

Высокое чудовище, которое обычно патрулировало лес, подобрало человека.

Человека, испачканного зловонной кровью чудовищ, но всё ещё живого.

Это его заинтересовало. Он невольно подошёл ближе и своей огромной, покрытой шерстью рукой с опасными чёрными когтями осторожно приподнял капюшон и забрало шлема.

Из-под них выскользнули волосы, чёрные, как эбен.

И показалось лицо. Молодое. Красивое.

Чудовище замерло. Его глаза постепенно расширились, а уши снова дрогнули.

...Чёрные волосы.

Спокойные и благородные чёрные волосы. Чистые, без единой примеси.

Пальцы невольно скользнули по таким же чёрным длинным ресницам. Чудовище наклонило голову и несколько мгновений рассматривало черты лица человека.

Вдруг дыхание путника сбилось, и он тихо застонал от боли. Его ресницы задрожали.

Чудовище вздрогнуло и резко отдернуло руку. Его волчьи уши поднялись торчком, покрытый чешуёй хвост резко напрягся. Даже мощные ноги уже приготовились в любой момент сорваться и спрятаться в зарослях.

Но человек так и не открыл глаза. Наоборот, его дыхание стало ещё слабее.

Тогда чудовище постепенно успокоилось. Оно принялось и быстро нашло среди зловонного запаха чудовищней крови чистый запах человеческой крови.

Переместив огромную ладонь, чудовище подняло раненую руку человека и внимательно осмотрело её.

Человек так и не надел обратно снятый наруч. Нижняя рубашка тоже была порвана, и под разрывом отчётливо виднелась потемневшая рана.

Чудовище посмотрело и убедилось, что рана на самом деле не серьёзная. Она просто не могла зажить из-за грязной крови чудовища. Из-за этого началось заражение и было потеряно слишком много крови.

Ах.

И ещё чувствуется слабый запах яда.

\* \* \*

Экран оставался полностью чёрным.

Но...

Похоже, автоматической загрузки после смерти не произошло?

В правом нижнем углу даже появился значок загрузки. Значит...

Цзи Гуан, который уже был готов к тому, что всё придётся делать заново, не смог скрыть блеска в глазах. На его лице появилась тень надежды.

Он терпеливо ждал, пока игра загрузится. Ждать пришлось недолго.

Очень скоро началась кат-сцена.

Сначала слышались звуки леса. Стрекот насекомых и пение птиц.

Затем появился вид от первого лица. словно человек, долго находившийся без сознания, открывал глаза. Мир постепенно переходил из размытого состояния к ясному.

Картинка медленно становилась чётче. Голубое небо. Белые облака. Колышущиеся листья. Пролетевшая птица.

Сквозь листву пробивались лучи солнца. Яркие, но мягкие.

Затем камера качнулась, и вид снова сменился на удобную для игры перспективу от третьего лица.

Главный герой лежал под деревом. Его одежда почти не изменилась. Капюшон и шлем всё так же были надеты.

Но раненую руку кто-то перевязал чистой льняной тканью. Рядом у ног лежала кучка свежих трав. Там же находились наручи Цзи Гуана и его длинный меч. На клинке всё ещё оставалась потемневшая кровь убитого чудовища.

□Состояние: лёгкое ранение, голод, грязь□

Полоса здоровья ещё не восстановилась полностью, но на ней постоянно появлялись маленькие отметки «+1».

Цзи Гуан посмотрел на панель эффектов. Там ярко отображались значки ещё действующих зелий остановки крови и противоядия.

— Уху!

Цзи Гуан тут же сделал сохранение.

Таковы игроки, которые любят одиночные игры. Пусть до этого их бесконечно мучила сложность. Пусть они стучали по столу, били по клавиатуре и бросали геймпад. Но если вдруг удаётся чудом избежать смерти, радость всё равно приходит мгновенно.

Цзи Гуан молча пообещал себе, что теперь будет сохраняться как можно чаще. Затем он взял геймпад и поднял персонажа с земли.

Он поднял наруч и снова надел его на руку. Затем повесил меч обратно на пояс. После этого начал рассматривать лежащие рядом свежие травы.

