ГЛАВА 3. МНЕ НЕ СЛЕДОВАЛО ЭТОГО ДЕЛАТЬ (3)

— На днях мы узнали, что возникла какая-то проблема с канализационной системой, поэтому я послал нескольких рабочих разобраться с ней, но никто из них не вернулся. Поэтому я послал туда специалистов, и они обнаружили логово демонов в канализации.

Другой NPC открыл рот и первым объяснил мне ситуацию.

На первый взгляд это похоже на ту часть туториала, когда вас обучают боевке и системе лута.

Так было и в оригинале. Эх, это была действительно отличная игра. То есть до патча, посвященного 2-й годовщине.

— Итак, вы хотите, чтобы я зачистил канализацию от демонов?

— Это верно. И… Мы хотим, чтобы вы, если возможно, нашли пропавших рабочих. Конечно, мы не думаем, что рабочие из первого отряда все еще живы, но мы хотим, чтобы вы хотя бы забрали их тела или личные вещи, чтобы вернуть их семьям.

Рабочие, да? Это был сабквест?

Я незаметно открыл окно квестов, чтобы проверить, не появилось ли там что-нибудь новое. Однако, к сожалению, ничего нового я не увидел. Остается лишь предполагать, что новая информация появится после того, как я приму квест.

— Как я упомянул ранее, я отправил туда нескольких Охотников на демонов, но все они вернулись израненными. Я также пытался связаться с Храмом, но мне сказали только, что им потребуется много времени, чтобы послать кого-то, поэтому я приказал прислать сюда опытного авантюриста… Кхм, одноглазый вроде тебя вообще потянет нечто подобное?

— С-сэр!

— Не стоит сравнивать меня с этими слабаками.

— Высокомерный юнец…

Ох… Хотя это правда, что я сам решил быть таким персонажем, у меня возникли странные ощущения от того, как меня оценивали эти NPC.

Даже если эта ситуация казалась мне довольно забавной, их реалистичные ответы заставляли чувствовать себя так, будто нужно извиниться.

— Сэр…

— Меня уже тошнит от этого подхалимства.

Однако, в конце концов, NPC оставались всего лишь NPC, независимо от того, насколько хорошо они были сделаны. Неловкость отыгрыша роли практически улетучилась, сменившись более комфортным ощущением.

Другие игроки обычно заставляли меня выходить из образа, говоря что-то вроде: «Какого черта ты делаешь?» или «Ого, ты что, ролевик?» Однако я понял, что здесь этого не произойдет.

Таким образом, я мог получать еще больше удовольствия от отыгрыша без каких-либо препятствий.

— Эм, так вы примете нашу просьбу, Авантюрист?

— Да.

— Тогда позвольте мне приступить к составлению надлежащего контракта.

Клерк Изрен достала листок бумаги и что-то на нем написала.

— Цель миссии – уничтожить всех демонов, наводнивших канализацию. И будет хорошо, если вы сможете вернуть личные вещи рабочих, отправившихся туда до вас. Ах, напомните, сколько там было рабочих?

— Их было 13 человек.

— Хорошо. Что касается сроков…

— Срок выполнения – один месяц. Мы дадим ему два дня на отдых, поскольку он проделал долгий путь сюда.

— Хорошо.

По мере того как сессия вопросов и ответов между клерком и другим NPC-мужчиной продолжалась, содержание квеста было быстро суммировано и систематизировано на листе бумаги. Весь процесс был довольно уникальным для того, что можно было просто поместить в окно квестов.

— Награда – 400,000 галов. Если вычесть брокерскую комиссию в размере 5%, получится 380

000 галов. Что скажете, Авантюрист? Вас все устраивает?

Почему они дают мне столько денег? И что за брокерская комиссия?

Скрестив руки на груди, я уставился на составленный клерком Изрен документ. Было немного жалко, что они заберут 5%, но если так было принято в этой игре, то тут уж ничего не поделаешь. Я не мог отказаться от квеста из-за такой мелочи.

Я взял перьевую ручку и поставил свою подпись на документе.

— Хорошо, контракт подписан. Пожалуйста, сообщите о завершении вашей миссии через нашу Гильдию. Просто приходите в Гильдию и найдите меня.

Клерк улыбнулась, прежде чем получить подпись старика. После этого в углу моего обзора появилось окно.

[ Зачистите грязную канализацию

 Демонов уничтожено 0 / ??

 Сабквест: Найдено личных вещей рабочих 0 / 13]

Как я и думал, квест появится в соответствующем системном окне только после заключения контракта.

— Мы зарезервировали для тебя комнату в таверне на имя Торговой Компании.

