

Цзи Гуан сидел, прислонившись спиной к кровати. Нижнюю половину тела укрывало толстое ватное одеяло, а в руках он держал игровой геймпад.

На стене напротив был закреплён телевизор, подключённый к игровой приставке. Благодаря этому можно было играть, даже не вставая с кровати.

Цзи Гуан лениво пролистывал игровой магазин.

В комнате не горел свет. Шторы были плотно задёрнуты. В полутёмном помещении единственным источником освещения оставался экран.

Предыдущую игру он уже прошёл полностью и получил все платиновые достижения. Пора было искать что-нибудь новое.

Но что именно?

Похоже, в последнее время новых одиночных игр почти не выходит, а те, у которых хорошие оценки, он уже успел заиграть до дыр.

Размышляя об этом, Цзи Гуан постепенно отвлёкся. Его глаза по-прежнему были направлены на экран, но взгляд давно потерял фокус.

Счётчик страниц в игровом магазине уже перевалил за пятидесятую.

Но интересной игры он так и не нашёл.

Вздыхнув, Цзи Гуан уже собирался сдаться, выключить приставку и лечь спать, как вдруг зазвонил телефон.

Он взял его и посмотрел на экран.

Звонил его друг детства Вэй Ичэнь, который был старше его на год и сейчас учился на третьем курсе университета.

Цзи Гуан глубоко вдохнул, нажал кнопку ответа и постарался, чтобы голос звучал бодрее.

— Доброе утро, брат Чэнь.

— Уже не утро. Сейчас больше четырёх часов дня.

Имя Вэй Ичэня звучало изящно, но голос у него был низкий и грубоватый. Он усмехнулся и спросил:

— Сяо Цици*, как ты себя чувствуешь? Стало лучше?

*□□ (Цици) — букв. пер. «Чудо».

Имя Ци Гуана* по звучанию почти совпадало со словом «северное сияние». Когда Вэй Ичэнь только познакомился с ним, он просто расслышал его неправильно.

*иероглиф в фамилии гг □ (Ци) означает «черпать, извлекать» и читается так же, как иероглиф □ (jí) — «северный/южный полюс», поэтому их легко перепутать. Личное имя □ (Гуан) означает «свет, сияние».

А поскольку северное сияние ассоциируется с чудом природы, он сразу дал своему другу прозвище «Чудо».

Позже он узнал, что его фамилия пишется иероглифом «□», а не «□», но менять прозвище уже не стал и продолжал так называть его до сих пор.

— Отлично. Сегодня, кажется, смогу съесть целых три миски риса, — нарочито бодро ответил Ци Гуан.

— Лучше не надо. Одной миски достаточно. А то снова заработаешь несварение и разболится желудок. Тогда твои родители меня разнесут в пух и прах. Всё ещё целыми днями играешь?

— Просто убиваю время, — ответил Ци Гуан. — Но в последнее время наступил настоящий игровой голод. Уже нечего из одиночных игр проходить.

— Тогда может сыграешь с нами в соревновательную игру? Слышал про игру от компании Penguin под названием XXXX? У нас в команде как раз не хватает одного человека. Я тебя возьму.

— Нет, спасибо. В таких играх ведь нельзя поставить паузу. Если мне вдруг станет плохо и придётся срочно отдыхать, я просто отключусь и оставлю вашу команду без игрока. Если вы из-за этого проиграете матч, мне будет неловко.

Ци Гуан покачал головой.

— Мне подходят только одиночные игры. Кстати, брат Чэнь, ты ведь не просто так звонишь? Сегодня понедельник. Кажется, у тебя занятия в четыре?

— Ничего срочного. До начала пары ещё минут десять. Я просто хотел сказать, что у нас дома на заднем дворе созрела хурма.

Вэй Ичэнь тихо рассмеялся и заговорил таинственным тоном:

— Помнишь то старое хурмовое дерево? То самое, плоды которого ты так любил в детстве. Несколько лет оно вообще не плодоносило, а в этом году вдруг выдало огромный урожай. Отец прислал мне целый мешок. Я выбрал штук десять самых хороших и отправил тебе вчера через экспресс-доставку. Сегодня уже должно прийти. Не забудь попросить родителей принять посылку.

...Хурма.

