдкой попытался осмотреть себя. Я хотел убедиться, что внесенные мною изменения правильно отражены в игре.

Все было на месте: экипировка, которую я получил из Deluxe издания игры и в которую облачился в разделе настроек персонажа, Двуручное Оружие Разрушения, которое я получил в качестве бонуса за предзаказ, и сумки, привязанные к моей ноге, бедрам и талии, служащие в качестве инвентаря.

Мне также стало интересно, действительно ли я ношу повязку на глазу, потому что мое зрение казалось вполне нормальным, но когда я протянул руку, чтобы прикоснуться к ней, я почувствовал, что она определенно на месте. Волосы, которые я мог видеть по краям поля

зрения, также были двухцветными, что, казалось, идеально отражало заданные мной настройки внешности.

Это действительно было прекрасно.

— Вот она!

[Татара: Гильдия Авантюристов]

Сколько времени мне потребовалось, чтобы осмотреть себя? Мы добрались до Гильдии Авантюристов как раз тогда, когда я закончил.

— Это идеально подойдет нам.

— Ты слышал новости? Старший брат Панины отправился сопровождать их и в итоге исчез вместе с ними.

— Кажется, в последние дни пропадает много людей…

Внутри Гильдии Авантюристов было шумно. Особенно много людей собралось перед огромной доской объявлений. Судя по разговорам, это была доска с квестами.

— Мисс Клерк! Я привел Авантюриста!

— Ах, отлично.

Так или иначе, ребенок отвел меня к одному из свободных окон. Человек, который только что отвечал другим людям, казалось, был рад меня видеть.

— Спасибо. Возвращайтесь к работе. И… Приятно познакомиться, я Изрен, клерк Гильдии Авантюристов Татары.

Девушка-клерк слегка поклонилась мне, отослав ребенка и еще одного человека, с которым она разговаривала.

— Сэр Рыцарь-демон, верно?

— Да.

— Хотя вас легко узнать по вашим отличительным характеристикам, не могли бы вы на всякий

случай показать мне свою карту авантюриста? В наши дни много людей выдают себя за авантюристов, поэтому этот процесс проверки является необходимой процедурой.

Пока она говорила, системное окно закрыло часть моего обзора.

[Инвентарь│Вы можете активировать свой инвентарь, положив руку в сумку.

Визуализируйте то, что вы хотите достать, и просто возьмите это.]

Это был туториал, который обучал основам игры.

Я последовал инструкциям и засунул руку в сумку. Затем всплыл интерфейс инвентаря, заняв еще одну часть моего поля зрения.

Система инвентаря напоминала тетрис. Каждый предмет занимал внутри определенное количество клеток. И судя по наличию общего веса предметов, инвентарь ограничивался не только по вместимости, но и по весу.

Фшух!

Было бы неплохо, если бы это была система со слотами, но игра была слишком хороша, чтобы жаловаться на подобное. Среди предметов в инвентаре я нашел карту авантюриста и достал ее.

— Ваша личность подтверждена.

Клерк, которой я вручил свою карту авантюриста, проверила ее и быстро вернула мне.

— Добро пожаловать в Татару, Авантюрист. Я знаю, что вы проделали долгий путь, но могу ли я сразу поручить вам просьбу? Клиент сказал, что это очень срочно.

Хм, я думал, она расскажет мне о той доске и о том, как ею пользоваться, но, похоже, это будет позже. Хотя система не сильно изменилась по сравнению с оригиналом, так что у меня было некое представление.

— Хорошо, отведите меня к клиенту.

И я был уверен, что это тоже часть туториала. Я сразу согласился, после чего девушка встала и повела меня за собой.

Это было не так уж далеко от гильдии.

Я последовал за клерком в здание с вывеской «Компания Мэйбл». Как и следовало ожидать от торговой компании, внутри было много торговцев. Там было так же шумно, как и в Гильдии Авантюристов, но графика была слишком потрясающей, чтобы я мог об этом беспокоиться.

Я последовал за клерком, едва удерживая себя от слишком пристального взгляда по сторонам.

— Председатель, авантюрист, которого вы запрашивали, прибыл.

— Войдите!

Кабинет, в который я собирался войти, казался роскошным, судя по одному лишь входу. Учитывая, что она назвала его председателем, он должен был быть владельцем этой компании.

— Одноглазый?

Но почему этот старик начал грубить сразу же, как только увидел меня?

— Хм, манеры оставляют желать лучшего.

Я вздохнул, осматривая NPC, находящихся в кабинете. Я не хотел получить какую-то конкретную реакцию, это была всего лишь простая фраза, соответствующая характеру моего персонажа.

В конце концов, ни одна игра, какой бы хорошей она ни была, не сможет реагировать на каждое слово, которое произнесет игрок. Потенциальные варианты ответа были слишком многочисленны.