Пока старик просматривал документ, который клерк забрала у меня, он снова заговорил.

Это была весьма приятная новость.

— Мы заплатили только за два дня, так что, если захочешь остаться там дольше, будешь расплачиваться своими деньгами!

Кстати, почему этот старик был таким грубияном?

— У меня нет намерений затягивать с этим, — резко ответил я.

Зарезервировали на два дня? Теперь, когда я об этом подумал, разве он не сказал, что мне следует начать через два дня?

Я заметил это, когда был составлен контракт, но я впервые видел туториал с ограничением по времени. Однако мне не хотелось затягивать обучение на целых два дня, так что это не имело большого значения.

Похоже, они добавили много странных деталей.

— Где находится канализация?

Не то чтобы мне не было любопытно, что произойдет, если я закончу квест быстрее, но настоящая причина этого была в другом. В ремейке соотношение времени между игрой и реальностью составляло примерно 3:1. В итоге, один день в игре равняется восьми часам в реальности.

Другими словами, чтобы в игре прошло два дня, в реальной жизни должно пройти 16 часов. Я бы предпочел просто закончить обучение. В конце концов, мне не терпелось насладиться основной частью этой игры.

— Ты собираешься броситься туда прямо сейчас?

Старик выразил недоверие.

— Ну вижу смысла тратить больше времени на этих канализационных червей.

Я посмотрел на них с презрением в глазах. В отличие от других игр, у меня не было ощущения, что лишь я отыгрываю роль, поэтому такие реплики естественным образом слетали с моих губ.

Другой NPC-мужчина, который какое-то время смотрел в другую сторону, снова повернул голову ко мне.

— …следуйте за мной.

Отлично. Тогда вперед!

* * *

Таверна, в которой я ненадолго остановился, имела те же функции, что и в оригинале, основными из которых были «сохранение» и «восстановление здоровья».

[Таверна │Если вы ляжете спать в таверне, ваша игра сохранится и часть вашего здоровья восстановится.

Скорость восстановления ОЗ (очков здоровья) в таверне значительно увеличивается.]

Были и другие функции, но они не были такими полезными. Там можно было хранить вещи, но существовала вероятность того, что их могут украсть, а если вы хотели там помыться или поесть, взималась дополнительная плата.

Это были функции, о которых мне пока не стоило думать, поскольку у меня не было ни вещей, которые я мог бы хранить, ни денег.

— Здесь?

Поэтому я отправился прямо в канализацию.

Канализационная система и река, к которой она выходила, источали мерзкое зловоние. Однако это была возможность отыгрыша роли, согласно которой я не был чувствителен к запахам.

Крутой персонаж никогда не затыкает нос, каким бы вонючим ни был запах. Поэтому я оставался спокойным.

Стоявший рядом со мной торговец плотно зажал нос и посмотрел на меня, как на чудовище.

— С вами все будет в порядке?

Ого, этот NPC беспокоится обо мне?

Я закатил глаза и посмотрел на него, как бы говоря: «Если ты скажешь нечто подобное еще раз, с тобой точно будет не все в порядке», но, конечно же, мое выражение не отразится на лице моего персонажа, поэтому NPC явно ничего не понял и придется объяснить ему…

— Прошу прощения… Просто возьмите это.

Мне не нужно было ничего говорить?

Мое сердце чуть не остановилось от восторга.

Сложно было в это поверить, но я только что убедился, что игроки могут свободно выражать свои эмоции и NPC будут распознавать их, реагируя соответствующим образом.

Как они создали нечто подобное?

Фух, я так рад, что взял за привычку отыгрывать роль даже лицом. Я был уверен, что до сих пор не показывал никаких странных выражений лица.

Я попытался успокоить трепещущее сердце и, нахмурившись, выхватил из его руки вещь, которую он держал перед собой.

Это был сложенный лист бумаги.

— Это карта канализационных коллекторов. Однако некоторые туннели могли быть разрушены или заблокированы из-за демонов... Так что к этому времени карта может быть не совсем точной.

Я развернул бумагу. Многие места были отмечены красными чернилами.

Некоторые метки обозначали заблокированные пути, другие – гнезда демонов, туннели, ведущие в конкретные места и так далее.

— Это информация, которую мы получили от Охотников на демонов, которые первыми исследовали это место.

Похоже, что информацию о подземельях я буду получать именно так, а не через мини-карту.

Эти заблокированные туннели могут стать весьма проблематичными. Но меня это не особо волновало, потому что я обычно хорошо ориентировался по картам.

Я сложил лист бумаги и положил его во внутренний карман пальто. Игра казалась настолько реалистичной, что я даже не задумывался о том, что делаю, но на удивление мне позволили это сделать.

