

[Достигнут 99 уровень!]

[Объединение мира успешно!]

В игре сверкало сообщение. Действие этой игры, от которой я полностью подсел в последнее время, происходило в другом мире, в эпоху Воюющих государств. Я одержимо играл в нее со дня ее выхода, и в результате мне наконец удалось объединить мир.

[Вы получили сообщение от администрации].

Как только я полностью покорил игру, появилось первое окно с сообщением, которое я увидел. Администрация вообще отправляла сообщения лично? Это игра для одного игрока, но рейтинг стратегий суммируется в реальном времени для создания рейтинга игроков. Таким образом, я подключен к Интернету и могу получать сообщения.

Я получу какое-то вознаграждение? Типа купонов?

Мое любопытство разгорелось, и я нажал на окно сообщений. Затем на экране появились последовательные сообщения.

[Администрация игры ценит вашу стратегию].

[Вызов ради славы. Эта услуга предоставляется только вам, игроку, занявшему первое место в рейтинге].

[Привилегии].

[Когда вы будете готовы к борьбе за славу, первым шагом будет получение перков. Перки можно получить, исследуя начальную карту].

Слава? Только не говорите мне, что будет продолжение? Я полностью прошел игру. Я начал как главный герой в сельском городке в хаотичную эпоху войны, стал королем и добился объединения мира.

Я не собираюсь играть в игру снова, если только не будет продолжения, потому что не нахожу особого удовольствия в игре во второй раз, но меня немного привлекло слово "перк". Когда это сказано так прямо, кажется, что в игре есть скрытый сюжет.

Где же начальная КАРТА?

Мое любопытство взорвалось. Разобраться в этом было нелегко. Поэтому я огляделся в поисках

перков. Но сколько бы раз я ни искал КАРТУ игры, я не мог найти никаких перков.

Неужели это розыгрыш администрации?

Это все, о чем я мог думать, когда зашел так далеко. Я зашел на сайт разработчика со своего компьютера. Там была контактная форма, и я отправил письмо с вопросом о смысле появившегося сообщения.

Я посмотрел на часы, решив, что если это розыгрыш, то я их хорошенько отругаю. Сообщение от администрации лишило меня чувства выполненного долга за победу в игре, и я чувствовал себя измотанным. Было уже три часа ночи. У них не было времени ответить на мой запрос.

- Фухаааа!

Я спонтанно зевнул, и мне ничего не оставалось, как выключить игру. Нет, я попытался выключить ее. В этот момент мое сознание внезапно померкло. Все вокруг потемнело, и меня охватило жуткое головокружение.

Я проснулся. Это означает начало нового дня. Сегодняшний день начался как обычно, я потянулся и зевнул. Это моя привычка, после того, как я это сделаю, я чувствую себя немного посвежевшим, когда просыпаюсь.

- Что?

Кстати, пейзаж передо мной был совершенно незнакомым. Я подумал, что сплю, и закрыл глаза. Затем я потер глаза и снова открыл их. Но факт оставался фактом: я находился в незнакомом месте. Это был чей-то дом?

Впервые в жизни я увидел спальню. Это была роскошная спальня в средневековом европейском стиле.

О! Я вспомнил, что когда я пытался выключить игру, у меня потемнело в глазах и так закружилась голова, что я потерял сознание!

Что? Я потерял сознание и видел сон? Я не мог проснуться от этого сна, поэтому быстро ущипнул себя за щеку.

- Ааа!

Больно. Я ущипнул слишком сильно. Но в одном я был уверен: это был не сон. Как я могу чувствовать боль во сне? Должно быть, я отключился, а потом перенесся в это место. Я снова в ужасе огляделся вокруг.

Меня похитили? Где я, черт возьми, нахожусь?

Я подошел к окну напротив моей кровати, открыл то, что выглядело как занавеска, и посмотрел на пейзаж снаружи.

- Что это, черт возьми, такое?

Я не мог удержать язык за зубами. Это был не тот город, который я знал. Это был не город с лесом зданий, а собрание одно-двухэтажных зданий. Город был окружен стеной. Утреннее солнце освещало городские стены, и сам пейзаж был экзотическим и очень красивым.

Но сейчас было не время любоваться красотой. То, что лежало передо мной, было реальным пейзажем, а не на экране. Это была ситуация, которую я никак не мог понять.

Я слышал, что в Европе есть города, которые оставили в средневековом состоянии, но это было совсем не то. Здесь вообще не было современной атмосферы. Одежда людей, проходивших по улицам, была одинаковой, а вместо машин по улицам ездили лошади и кареты.

Более того, место, в котором я находился, было замком. Это самое высокое здание в городе, и я мог видеть весь ландшафт города с одного взгляда. Я находился в спальне замка с открытым окном.

- Вы не спите?

В тот момент, когда мои мысли погрузились в хаос, я услышал стук за дверь. Подумав, что это может быть человек, который создал эту ситуацию, я поспешно подбежал к двери и энергично открыл ее. Там стоял пожилой мужчина с белыми волосами. Он был одет как дворецкий.

- Что ты себе позволяешь? Привел обычного человека в такое место!

Спросил я старика, и он пристально посмотрел на меня.

- Господин?

Старик вдруг назвал меня господином.

- Господин? Кто я такой, черт возьми? И кто ты?

Я не мог понять, что происходит, и спросил его. Старик и две женщины в форме горничных, стоявшие позади него, посмотрели друг на друга с выражением крайнего испуга от моего вопроса.

- Я Ландерс, главный камергер. Разве хозяин Эрхин не лорд Айнториана? Что это, очередная ваша выходка?

Глаза главного камергера расширились. Он выглядел ужасно смущенным. Но это я в замешательстве. Я же не разыгрываю его.