Глаза Цзи Гуана мгновенно загорелись. В голове сразу всплыл образ ярко-красных плодов, сладких словно мёд.

Дерево во дворе семьи Вэй Ичэня было сортом мягкой хурмы. В детстве Цзи Гуан больше всего любил именно их плоды. В урожайные годы ветви были усыпаны ими, словно маленькими красными фонариками, и он мог есть их до тех пор, пока не начинал буквально задыхаться от сытости.

— Я скажу маме!

Цзи Гуан, представив хурму, даже сглотнул. Его янтарные глаза словно засветились.

На этот раз он действительно оживился. Ослабевшая спина даже выпрямилась, хотя уже в следующую секунду снова бессильно опустилась.

— Брат Чэнь, спасибо. Люблю тебя. Чмок.

Голос Цзи Гуана звучал совершенно искренне.

— Хорошо, хорошо. Чмок-чмок, — со смехом ответил Вэй Ичэнь.

Только ради этого своего друга детства, почти как родного младшего брата, он был готов опуститься до такого сюсюканья своим грубым, хриловатым голосом. Его сосед по комнате при этом покрылся мурашками и уставился на него так, будто увидел призрака, тут же начав ворчать, что тот совсем сошёл с ума.

— Но ты должен пообещать, что будешь нормально следить за здоровьем. Играть можно, но отдыхать тоже нужно. Когда хурма придёт, не съедай её всю за один день. У тебя уже не тот желудок, что в детстве, так что сдерживайся. И ещё кое-что. На этих выходных я заеду к тебе.

— Угу, угу, понял, брат.

Цзи Гуан быстро закивал.

Затем он нетерпеливо убрал разговор на задний план и открыл приложение доставки, чтобы проверить посылку, привязанную к своему номеру телефона. Ему хотелось узнать, где сейчас его хурма.

Друзья поболтали ещё немного. Через десять минут на стороне Вэй Ичэня прозвенел звонок на занятия, и они наконец закончили разговор.

Цзи Гуан положил телефон. Думая о своей хурме, он машинально снова взял геймпад.

Он собирался выключить приставку, но, подняв взгляд на экран, заметил в правом верхнем углу уведомление: «Загрузка завершена».

Хм...?

Что это я скачал?

Он растерянно открыл список и увидел игру под названием «Семь проклятий». ARPG-одиночка.

Никогда о такой не слышал.

Он случайно нажал кнопку скачивания, когда держал геймпад во время разговора?

Загрузка прошла автоматически, и никакой оплаты не требовалось.

Получается, игра бесплатная.

Цзи Гуан открыл страницу описания и начал читать. Затем он моргнул и задумчиво потёр подбородок.

Западное фэнтези на опустошённых землях. Классическое приключение с мечами и рыцарями, богами и магией. Описание немного напоминало аннотацию к лёгкому роману.

Основной сюжет рассказывал о континенте под названием Орланка, который подвергся вторжению тёмных демонов из другого мира. Повелитель демонов распространил по континенту семь проклятий. Они поразили все расы и даже сияющих богов. Люди умирали, боги падали, существа мутировали. Когда-то процветающий мир оказался в руинах.

Игрок же выступал в роли странствующего чужеземца.

В рекламе говорилось, что игра обладает беспрецедентной степенью свободы. Главный герой может стать героем и спасти мир, может присоединиться к демонам и помогать им творить зло, а может стать независимой третьей стороной и уничтожить обе силы, став единственным правителем континента.

Кроме того, разработчики утверждали, что их игра обладает лучшей в мире системой искусственного интеллекта. Каждый NPC независим, у каждого есть тысячи сюжетных веток и линий судьбы. Боевая система максимально приближена к реальности, но при этом наполнена фантастическими и мистическими элементами.

Цзи Гуан прочитал этот пёстрый рекламный текст, затем скептически посмотрел на теги игры: приключение, западное фэнтези, AAA-ролевая игра и открытый мир.

Что?

Тысячи сюжетных веток?

Открытый мир?

Игра скачалась автоматически, явно была бесплатной, а её размер при очень высокой скорости загрузки составил всего 18 гигабайт.

Разработчики действительно не стесняются писать что угодно.

Цзи Гуан мысленно язвил.

Если это текстовая игра, то 18 гигабайт действительно довольно много. Возможно, тогда высокая свобода действительно реализуема.