Значит, я могу оставить вещи при себе, даже если я не положил их в свой инвентарь? Это было действительно потрясающе.

— Ручка есть?

Могу ли я сам пометить на ней что-нибудь, как на обычной бумаге? Если бы это была нормальная игра, я бы даже не попробовал, но ремейк «Легенды о героях» был далек от обычного. У меня было предчувствие, что это возможно.

— Вот.

Вау, серьезно?

Я наблюдал как NPC, сущность, которая обычно не даст вам ничего, кроме квестового предмета или награды, протягивает мне перьевую ручку.

— Пожалуйста, возьмите.

Взяв ручку, я положил ее во внутренний карман пальто, прежде чем взглянуть на торговца.

— Готовьте вознаграждение. Это не займет много времени.

Бросив эти слова напоследок, я развернулся и отправился ко входу в канализацию – точнее, к связанной с ней реке.

Скр!

Я открыл стальную решетку, открывая путь к канализационной системе.

Честно говоря, туннели были настолько огромными, что я задумался, действительно ли это было необходимо.

[Татара: Подземная канализация]

То есть я понимаю, почему они это сделали, ведь это была игра, но разве в оригинале они не были намного меньше?

Размышляя о таких праздных вещах, я порылся в сумке и кое-что вытащил.

[Фонарь│Источник света, который может освещать темные пространства и указывать путь. Если вы повесите его на пояс, вы сможете использовать обе руки.]

Я увидел этот предмет раньше, когда просматривал свой инвентарь.

Как и говорилось в окне описания, темная канализационная система мгновенно осветилась фонарем, который теперь висел у меня на поясе. Как и в случае с большинством источников света, я почувствовал исходящее от него тепло.

Однако из-за того, что фонарь висел на поясе, пальто частично закрывало освещение.

В конце концов я решил поместить фонарь поверх пальто. Тем не менее, в зависимости от того,

в каком направлении я смотрел, некоторые области были менее освещенными. Но это было лучше, чем раньше.

Сразу после того, как я вошел, я начал замечать крыс.

Они были в половину моего предплечья, но даже если учесть, что они были грязные, было в них что-то странное.

Например, часть их кожи сгнила, обнажая сырую плоть или даже кости, а у некоторых кишки торчали наружу. Хотя их глаза были невероятно маленькими, я мог видеть, что они источали красное свечение.

Все они были демонизированы!

Я слегка взмахнул мечом. И, как я и хотел, двуручник разрезал крысу пополам.

Если и стоит упомянуть какую-то проблему, я бы назвал этот чертов реализм. Во время удара я задел стену и после рассечения крысы меч с лязгом опустился на пол.

Звяк!

Этот чистый звук заставил меня почувствовать себя немного неловко. Меч ведь не сломается, верно?

Я проверил двуручник, оттолкнув ногой две части туши крысы. Лезвие меча сияло красным. Казалось, что, просто взглянув на него, можно было порезаться.

[Двуручное Оружие Разрушения│ Большой меч, способный разрубать и уничтожать всех противников. Он вселяет страх в любого, кто противостоит вам.]

Проверив описание оружия, я взглянул на общую информацию о нем. Там были указаны такие характеристики, как сила атаки, прочность и энергия.

Помимо силы атаки, начальное значение энергии и прочности должно было быть 100. И, конечно же, прочность упала до 99.

Это тот тип игр, когда при ударе о стену прочность и энергия оружия уменьшаются.

— Это пространство слишком узкое…

Если я продолжу использовать этот двуручный меч в этом узком пространстве, его прочность,

вероятно, значительно уменьшится.

Проглотив сожаления, я снова вложил двуручник в ножны и порылся в сумке. Помимо Двуручного Оружия Разрушения, я получил еще одно стартовое оружие.

[Длинный меч | Самый распространенный из мечей. Средний баланс клинка, рукояти и навершия позволяет пользователю реагировать в большинстве ситуаций.]

Я закрепил ножны длинного меча на поясе и попытался помахать новым оружием. Меч хорошо лежал в руке.

Фшух!

Он также хорошо рассекал крыс. Как часто бывает с мобами в начале игры, их можно было убить с одного удара стартовым оружием.

Я был немного расстроен тем, что из них не выпали ни деньги, ни предметы… Видимо, причина в том, что это просто обучающие мобы.

Более поздние враги, вероятно, будут с лутом. По крайней мере, за этот квест мне неплохо заплатят.

Гр-р-р-р!

Чем дальше я заходил, тем больше слышал рев настоящих демонов, эхом разносившийся по канализации.

