Глава 678  
  
: Death Game Rebellion Online!\*\*  
  
◇  
  
Ты легкомысленно запустил загадочную игру «Curse of Eternity», установленную на твоей системе полного погружения, и оказался заперт в проклятом виртуальном мире.  
Выход невозможен. Смерть в игре – смерть в реале. Единственное условие выживания – пройти игру до конца. Но выживут только десять человек.  
  
Теперь даже другие игроки – враги. Хватай меч и вырвись из вечного проклятия!  
  
◆  
  
После этого я распрощался с Рей-сан, которая то ли дрожала от предвкушения новой игры, то ли просто глючила, и пошёл домой.  
Устанавливаю Death Game Rebellion Online на своё привычное профессиональное (кресло) оборудование и одновременно ищу более подробную инфу на мобильном терминале.  
  
«Хм-м…… Состав разработчиков довольно опытный (・・・), однако.»  
  
Один из ключевых членов команды – тот, кто участвовал в создании крупной RPG ещё во времена, когда VR-очки были актуальны, до того как полное погружение стало мейнстримом. Плюс ещё несколько человек… Ясно, это та самая схема. Собрать денег на инди-проекте, а потом основать крупную компанию.  
Если провалится – будет полный пиздец. Но если выстрелит – старт будет как на нитро-ускорении. Ну, а если провалится… будет как-то жалко.  
  
«Коопа нет… А-а, но голосовая связь поддерживается.»  
  
Я думал, это обычная игра на прохождение… Но упор на онлайн, да ещё и явное поощрение внешних договорённостей… Может, это?  
  
«Ладно, полное погружение.»  
  
Пролог. Не видеоролик, а интерактивный, где игрок сам действует. Нахожусь типа в своей комнате, нужно погрузиться. Полное погружение внутри полного погружения… странное чувство.  
К тому же, это старая система полного погружения! Ранняя модель с проводным подключением. Ясно, инди-разрабы таким образом маскируют технические косяки игры – типа, «это потому что вы используете старую систему». Умно, блядь. Оправдание через сеттинг… По крайней мере, тот, кто придумывал мир, – шарит (・・・).  
  
«Хм-м, дальше просто по течению, да?»  
  
Выйти нельзя, объявление смертельной игры, окружающие игроки (НПС) паникуют, телепортация в отдельную безопасную зону… Ладно. Эта часть довольно быстрая, видимо, из-за того, что это бета-версия.  
Итак, я в безопасной зоне……… Запускаю голосовое приложение на подключённом мобильном терминале, звоню Рей-сан… О, соединилось.  
  
«А, а-а. Алло?»  
  
『Да! Алло-алло!』  
  
Полтора «алло» – это выгодно?  
Ладно, это неважно. В этой бета-версии хоть и можно созваниваться, но встретиться, похоже, геморройно. Видимо, сначала идёт что-то вроде обучения… нужно пройти зону, где нет других игроков, а потом нас закинет в общую локацию.  
  
«Спасибо, что согласилась составить компанию, Рей-сан…… А-а, э-э, в этой игре тебя тоже Рей-ши называть?»  
  
『Составить… н-нет! Мне тоже было интересно, и я очень рада поиграть вместе, да!!』  
  
Ого, какой энтузиазм. Я-то всё равно буду оценивать с точки зрения говноигры, так что такой нейтральный взгляд Такеда-ши точно оценит. Спасибо ей большое.  
  
«Ладно, давай обмениваться инфой по ходу дела.»  
  
『Д-да! Э-э…………』  
  
Так, в РуШа я был скоростным. Может, тут взять танка……… а?  
  
«Это что………»  
  
『Эм, это……… У игроков… нет боевых характеристик (・・・・・・)?..』  
  
Открываю статы и вижу свои параметры. Во-первых, «ХП» – понятно. Раз уж это смертельная игра, то смерть всегда рядом. Хитпоинты – это естественно.  
Дальше, «ОП»… Очки Проклятия? Понятно, аналог МП, только проклятый. Параметр для использования магических систем. Тоже пока ясно.  
  
Проблема дальше. Там, где обычно должны быть STR, AGI и прочее, – пусто. Вместо них – «Лидерство», «Обучение», «Управление», «Обаяние», «Внушение», «Благоговение», «Страх», «Миловидность», «Вера» и так далее, и так далее. Это явно не статы бойца. Лидерство? Управление? Неужели эта игра……………  
  
«То есть, это типа… нанимай (・・・) бойцов, тренируй (・・・) их, веди (・・・) за собой… так, что ли?»  
  
『Эм, Санраку… кун. Наверное, обучение. Меня попросили принести целебные травы…』  
  
«А-а…… Картина проясняется.»  
  
Короче, игра на чужих руках. В смертельной игре никто не будет рисковать своей шкурой. Поэтому НПС проходят всё за тебя……… а игрок – беззащитный командир.  
  
«Неожиданно, стратегия с управлением отрядом?»  
  
『Эм, у меня мало опыта в таких играх…』  
  
«А-а………… Э-э, ну, обычно надо начинать со сбора команды. Как в сказке про соломенного бычка – нанимаешь НПС, выполняешь ими более сложные квесты других НПС… и так далее.»  
  
『Ясно…… А эти параметры – это то, как управлять НПС… наверное?»  
  
Лидерство, Обучение, Управление. Это понятно. Вести НПС, тренировать… Управление – не очень ясно.  
Дальше: Обаяние, Внушение, Благоговение, Страх, Миловидность, Вера. Это, наверное… то, «как» реализовывать первые три. Харизмой или террором…  
  
«В любом случае, до следующей зоны мы всё равно порознь. Давай каждый соберёт свой отряд втайне друг от друга?»  
  
『Э, тогда и связь отключить… да?』  
  
«Не, просто состав отряда не раскрывать… Или отключить?»  
  
『Нет! Нет-нет-нет! Давайте разговаривать! Да!!』  
  
«О, оу?»  
  
Хочет обмениваться информацией в реальном времени? Или это просто её геймерский стиль – не расслабляться даже в такой игре?.. Мне уже неудобно, что я втянул её в эту сомнительную игру-кандидата на говно.  
Ладно, надо найти того НПС из обучения, про которого говорила Рей-ши………  
  
\*\*\*  
  
Час спустя.  
  
\*\*\*  
  
『Эм, Санраку-кун…… Как у вас… дела?..』  
  
«Э-э………»  
  
«Верность нашему богу!!!» — орал один из моих последователей.  
  
«««БОГ! БОГ! БОГ!!!»»» — вторила ему толпа.  
  
«Немного… фанатично получилось. А у тебя, Рей-ши?»  
  
『Эм……… Мне немного… трудно объяснить словами, наверное.』  
  
Похоже, я начинаю понимать суть этой игры.  
Глядя на свою армию, превратившуюся в секту каких-то фанатиков с пивными кружками на головах, я почувствовал холодок по спине при мысли о том, что придётся показать это Рей-ши.  
  
\*\*\*  
  
\*(Заметка автора):\* Была когда-то такая мобильная игра "Юба но Сируси"… Ни на что не намекаю… но да, примерно так (・・・・・・)…\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*