Глава 198  
  
: Вместе Под Одним Небом. Часть Четвёртая\*\*  
  
Анализ. Да, в этой игре от игроков требуется и анализ.  
Не просто убивать врагов, получать опыт, радоваться левел-апу… Есть загадки, которые не решить простым гриндом. Вернее, не загадки. А «неизвестность».  
Например, ситуация: «Есть подвесной мост. Канаты, держащие мост с обеих сторон, почти перетёрлись. Некоторые доски настила сгнили и отсутствуют». Если бездумно пробежать по такому мосту, то с вероятностью 99% упадёшь одним из трёх способов. Чтобы пройти, нужно осторожно ступать, чтобы канаты не порвались, проверять доски на прочность. Вот такой подход нужен.  
Это и есть «анализ». Из хаоса неизвестности вытягивать подсказки, собирать разрозненные куски паззла и пытаться понять, какой была общая картина.  
Итак, к делу. Какие у нас есть материалы для анализа в уникальном сценарии EX «Человек, Воззри на Бездну (Небо), Мир Перевернулся»?  
«………По крайней мере, сразу при входе в замок ничего не происходит».  
«……Похоже, да».  
В целом — обычный… ну, может, не совсем обычный, но в целом «замок». Не считая того, что всё синее. Мы осторожно ждали несколько минут, опасаясь засады. Но раз не появился ни один враг, мы с Рей немного расслабились.  
«Похоже, это скорее данж внутри данжа».  
«Санраку-сан! Я нашла лестницы вверх и вниз!!!»  
О, молодец, ниндзя. Хорошо сработала как разведчик. Но в следующий раз сначала доложи, потом лезь проверять. Ладно. Лестницы вверх и вниз… Значит, Ктарнид либо на самом верху, либо в самом низу.  
Логично предположить, что такая огромная туша с щупальцами не поместится на верхнем этаже замка в европейском стиле. Значит, он в подвале. Но противник у нас — читерский монстр, который может совмещать дыхание жабрами и лёгкими в одном месте. Так что не исключено, что он каким-то образом сидит и на верхнем этаже.  
«Сначала обыщем весь первый этаж, а потом решим, куда идти — вверх или вниз».  
«Разделимся?»  
Предложение Раст. Думаю… Вряд ли что-то серьёзное случится, пока мы не дойдём до конца — вверх или вниз. Решаем разделиться на две группы и обыскать этаж. Почему-то кажется, что жанр игры сменился на что-то, где нужно кидать кубики перед каждым действием. Но это уникальный сценарий. То есть, история.  
«Могут быть подсказки к прохождению. Исследование — это важно».  
«Смотрите! Свечи синие!!!»  
«Хм, вряд ли это имеет значение большее, чем просто декор».  
И вообще, это просто объект окружения. Нужно искать предметы. Хотя в старых РПГ, времён ЭЛТ-мониторов, самое крутое снаряжение могло лежать в самых неожиданных местах… Но вряд ли в РуШе, игре на пике технологий, лучшее снаряжение будет валяться на первом этаже замка, по сути, у входа в данж.  
«Так… Похоже, этот осьминог хочет, чтобы мы поизучали его дом. Ну что, куда сначала — вверх или вниз?»  
Большинством голосов решили сначала проверить подвал. Команда «Непримиримые» спускается по лестнице, найденной Акицу Аканэ…………………  
  
\*\*\*  
  
Итак. Открываем дверь в подвал. А там — огромное пространство. И посреди него сидит гигантский осьминог (Ктарнид). Проверка на SAN.  
«Э, стоп! Что?! Всем к бою!!!»  
Нет-нет-нет! После такой подготовки — и просто «открыл дверь — встретил босса»?! Должно же быть хоть какое-то предупреждение! «Из-за двери исходит зловещая аура… Сохраниться? Дальше сохранения не будет». Классика РПГ про финальный данж!  
Снова смотрю на Ктарнида. Его вид………… обычный осьминог. Мягкое тело, восемь щупалец, круглая голова без волос (на самом деле, это туловище). Никаких изысков. Просто увеличенная моделька обычного осьминога.  
Единственное отличие от реального осьминога (если не считать размера) — он весь иссиня-чёрный. И ещё — четыре из восьми чёрных щупалец прикованы цепями к полу.  
Механический самурай с нечеловеческими приёмами, чёрный волк, нападающий из ночи, золотой дракон-король (о котором я только слышал)… По сравнению с ними этот… какой-то… обычный. Просто большой осьминог. Даже Вайзаш, который, возможно, тоже Уник, — хоть и выглядит как говорящий двуногий кролик размером с человека, но от него исходит такая аура, будто тебе в мозг дует горячим ветром.  
А от Ктарнида — ничего такого. Честно говоря, Атлантикс Лепнорка выглядела гораздо внушительнее. Может, потому что половина его опасных щупалец обездвижена? Кажется, что его легко победить………… Стоп, что?  
«…………Эмуль, что думаешь, глядя на него?»  
«Думаю, сейчас — самый подходящий момент для атаки!»  
Ага, понятно. Это пиздец.  
«Всем отступать! Нужно кардинально пересмотреть план».  
На моё решение удивлённо смотрят Акицу Аканэ, Эмуль, Сикру, Араба, Нериис, Стьюде… Почти все НПС, за исключением одного. А засранец на их стороне(!!!). Значит, Раст и Молд тоже поняли, в чём подвох.  
Почти силой тащим НПС за собой, отступаем из огромного зала обратно к двери, в коридор. Я иду последним, прикрывая отход. Смотрю на Ктарнида, сидящего в глубине этого огромного подземного пространства, которое невозможно построить без искажения пространства.  
«………Значит, «проходной балл»? Сука».  
Выплёвываю ругательство, но уголки губ сами собой поднимаются вверх — я разгадал его «главное условие». Выхожу из зала. Краем глаза успеваю заметить.  
Зрачок осьминога — горизонтальная щель. Он изгибается в дугу, похожую на улыбку… Да, он точно смотрел на нас и смеялся.  
  
\*\*\*  
  
«Скажу прямо. Если мы сейчас нападём на Ктарнида — проиграем со стопроцентной вероятностью».  
«Почему?! Если все вместе навалимся…»  
«Заткнись, засранец».  
\*ГХРЯСЬ!\* — Раздаётся звук удара по голове. Стьюде хватается за голову и стонет. Раст продолжает мою