Я также мог видеть некоторых, которые украдкой высовывали головы, возможно, готовясь к внезапному нападению.

[Гоблины │ Блуждающие демоны, которые всегда охотятся группами. У этих маленьких и слабых демонов очень низкий интеллект, но вам не стоит терять бдительности.]

Как только я увидел гоблинов, ползающих по стенам и потолку канализации, выскочило системное окно.

Даже когда я проходил эту игру на ПК, мне казалось, что они немного жутковатые. Теперь же, когда я увидел их в виртуальной реальности, они показались мне еще более отвратительными.

— Грязные демонические ублюдки…

В любом случае, даже имея дело с простыми мобами, было бы правильно оставаться верным роли персонажа.

Я немедленно нахмурился, глядя на них. А затем, крепко держа меч, я прыгнул вперед.

Когда один из гоблинов оказался в поле моего зрения, на его теле появились красные метки.

Руки, ноги, туловище, голова. Среди этих меток я выбрал туловище.

[Части тела и удары │ У всех врагов отмечаются разные части тела, и урон зависит от того, куда будет нанесен удар. Некоторые враги могут получать меньше урона по определенным частям тела, поэтому стоит искать их слабые места.

Если конкретная часть тела получает больше урона, чем может выдержать, происходит «разрушение» этой части тела.]

В моей голове возникло краткое описание боевой системы. Вот только время не остановилось, и у меня не было времени читать это. Однако опыт в других играх никуда не делся, поэтому я понял суть, просто бросив беглый взгляд.

Фшух!

Как раз в тот момент, когда я попал в цель, мой клинок пронзил туловище гоблина насквозь. Я уже подумал об этом, когда прорубался через крыс, но нынешний уровень сложности в ремейке был очень низким. Несмотря на то, что это должно было обучать меня бою, я уничтожал части тела монстров всего одним ударом.

Может быть, это было потому, что я просто столкнулся со слабаками, но по какой-то причине мне было немного не по себе. Мне не очень нравилось, если уровень сложности был слишком высоким, но если он был слишком низким, играть было совсем не весело.

— Умри, жалкая мразь.

Фшух!

Очередным ударом я пронзил голову гоблина, прыгнувшего на меня с потолка. Затем я пнул его ногой, чтобы высвободить меч и добить последнего.

Сделав шаг назад, я увернулся от существа, которое прыгнуло со стены, и нанес удар по его туловищу после того, как оно приземлилось на пол.

[УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН!]

Хорошо, я выжил.

Учитывая, что мне пришлось на время прекратить играть в игры, чтобы сосредоточиться на работе, я чувствовал, что мои навыки все еще довольно приличны.

Уведомление о повышении уровня на какое-то время закрыло обзор, прежде чем исчезло так же быстро, как и появилось.

— Окно навыков.

Как и в оригинале, в ремейке «Легенды о героях» ваши характеристики повышались автоматически без необходимости каких-либо действий при повышении уровня, поэтому мне не нужно было беспокоиться о распределении очков характеристик. Единственное, о чем нужно было помнить – это навыки.

— Атака, Защита, Общие…

Возможно, это связано с тем, что этот ремейк был основан на онлайн-игре, но навыков тут было много.

Я не знал, каков был максимальный уровень, но чувствовал, что, вероятно, не смогу получить все эти навыки.

[Навыки ближнего боя │ Базовые навыки воина. С определенным шансом вы сможете лучше реагировать на атаки противника.

Эффект: Боевая сноровка]

Подумав еще немного, я решил отдать приоритет навыкам защиты, потому что все навыки атаки были активными, и на данный момент я мог убить всех мобов одним ударом.

Кроме того, в этой игре не нужно было фокусироваться на эффектных приемах и тому подобном, гораздо важнее были базовые движения. По крайней мере, так заявили разработчики.

Таким образом, изучить навыки защиты, которые можно использовать как на ранних, так и на поздних стадиях игры, было намного лучше.

С такими мыслями я скромно распределил свои очки навыков и повернулся в ту сторону, куда

мне нужно было отправиться дальше.

После встречи с гоблинами я оказался на распутье, поэтому пришлось снова достать карту.

Если я пойду налево, то вскоре достигну тупика, а если пойду направо, то смогу продвигаться дальше, верно?

Я быстро принял решение, по какому пути идти.

Нужно идти налево, несмотря ни на что! Даже если это замедлит мой прогресс, я должен был убедиться, что не упустил никакой лут!

Мне нужно было собрать все предметы в этом подземелье, даже если из-за этого я умру!

http://tl.rulate.ru/book/96080/3299108