Но сравнивать её с AAA-проектами? Кто в это поверит!

Да ещё и бесплатно. Бесплатный AAA?

Слишком много странностей.

Разумеется, Цзи Гуан не возлагал особых надежд. Но раз уж игра уже скачалась, он решил хотя бы запустить её.

Он нажал «Начать игру».

Логотипа разработчика не появилось.

Игра сразу же запустила вступительный ролик.

Под свист ветра и тихий шорох шагов по высохшей, растрескавшейся земле шёл рыцарь.

Это был высокий рыцарь с широкими плечами и узкой талией. В руках он держал длинный чёрный двуручный меч.

Он не выглядел особенно массивным. Даже в полном доспехе первое впечатление было скорее худощавым. Но рост у него был очень высокий. По крайней мере так казалось из-за хороших пропорций тела и длинных ног.

Серебристый доспех из мифрила был изысканным и роскошным. На нём и на тёмно-красном плаще были выгравированы сложные узоры солнца, луны и звёзд, словно намекая на высокий статус владельца.

Важный NPC?

Или это будущая версия главного героя?

Вступительный ролик ничего не объяснял. Рыцарь просто продолжал идти вперёд.

Затем, среди густого тумана, он остановился.

Камера резко сменила ракурс. Перед ним появилось бесчисленное множество дорог.

— Тебе предстоит сделать выбор. Бесчисленные выборы.

— Среди бесконечных циклов найди путь, который принадлежит твоему сердцу.

После долгого ожидания наконец заговорил голос за кадром.

Это был спокойный, чистый женский голос с необычным тембром.

Благодаря многолетнему игровому опыту Цзи Гуан сразу понял по одной этой фразе, что этот рыцарь и есть персонаж игрока.

Значит, этот доспех — финальный комплект?

Выглядит он действительно круто. Если стиль самой игры соответствует вступительному ролику, то за эстетику можно не переживать.

Единственное, что немного смущало, это телосложение героя. Он выглядел недостаточно массивным. Интересно, есть ли здесь редактор персонажа.

Цзи Гуан слегка наклонил голову и рассеянно придирался к деталям.

Он не то чтобы был недоволен внешностью героя. Честно говоря, широкие плечи, узкая талия и высокий стройный силуэт были довольно похожи на телосложение самого Цзи Гуана до болезни. Возможно, это звучало самовлюблённо, но раньше люди действительно часто хвалили его фигуру и говорили, что он мог бы идти в модельный бизнес.

Но человеческий вкус разнообразен. И люди всегда хотят того, чего у них нет.

Например, сам Цзи Гуан всегда немного завидовал своему другу Вэй Ичэню. У того были мышцы, будто готовые разорвать одежду. Поэтому во всех играх с редактором персонажа он обычно создавал себе героя в образе стереотипного викинга.

Увы, с его природными данными такое было невозможно.

Когда он ещё не болел, он каждый день ходил в спортзал и тренировался изо всех сил. Максимум, чего он смог добиться, это шесть кубиков пресса. Количество кубиков, вообще-то, зависит от генетики. Восемь бывает редко. У большинства только шесть.

А теперь...

Теперь у него и этого нет.

Цзи Гуан печально провёл рукой по животу. Он был совершенно плоским. Если подняться чуть выше, можно было даже нащупать рёбра. Он стал настолько худым, что исчез не только мышечный рельеф, но и почти весь жир.

Как обычно, люди начинают ценить что-то только после того, как потеряют.

Теперь ему даже шесть кубиков казались отличным вариантом.

Покачав головой, он снова сосредоточился на экране.

Когда голос рассказчика умолк, камера постепенно отдалилась, и Цзи Гуан невольно ахнул.

Анимация была невероятно реалистичной и яркой.

Под спокойный голос рассказчика перед глазами разворачивался удивительно прекрасный фантастический континент.

Континент Орланка, где обитали священные девять богов Света.

Они были милосердны и жили в согласии. Своей божественной силой они приносили миру процветание. Под их покровительством на континенте мирно существовали семь рас: эльфы, драконы, люди, орки, гномы, феи и русалки.

Даже войны никогда не происходили.

Настоящая утопия.

Но однажды, в одну ничем не примечательную ночь, с неба упал метеорит.