Нет, подождите. Эрхин Айнториан? Я почти уверен, что Айнториан - это имя из игры, в которую я играл прямо перед тем, как заснул. Нет, не может быть?

Айнториан был регионом, где во второй половине игры произошло много важных событий. Если подумать, то, по-моему, владыку Айнториана в начале игры звали Айнториан Эрхин.

Значит, по-вашему, я и есть тот самый Айнториан Эрхин?

- Ты хочешь сказать, что это Лунанское королевство, а мы находимся на территории Айнториана?

- Да, конечно. Это Айнториан, владения королевства Лунан.

- Ты хочешь сказать, что я Айнториан?

- Да, господин. Что вы намерены делать?

Спросил главный камергер, выглядя испуганным, как никогда. Что ты несешь? Нет, меня это не волнует. Значит, для них я персонаж в игре, Айнториан Эрхин?

Это значит, что я в игре? Это невозможно. Конечно, это было невозможно, но окружающий пейзаж, внешний вид камергера и служанок... Все это действительно заставляло нынешнюю ситуацию казаться реальной.

- Зеркало..... Есть ли где-нибудь зеркало в полный рост?

- Оно внизу, господин!

Ответили служанки. В комнате не было зеркала. Я даже не знал, существуют ли зеркала в этом мире.

- Внизу это где?

- Я сейчас же прикажу его доставить!

Возможно, неправильно истолковав вопрос о том, где оно находится, как просьбу принести его немедленно, горничные куда-то убежали. Я не стал их останавливать, потому что хотел сразу же посмотреть, как я выгляжу. С какой стати я выгляжу как Айнториан Эрхин?

- И карту! У вас есть карта страны?

- Карта? Конечно, у нас есть карта. Одну минуту, пожалуйста.

Камергер также немедленно ответил и куда-то исчез. Его движения были очень проворными. Что ж, он называет меня господином, так что, думаю, этого следовало ожидать.

Я вернулся в свою спальню и сел на кровать. Я был ошарашен, но явно попал в мир игры, в которую играл. Такова ситуация, без сомнения.

В конце концов, служанки вернулись. Две из них держали зеркало в полный рост и выглядели как никогда испуганными. Но сейчас было не время успокаивать их страхи. Я посмотрел в зеркало. Мое тело застыло в шоке, я не мог вымолвить ни слова. Я не мог скрыть своего замешательства.

Мое отражение в зеркале было очень похоже на иллюстрацию Айнториана Эрхина, которая была изображена в игре. Это было похоже на живую версию иллюстрации. Теперь я точно был Айнторианом Эрхином, лордом Эрхином в возрасте около двадцати лет. Классная иллюстрация стала реальностью, а в зеркале отражался красивый мужчина.

- Ты думаешь, это я?

- Господин?

- Мне нужно, чтобы меня оставили в покое.

- Да, сэр.

- Да, господин!

Служанки послушались моих слов и с шумом отступили. Вскоре после этого камергер вернулся с большой картой в руках.

- Господин, у меня для вас карта.....

Я хотел остаться один, поэтому перебил главного камергера.

- Положи ее здесь и не позволяй никому входить в комнату, пока я не позову тебя.

- Да, сэр.

У главного камергера была та же реакция, что и у служанок, и он исчез, запыхавшись. Большая дверь в мою спальню закрылась, и я снова остался один.

Мне 25 лет. Мое хобби - игры. Возможно, я был наказан за свою повседневную жизнь, но в следующее мгновение я оказался в сцене из игры и стал одним из персонажей. Я не мог в это поверить и не хотел верить, но как бы я на это ни смотрел, я был в игре.

Только не говорите мне, что именно в этом заключалась возможность бросить вызов славе? Неужели разработчики этой игры - боги? В противном случае, это была ситуация, которая никогда не могла произойти в реальности, если только разработчик игры не был всеведущим богом.

Тем более что то, что разворачивается перед моими глазами, - это не внутренняя часть игры с 2D- или 3D-графикой, а реальный мир, в котором применяется игровой сеттинг. Выражения и действия главного камергера, испуганные лица служанок - все было реальным.

Вы думаете, это слава? Эта ситуация, когда игра стала реальностью? Если бы это была обычная игра, я, как любитель игр, мог бы порадоваться. Я же не настолько привязан к реальной жизни. Но есть одна проблема. Эта игра основана на войне. Другими словами, это смертельная игра. Тот факт, что такой мир стал реальностью, означает, что мне придется жить во времена войны.

Моя голова начала болеть. Нет, она начала болеть с самого начала, но головная боль достигла своего пика. Я почесал голову и развернул карту, которую оставил для меня главный камергер. Названия мест и стран на карте были такими же, как и в игре.

- Подождите, это значит.....!

И тут я понял самую большую проблему. Существовала огромная проблема, которая возникла бы, если бы это было игровое окружение, а я был бы Айнторианом Эрхином.

Айнториан Эрхин - не главный герой. Он даже не персонаж второго плана; он тот, кто умирает в самом начале игры. Из всех людей я - тот самый Айнториан Эрхин?

Игра рассказывает историю древнего королевства Айнториан, где гражданская война сотни лет назад привела к разделению древнего королевства и началу эпохи Воюющих государств.

В этом и заключается проблема. Регион Айнториан - один из самых важных в игре, и именно в нем чаще всего происходят вспышки конфликтов со стороны тех, кто пытается его захватить. Самое главное, что в сеттинге в начале игры Айнториан Эрхин, а именно таковым я сейчас являюсь, должен был погибнуть первым в результате внезапного нападения королевства Нарья.

<http://tl.rulate.ru/book/49119/1654053>