Камера сфокусировалась на траве, и появился значок загрузки.

Через мгновение система выдала сообщение:

□Десять пучков трав. Среди них есть кровоостанавливающие и противоядные растения□

Да что за дурацкая система распознавания.

Два вида трав перемешаны. Значит, игра просто сообщает об этом сразу? А если распознавать по отдельности? Тогда она говорит лишь, что это трава «кровоостанавливающая или противоядная».

Цзи Гуан молча опустил взгляд и наугад взял одну траву, похожую на полынь.

И съел её.

Индикатор эффекта остановки крови в панели баффов увеличился ещё на один отрезок времени.

Система распознавания немедленно обновилась.

□Обновление справочника: кровоостанавливающая трава. Листья толстые, перисто-надрезанные, покрыты серовато-белыми короткими волосками. Можно применять внутрь и наружно. Останавливает кровь, снимает воспаление и препятствует распространению инфекции.□

□Обновление справочника: противоядная трава. Высота растения около 10 см. Непарноперистые листья, края волнистые, обе стороны гладкие и ярко-зелёные. Только жилки имеют желтоватый оттенок. Встречается крайне редко. Может нейтрализовать некоторые сильные яды.□

Отлично.

По крайней мере теперь не нужно съесть ещё одну противоядную траву, чтобы открылось её описание.

Наблюдая за тем, как полоска здоровья всё так же медленно прибавляет «+1», Цзи Гуан сделал ещё один вывод. Эффект кровоостанавливающего средства не складывается.

— Похоже, для восстановления здоровья в бою это не годится.

Пробормотав это, он убрал травы в поясную сумку и начал осматриваться.

Цзи Гуан некоторое время молчал.

— Это ведь... уже не то место?

До того как персонаж потерял сознание, вокруг было куда темнее. Время суток, конечно, тоже играет роль, но главная причина всё же в деревьях.

Там деревья были невероятно высокими, а кроны настолько густыми, что переплетённые слои листвы почти полностью закрывали небо и перекрывали больше девяноста процентов света. Поэтому внизу никак не могло быть светло.

А здесь деревья хоть и густые, но если поднять голову, всё равно можно увидеть кусочек голубого неба.

Если эта игра учитывает конкуренцию между растениями, то окружающие низкорослые цветы тоже это подтверждают. Большинство цветов распускается только при хорошем освещении. Такое обилие ярких растений почти невозможно встретить глубоко в лесу, где весь свет забирают огромные деревья.

Кроме того, там всё выглядело куда более мёртвым. Не было ни непрерывного фона птичьих и насекомых голосов, ни даже белок или других мелких животных.

Сначала Цзи Гуан думал, что разработчики просто не проработали такие детали. Теперь стало ясно, что дело в другом. С той областью что-то было не так. Там стояла слишком странная тишина.

— Наверное, тот NPC, который меня спас, ещё и перенёс меня сюда.

Цзи Гуан любил игры, но ещё больше любил сюжет. Поэтому он был очень чувствителен к подобным мелочам.

Он задумчиво сказал:

— Тот, кто меня спас, скорее всего тот самый силуэт, который я видел перед тем как экран потемнел. Маловероятно, что он собирался меня убить, а потом меня внезапно спас кто-то другой. С таким... эм... существом? В общем, с таким огромным пушистым здоровяком трудно представить, что кто-то смог бы вырвать меня из его рук на таком расстоянии, если бы он действительно решил меня убить.

Конечно.

Если это принудительный сюжетный поворот, тогда всё возможно.

Но если рассуждать с точки зрения игрового дизайна, то персонажу, которому дали столько экранного времени, вряд ли отведена бессмысленная роль. Поэтому Цзи Гуан продолжал придерживаться своей версии.

— Ладно, всё равно я уже сохранился. Пойду поищу этого здоровяка. Вдруг это начало задания.

Заодно можно будет рассмотреть его получше и понять, что это за вид.

Цзи Гуан начал исследовать окрестности.

Вокруг действительно кипела жизнь. Даже кролики выбегали на поиски пищи.

Цзи Гуан сразу попытался поймать одного, но кролик оказался слишком быстрым и мгновенно юркнул в нору.