Он расколол землю. От его осколков начала распространяться зловещая аура. Она заполнила возникший разлом.

Затем разлом соединился с другим измерением, известным как Демоническое царство.

Правитель зла обратил взгляд на этот плодородный мир.

Он распространил семь проклятий и приказал своим семи лордам и их армиям демонов вторгнуться на эту богатую и мирную землю.

И тогда началась война, продолжавшаяся сотни лет.

Расы Орланки сопротивлялись изо всех сил.

Но страшные проклятия разрушали их изнутри.

Большинство заражённых погибали. Некоторых демоны выбирали и превращали в чудовищ, делая своими слугами.

Боги пытались спасти своих последователей. Они всеми силами изгоняли проклятия и даровали благословения.

Но проклятия распространялись как чума.

Даже девять богов Света не избежали их воздействия. Они ослабели и начали погибать.

В конце концов остались лишь двое, которые всё ещё продолжали бороться.

Когда боги падали и благословения исчезали, народы, лишённые божественной защиты, всё меньше могли сопротивляться проклятиям.

Они убивали чудовищ.

Они заражались проклятиями.

Благословения, способные рассеять проклятия, становились всё более редкими. А сами проклятия всё сильнее пожирали мир.

Смерть распространилась повсюду.

Те немногие, кто превращался в чудовищ, подчинялись древним демонам и убивали своих бывших друзей и родных, распространяя проклятия ещё дальше.

Порочный круг.

Мир оказался в руинах.

Поля были завалены трупами.

Когда-то плодородная земля превратилась в пустошь.

Последний кадр ролика показывал огромного демона в стиле кошмаров Лавкрафта. Он разрывал человека на части и пожирал его заживо.

Хруст костей. Капли крови. Куски плоти, человеческие кости и конечности других фантастических рас падали на землю.

Цзи Гуан закрыл рот рукой и едва не вырвал.

Это было слишком страшно.

Такая детализированная жестокость... и без цензуры?

Как вообще эту игру пропустили через проверку?!

Потрясённый, он подумал об этом, но неожиданно почувствовал, что его интерес к игре только вырос.

Экран постепенно потемнел.

Затем послышался звук вращающихся шестерёнок и далёкое тиканье древних часов, словно маятник раскачивался где-то в самой глубине времени.

В центре чёрного экрана постепенно загорелся свет.

Из света медленно вышла богиня с длинными волосами. Её лицо было совершенно гладким, без каких-либо черт.

Она вся была белой. Волосы, кожа, одежда — всё белоснежное.

Но по её телу расползались зловещие чёрно-красные следы терновых шрамов.

Голос богини звучал слабо, но оставался спокойным и прозрачным.

— Я богиня судьбы Тина, одна из двух оставшихся на континенте Орланка богов сияющих Девяти Столпов.

— Слушай меня, герой, избранный и откликнувшийся на мой зов.

— Ты примешь на себя бремя спасения мира, оставаясь простым смертным.

— Ты умрёшь бесчисленное количество раз и переживёшь все мыслимые виды смерти.

— Ты воскреснешь бесчисленное количество раз и никогда не сможешь обрести покой, как другие мёртвые.

— Бессмертие — это моё благословение для тебя. И одновременно моё проклятие.

— Если ты готов нести страдание этого бесконечного круга смерти и возрождения и стать высшим и великим святым, протяни руку и заключи со мной договор. Стань моим рыцарем и исполни моё последнее желание.

— В обмен — ██████████, ██████████.

Последняя фраза безликой богини судьбы утонула в искажённом шуме.

Она протянула руку к игроку по ту сторону экрана. В тот же момент на экране появились два варианта.

Принять ○ / Отказаться ×

Цзи Гуан даже не раздумывал и нажал кнопку ○ на геймпаде.

— Ах... благодарю тебя.

— Тогда договор заключён.

Под далёкий звон колокола и последние слова богини судьбы, чьё тело рассыпалось в прах, игра официально началась.

Никакого выбора класса и никакого редактора внешности не было.

Персонаж сразу появился в лесу.

На нём тоже был не тот эффектный комплект мифриловых лат, что изображён на обложке. Вместо этого он носил тусклый сероватый доспех с чёрным капюшоном и кожаными вставками. Впрочем, это было ожидаемо. Броня с обложки явно относилась к поздней стадии игры.

