

Исаак улыбнулся, услышав приятный звук уведомления. [Достижение разблокировано: Золотое прикосновение][Поздравляем! Вы успешно увидели все концовки доступных верований!]
Он достиг финала "Золотого Идола", и мир вокруг него, включая людей, превратился в сокровища из золота и серебра. Это был результат того, что он воплотился в мир как посланник Золотого Идола. Исаак не был уверен, что станет с миром теперь, но концовку он уже видел, а последствия его не касались. Это был восьмой раз, когда он доходил до финала "Безымянного Хаоса", игры, печально известной своей неимоверной сложностью и недружелюбным геймплеем. "Неизвестное ПО" создало игру, славившуюся своей безумной сложностью и неудобным интерфейсом. Но у нее была и фанатская база, привлекаемая беспрецедентной свободой, открытым миром и невероятной проработкой деталей. Игра была пройдена, и Исаак, не без сожаления, пробормотал: "Хм... похоже, я выжал из этой игры все соки. Может, тут больше нечего делать?" В "Безымянном Хаосе" игроки могли выбирать из восьми религий и рас, чтобы выполнять задания, поставленные их богами. Взаимодействие и сюжетные линии кардинально отличались с каждым выбором, предлагая захватывающий опыт, от которого сложно было устать. Но, увидев все концовки всех верований, Исаак практически исчерпал весь контент. Он колебался: выходить из игры или нет, когда перед ним появилось незнакомое сообщение. [В ознаменование первого в мире достижения открывается новая вера.][Скрытое верование: теперь вы можете выбрать Безымянный Хаос.] "А?" В меню выбора персонажа появилось девятое верование, которого никогда раньше не было. Оно было отмечено странным символом из щупалец с мигающими красными глазами. Имя "Безымянный Хаос" потрясло Исаака. "...Вера монстров?" Основные религии в "Безымянном Хаосе" были известны как "Девять Верований". Но только восемь были доступны для игры, девятая вера была недоступна. Девятая вера, "Безымянный Хаос", была чудовищной религией, которой поклонялись бессознательные щупальцевые монстры, рои червей и извивающаяся плоть. Поэтому ее повсеместно считали врагом в запутанной паутине божественных связей. "Реальная скрытая вера?" Исаак искал онлайн информацию о Безымянном Хаосе, но не нашел упоминаний ни на одном сайте по стратегиям, википедиях или форумах. Были обсуждения о том, что это просто пасхалка, но ничего существенного найти не удалось. Неудивительно. "Безымянный Хаос" был миром отчаяния, печально известным своей невозможной сложностью и постоянным удалением персонажа при смерти. То, что Исаак завершил все религии, было аномалией. "Кстати, там написано, что это достижение впервые... неудивительно, что никакой информации нет." Он тут же начал создавать персонажа. "Посмотрим... как сделать персонажа интересным?" Получив уникальную веру, Исаак решил полностью охватить ее концепцию. "Безымянный Хаос" был игрой с разнообразными профессиями и расами, но вера была основой. Чтобы передать концепцию особой веры, идеально подошел бы класс священника, но Исаак устал от концовок священников. "А как насчет паладинов?" Идея казалась подходящей. Если "Безымянный Хаос" воплощает свою концепцию, он будет отвергнут всеми остальными верованиями. В отличие от священников, лишенных навыков выживания, паладины, называемые также "Святыми Жука", могли упорно выживать. "В любом случае, я могу поменять профессию в любое время во время игры. Давайте попробуем концовку паладином." Раса: Человек. Когда Исаак бросил кубики в создании персонажа, появилась красивая фигура с седыми волосами и пепельными глазами. Хотя игра позволяла высокую гибкость в изменении внешности персонажа, Исаак не любил так называемый "ветерановский стиль" с причудливыми образами. "Персонаж должен иметь определенный шарм, в конце концов." К счастью, большинство случайных внешних данных персонажей были красивыми. Но Исаак на этом не остановился; он тщательно подобрал внешний вид персонажа. Могло показаться, что это бессмысленно, но он верил, что чем больше усилий вкладывается в персонажа, тем сильнее привязанность к нему возникает. После завершения создания персонажа появилось окно распределения атрибутов. Исаак изучил окно статистики, разделенное на силу, ловкость, живучесть, интеллект и веру. Для паладина идеально было сосредоточиться на живучести и вере. Однако Исаак, не задумываясь, заполнил веру,

исключая только минимальные характеристики, необходимые для начальной экипировки.