□Состояние: лёгкое ранение, голод, грязь□

Как лечить рану пока неизвестно. Грязь вроде бы тоже не даёт негативных эффектов.

На фоне усиливающегося голода эти два дебаффа пока можно игнорировать.

Цзи Гуан уже заметил, что при состоянии голода скорость восстановления выносливости падает. Для бойца ближнего боя шкала выносливости — вторая жизнь. Если она опустеет, нельзя будет ни уклоняться, ни атаковать.

Это совершенно недопустимо.

К счастью, съедобных вещей вокруг было немало.

Например, тот самый кролик. Жирные птицы на ветках. Рыба в ручье неподалёку.

Проблема была только одна.

Ничего из этого он поймать не мог.

Дикие животные оказались очень осторожными. Стоило персонажу сделать несколько шагов в их сторону, как они тут же убегали.

Цзи Гуан: ...

Чёрт!

Невидимая шкала голода уже начала переходить на следующую стадию.

Полоса здоровья начала одновременно показывать «+1» и «-1». Эффект кровоостанавливающего средства идеально компенсировал потерю здоровья от голода.

Цзи Гуан: ...детализация, которую никто не просил.

Как ARPG-игра может стать интереснее из-за системы голода? Нет, не может. После игр вроде «симуляторов жизни» и «выживания» Цзи Гуан давно понял, что подобные механики ему не нравятся. Полосы физиологических потребностей персонажа вызывают у него только раздражение.

Но нравится ему это или нет, отключить систему невозможно. Если не бросать игру, придётся играть по её правилам.

Так приключенческая игра неожиданно превратилась в симулятор охоты. Неопытный охотник долго бегал по лесу, но так и не добыл ни одного зверя.

Он не нашёл ни NPC, который его спас.

Ни способа восстановить здоровье.

Цзи Гуан несколько раз обошёл окрестности и даже вернулся на прежнее место, подождал там какое-то время.

Убедившись, что спасшего его NPC здесь нет, он наконец двинулся дальше, подгоняемый голодом.

Если животных поймать невозможно, остаётся искать ягоды или плоды.

Поблизости не было ни плодовых деревьев, ни кустов ягод. Поэтому он решил поискать еду дальше.

«Надеюсь, я не пропустил какой-нибудь важный побочный квест», подумал Цзи Гуан и направил персонажа в сторону, где было светлее.

После того как он прошёл мимо более чем сотни деревьев, двенадцать раз безуспешно попытался поймать животное и заметил, что солнечный свет начал менять направление, перед ним наконец появилась... деревня. Во всяком случае, это больше всего походило на деревню.

Цзи Гуан не стал сразу подходить.

Он остановился и сделал сохранение.

Затем внимательно осмотрел окрестности, меняя угол камеры, и только после этого осторожно двинулся вперёд, сжимая меч.

Причина была проста.

Деревню окружала ограда из железных кольев с шипами.

За оградой находилась специально очищенная площадка. За ней тянулись поля с какими-то незнакомыми растениями. А дальше стояли дома. Деревянные и каменные. Их было немного, и многие выглядели ветхими и покосившимися.

Это была явно небогатая деревня.

Но больше всего в глаза бросались могилы.

Их было бесчисленное множество. Надгробия стояли вперемешку с домами и полями.

На первый взгляд казалось, что это не деревня, а люди просто поселились прямо на кладбище.

Всё выглядело слишком подозрительно, поэтому Цзи Гуан решил действовать осторожно. Он сделал сохранение и только потом начал приближаться.

В некоторых играх деревни представляют собой сборище агрессивных жителей, которые сразу набрасываются на чужаков. В других поселения уже захвачены монстрами.

Но как бы там ни было, Цзи Гуану всё равно нужно было туда заглянуть.

Потому что деревня означает ресурсы.

А странствующий путник, у которого нет ничего, кроме меча и трав, оставленных неизвестным пушистым спасителем, отчаянно нуждался в припасах.

Даже если там окажутся только растения на полях, для охотника, который не может поймать добычу и не может найти плоды, это всё равно огромный соблазн.

<http://bllate.org/book/16948/1574119>