Цзи Гуан открыл окно характеристик и решил сначала посмотреть базовые параметры.

Рыцарь судьбы

Уровень:

Здоровье: 11

Выносливость: 10

Сила: 10

Ловкость: 9

Магия: 1

Проклятие: 10

Всего шесть характеристик.

Первые четыре понятны. Это обычные параметры для экшен-игр и лёгких новелл. Магия тоже вполне привычна. Она отвечает за использование заклинаний.

А вот показатель «Проклятие»...

Цзи Гуан вспомнил безликую богиню из вступительного ролика, которая говорила о благословении и проклятии.

Наверное, это особая механика игры.

С такими мыслями Цзи Гуан начал пробовать управление персонажем. Плавность движений заставила его глаза всё сильнее загораться, а детализация окружения сразу привлекла внимание.

Текстура болота, грязь, лужи...

Неужели такой физический движок и такой рендеринг вообще возможны?

Быстро проверив функции всех кнопок, он сразу захотел найти поблизости какого-нибудь монстра и попробовать сражение.

Он начал исследовать карту.

Через две минуты Цзи Гуан наконец нашёл монстра за пределами безопасной стартовой зоны.

Монстра...

Отвратительное существо, покрытое гнойными нарывами. Настолько детализированное, что ему захотелось пробормотать: «Это уже слишком реалистично».

Он бросился вперёд и нажал кнопку атаки.

Монстр убил его.

Очень быстро.

Одним взмахом острых когтей персонажа Цзи Гуана разрубило пополам. Раздался реалистичный звук удара, и полоска здоровья мгновенно обнулилась.

Цзи Гуан:

— ...?

Он растерянно смотрел на персонажа, который возродился на точке появления.

Ничего себе.

Что это за сложность для стартовой локации?

Эта броня из бумаги сделана?

Одного удара хватает, чтобы убить?

Стартовую карту нужно проходить вообще без урона?

Он снова побежал к монстру.

И снова оказался на точке возрождения.

Через несколько десятков попыток.

— ...

Я понял.

Это проклятая souls-игра.

Причём из тех, где почти нет обучения, сложность выкручена на максимум, а право на ошибку практически равно нулю.

Если сравнивать не с AAA-играми, а с другими проектами, это примерно как I Wanna.

В общем, чтобы пройти игру, нужно умереть десятки или сотни раз и заучить каждую атаку противника.

Типичная игра, которая мучает и игрока, и клавиатуру, и геймпад, и мышь.

Цзи Гуан глубоко вдохнул и сосредоточился.

Снова десятки смертей.

После каждой приходилось две минуты бежать обратно.

Когда терпение уже почти закончилось, Цзи Гуан наконец заметил в одном углу интерфейса нечто необычное.

Эта игра отличалась от обычных souls-игр.

Здесь было окно мгновенного сохранения.

Мгновенного.

Сохранения.

Можно сохраняться в любой момент и в любом месте.

Другими словами, если сделать сохранение прямо перед боссом, можно повторять бой сколько угодно раз.

Если есть мгновенное сохранение, чего бояться souls-игр?

Главная жестокость таких игр в том, что после смерти всё приходится начинать заново.

А мгновенное сохранение резко снижает сложность. Не нужно проходить всё сначала. Значит, и право на ошибку становится больше.

Хотя разработчики оказались довольно жадными и дали всего четыре слота для сохранений.

Но и этого достаточно.

Правда, в верхней части окна сохранения была надпись, от которой веяло чем-то недобрым:

□Проклятие времени□

Цзи Гуан снова вспомнил безликую богиню из вступительного ролика.

...Теперь ему даже пришло в голову, что если бы в начале он выбрал «Отказаться», а не «Принять» её договор, то, возможно, функции мгновенного сохранения у него вообще бы не было.

С учётом того, сколько злобы игра уже показала с самого начала, он вполне мог поверить, что разработчики способны на такое.

Какое же это проклятие?

Лучше бы добавили ещё пару слотов для сохранений.

Пробормотав это про себя, Цзи Гуан быстро сделал сохранение перед монстром.

После этого он упрямо начал снова и снова загружать сохранение, пропуская долгий забег и пытаясь победить стартового врага.

<http://bllate.org/book/16948/1573980>