"Если это особенная вера, я должен наслаждаться ее концепцией." Зная игру, Исаак не боялся умереть в ранних стадиях. После того, как он вырастет, мощная защита паладинов обеспечит выживание. Исаак представлял себе паладинов, похожих на священников. Потом появился последний выбор. [Безымянный Хаос наблюдает за вами.] [Безымянный Хаос желает наделить вас силой. Выберите один из следующих вариантов.] [Кишки мертвого бога: поглотите часть способностей и качеств "пожираемых" вами врагов.] [Плач овцы в ночи: откройте портал в другой мир, чтобы призвать последователей.] [Под кожей: "пожрите" внутренности своего противника и используйте его кожу как свою внешнюю оболочку.] "... Варианты были странными. Однако Исаак был больше удивлен мощностью этих способностей, чем их странностью. Любая другая вера потребовала бы значительных достижений, чтобы разблокировать такие высокоуровневые способности. "Предлагать такие способности с самого начала?" В то время как другие религии также давали приличные способности с самого начала, эти способности были прямо-таки читерскими. Однако Исаак также поразмыслил наоборот. "Безымянный Хаос" — это не та игра, которая дает, не отнимая. Если она предлагает большой дар, то наверняка есть подвох. Поразмыслив, Исаак выбрал первую способность, "Кишки мертвого бога". Хотя точная природа "пожирания" была неясна, способность поглощать характеристики и качества противника была мощным преимуществом. Качества были важнее, чем характеристики. Некоторые качества нельзя было освоить, даже если бы этого хотелось. Даже небольшой шанс приобрести эти качества стоил того. Когда Исаак сделал свой окончательный выбор, его зрение начало белеть. Настоящая игра должна была вот-вот начаться. И скоро его голова закружилась.*** [Безымянный Хаос наблюдает за вами.] Первым, что увидел Исаак, был мерцающий синий глаз. Это был прекрасный глаз. Проблема была в том, что это был не один или два глаза. Их было, казалось, более тысячи, окруженных красной плотью, извивающимися мышцами и пульсирующими венами. Это было странное видение, которое Исаак никогда раньше не видел за свои восемь прохождений. Ему хотелось упасть в обморок, но он не мог закрыть глаза или отвернуться. В конце концов, у Исаака не было выбора, кроме как вступить в конкурс взглядов с тысячами глаз. Это была не самая выигрышная ситуация. Моргнуть. Несмотря на все, тысячи глаз моргнули первыми. Однако Исаак не почувствовал себя победителем. Хотя обычно мы не слышим звука, когда моргают глаза, когда их тысячи, все иначе. [Безымянный Хаос видит сквозь такую подделку.] Непонятный звук дошел до его ушей, как механический шепот прямо рядом с ним. [И направляет вас в мир, по-настоящему подходящий для вас.] Исаак чувствовал, что это сообщение, назначение, было странным образом знакомым. Он пытался вспомнить, что это такое, как раздался другой голос. "... Вставай и хватай свой меч, Исаак!" Треск. Масса глаз и плоти, заполнившая его обзор, исчезла в мгновение ока, уступив место виду горящей деревни. Исаак быстро почувствовал головокружение от едкого дыма и запаха крови. Бах! Гром... Ночная тьма странным образом волновалась. Огромная каменная башня рухнула с грохотом. Дома горели. Безмолвные скелетные фигуры роились среди пламени. "Исаак!!" Кричащий зов раздался откуда-то. Исаак повернул голову. Среднего возраста мужчина, отбиваясь от трех скелетных солдат сломанным мечом, попал в поле зрения. Тогда Исаак понял, что его крики были обращены к нему, что он — Исаак. Исаак сел, осознав, что держит в руке меч, и попытался встать, чтобы передать его мужчине. Но еще до того, как он полностью поднялся, заржавевшие клинки скелетных воинов пронзили мужчину. "Гх, ха..." Исаак тоже не мог встать. Голова кружилась. Он коснулся лба, почувствовал, что рука влажная от крови. В головокружительном состоянии Исаак вспомнил воспоминания о летящих на него строительных обломках. Он думал, что умрет, но каким-то образом остался жив. "Что это такое?" Строительные обломки? Это были не его воспоминания. Он играл в игру? Исаак попытался вспомнить, чувствуя дезориентацию. Но эти воспоминания были не об "Исааке", игроке, а о ком-то другом. Воспоминания об "Исааке", не о игроке, а о персонаже. Голова Исаака начала кружиться от наплыва воспоминаний 14-летнего. Нестерпимая боль, запах гари, слизистое прикосновение крови, и, прежде всего,

воспоминания, которые не должны были быть его. Наконец, Исаак увидел свое отражение в разбитом окне. Седые волосы, безжизненные пепельные глаза, хилая фигура, выглядящая не старше молодого подростка. Он выглядел так, как персонаж Исаака выглядел бы в детстве, до того, как попав в игру. Потом перед ним появилось странное окно. [Исаак (ЕХ+) / Шок, Истощение][Раса: Человек/Нефилим][Профессия: Ребенок (Ж)][Способности: Кишки мертвого бога, Прикосновение хаоса]"Что?" Даже в своем головокружительном состоянии Исаак почувствовал, что это значит. Исаак — это имя, которое он дал своему персонажу. Но Нефилим? Исаак никогда не выбирал расу Нефилим. В игре Нефилим означало гибрид ангела и человека. Благословленный красивой внешностью и врожденно высокими способностями к вере, но проклятый хилым телом из-за черты "Проклятая кровь". "Я слышал, что это раса, выдаваемая с чрезвычайно низким шансом при создании персонажа, но почему сейчас?" Исаак вспомнил свой процесс создания персонажа. Он безрассудно повысил веру, тщательно сформировал внешность и выбрал веру с худшими отношениями с богами. Все эти переменные могли привести к присуждению расы Нефилим. Осознав это, Исаак понял. Он действительно вошел в мир "Безымянного Хаоса", и теперь ему пришлось жить как персонажу, которого он создал, "Исааку". Sssshhhh—! Острый звук выходящего воздуха донесся откуда-то. Скелетные воины, убившие монаха среднего возраста, направляются к Исааку. "Ух..." Исаак поспешно побежал прочь. Он думал о том, чтобы сопротивляться мечом, но в его ослабленном состоянии драться было невозможно. Однако вскоре у него стало не хватать дыхания. Это было худшее физическое состояние, характерное для Нефилим. Хотя предположительно харизматичный, Исаак сомневался, что обаяние сработает на нежити. Сдерживая тошноту, Исаак двигался как можно тише, избегая взгляда скелетных воинов. Идя, он вспомнил рекламный слоган "Безымянного Хаоса". [Это мир, подчиненный гигантам и богам.] [Вы умерете здесь, бесполезным и бессмысленным.] The source of this content is freewe(b)nov

<http://tl.rulate.ru/book/99652/4156662>