Именно поэтому я не думал, что NPC отреагирует на мои слова.

Однако лицо старика, который меня обругал, тут же исказилось. Как будто он отреагировал на мою реплику.

— Хмф! Он еще больший ублюдок, чем я слышал.

— Пожалуйста, успокойтесь, председатель. И в-вы тоже, Авантюрист.

Он даже ответил на мою реплику, а не просто изменил выражение лица. То же самое касалось и другого NPC, которого мои слова даже не касались. Они вели себя как настоящие люди.

Я чувствовал, что вот-вот сойду с ума. Deep Sea Pearl, что же такое вы создали?

— Ты и есть тот Рыцарь-демон?

— А кем еще я могу быть?

Просто чтобы проверить, я избегал положительных ответов, таких как «Да», «Верно» или «Ага».

Я решил проверить систему ключевых слов. Мне было интересно, как они отреагируют, если игрок будет говорить все, что ему вздумается.

— Да уж, я не думаю, что есть кто-то еще с таким зловещим лицом. Гильдия Авантюристов не совершила бы такую ошибку.

К моему удивлению, разговор продолжился. Я не мог в это поверить. Он действительно понял смысл моей фразы!

— Председатель…

— Сэр, пожалуйста…

Блин, какого черта?!

Я смотрел на людей в комнате с горьким выражением лица, пытаясь подавить переполняющее меня волнение. Там был этот грубый старик, который, вероятно, был владельцем этого места, еще один мужчина средних лет, который пытался его успокоить, и девушка-клерк, которая пришла со мной.

Всего несколько NPC, но это не имело значения. Просто то, что эти три NPC связали свои ответы в такой подходящей и реалистичной манере, сделало эту игру божественной.

— Авантюрист, пожалуйста, постарайтесь говорить немного вежливее…

Почему? Мне совершенно не хотелось этого делать. Я ролевик, и это то, чем я люблю заниматься.

— Вы обращаетесь не к тому человеку. Я не буду пресмыкаться.

— Авантюрист…

— Этот наглец!

Вау, это было безумно. Они прописали все эти строки? Нет, вероятно, нет. Неужели ИИ сам сгенерировал все эти строки? Но почему они дали NPC такой продвинутый ИИ?

Это как если бы в старой игре озвучили случайного Жителя деревни 1. Это было слишком хорошо.

— Хмф, если он не так хорош, как о нем говорят… мне придется наказать того, кто мне его порекомендовал…

— Сэр, Авантюрист вас слышит.

— Пусть слушает! Я говорю правду!

Эх… Если бы я знал, что все обернется именно так, я бы купил акции компании разработчиков. Они уже были в числе лучших, но, учитывая качество этой игры, не будет странным, если они вырастут в цене еще больше. Как жаль.

— Кхм! Давайте забудем об этом! Лучше обсудим запрос! Разве не поэтому вы позвали Сэра Авантюриста в этот город?!

Клерк поспешно попыталась разрядить напряженную атмосферу в комнате. Я собирался вести себя так, как того требовал характер моего персонажа, но меня все это так сильно удивило, что я просто оставил это как есть.

— Во-первых, вам ведь известно содержание запроса? — спросила мисс Изрен.

Я только сейчас понял, что приехал в этот город по просьбе, поэтому не мог знать.

— Нет, — холодно ответил я.

— Что? Как же…

И тут же услышал, как старик проглотил оскорбления, которые почти сорвались с его губ. Если бы мужчина средних лет не прикрыл ему рот рукой, он, вероятно, закончил бы то предложение, которое собирался сказать.

— Прошу прощения? Разве Гильдия не проинформировала вас? Вы вызвались добровольцем, не зная, о чем идет речь?

Изрен казалась удивленной, но я не мог толком ответить на ее вопросы.

Кто в здравом уме сделал бы что-то подобное? Я только что зашел в игру, и на меня просто вывалили все это.

Ох, это, конечно же, не жалоба, уважаемые Боги разработчики. Я благодарен за то, что вы позволили мне сыграть в эту игру. Я абсолютно предан вам!

— А что? Хотите сказать, что найдутся жалкие черви, способные подвергнуть меня опасности?

В любом случае, хороший ролевик воспользуется любой возможностью, чтобы придать своему персонажу индивидуальности.

Я продолжил свою словесную битву со стариком, ведя себя как зазнавшийся юнец.

— Э-это…

Старик начал что-то бормотать себе под нос. Возможно, он частично оскорблял меня и частично человека, который меня порекомендовал.

Судя по тому, что я слышал ранее, похоже, меня наняли по чьей-то рекомендации.

В тот момент мне всерьез захотелось встретиться с разработчиками лично. Как они могли сделать NPC такими человекоподобными, не будучи при этом богами?

Боги из Deep Sea Pearl – единственные истинные Боги!

http://tl.rulate.ru/book/96080/3293700