Глава 198  
  
  
  
Вместе Под Одним Небом: Часть Четвертая  
Анализ. Да, среди того, что требуется от игрока в этой игре, есть и анализ.  
Не просто убивать врагов перед собой, получать опыт, радоваться повышению уровня... Не просто хак-н-слэш. Существует загадка... нет, не загадка. Если описать это словами — существует «неизвестность», которую нельзя преодолеть таким образом.  
Например, есть ситуация: «Существует подвесной мост. Канаты, поддерживающие мост с обеих сторон, вот-вот порвутся, а деревянные доски настила частично сгнили и провалились». Если попытаться пробежать по нему на полной скорости бездумно, то можно представить как минимум три варианта падения. Чтобы преодолеть эту ситуацию, нужен подход: осторожная ходьба, чтобы не порвать канаты, проверка состояния прогнивших досок и так далее.  
  
Именно это и есть «анализ». Из ситуации полной неизвестности вытягивать подсказки, собирать картину из пазла, большая часть которого утеряна.  
Итак, к делу. Что в этом уникальном сценарии EX «Человек, воззри на Бездну (Небо), мир перевернется (вращается)» является материалом для анализа?  
  
«.........Похоже, сразу после входа в замок ничего не происходит».  
  
«...Похоже, так».  
  
Если не считать того, что все синее, то это обычный... нет, может, и не обычный, но в целом не сильно отличающийся от понятия «замок» вестибюль. Мы внимательно следили, не произойдет ли каких-либо изменений, но даже через несколько минут не встретили ни одного врага, так что мы с Рей-си немного расслабились.  
  
«Это скорее похоже на то, что внутри одного подземелья находится другое».  
  
«Санраку-сан! Я нашла лестницу вверх и лестницу вниз!!»  
  
О-о, вот это ниндзя. Ловко провела разведку. Но в следующий раз сначала доклад, связь и консультация, а потом уже исследование. Тем не менее, лестница вверх и лестница вниз... Верхний этаж и нижний этаж. Можно с уверенностью предположить, что Ктарнид находится на одном из них.  
По логике, такого гигантского монстра со щупальцами нельзя уместить на верхнем этаже замка в европейском стиле. Естественно предположить, что он находится под землей. Но противник — читерский монстр, способный совмещать жаберное и легочное дыхание в одном месте. Не исключено, что благодаря какой-то способности встреча произойдет на верхнем этаже.  
  
«Решим, идти вверх или вниз, после того, как обследуем весь этот первый этаж».  
  
«Разделимся?»  
  
Над предложением Руст я немного подумал и решил, что пока мы не дойдем до крайних точек — верха или низа, — кардинальных изменений не произойдет. Поэтому решили разделиться на две группы и исследовать этаж. Мне не показалось, что с входом в этот замок категория игры сменилась на ту, где на каждое действие нужно бросать кости, но это уникальный сценарий. То есть, история.  
  
«Могут быть подсказки для прохождения, так что исследование важно».  
  
«Смотрите! Свечи синие!!»  
  
«Хм, вряд ли это больше, чем просто элемент атмосферы».  
  
И вообще, это просто объект. Надо искать что-то вроде предметов. Хотя, говорят, в RPG времен до VR, когда были огромные кубические мониторы, — в играх уровня ископаемых — самое мощное снаряжение могло лежать в странных местах. Но вряд ли в Шангри-Ла, идущей в авангарде эпохи, самое мощное снаряжение будет лежать на первом этаже замка, который, по сути, является лишь входом в подземелье.  
  
«Итак... Похоже, этот осьминог хочет, чтобы мы провели исследование. Ну что, откуда начнем — сверху или снизу?»  
  
Большинством голосов решили начать с подвала. Наша команда «Непримиримые Враги» спустилась по лестнице, найденной Акицу Аканэ, ведущей в подземелье...............  
  
Да уж. Открыв дверь в подземелье, мы без всякого предупреждения оказались лицом к лицу с гигантским осьминогом (Ктарнидом), восседающим в огромном пространстве. Проверка на здравомыслие.  
  
«Эй, что! А?! Всем приготовиться к бою!»  
  
Нет-нет, подготовить такую грандиозную сцену и устроить встречу сразу за дверью! Нужно же хоть немного... зловещая аура из-за двери... Сохраниться? Дальше вы не сможете сохраниться — что-то вроде стандартного системного сообщения перед финальным боссом в RPG!  
  
Снова смотрю на Ктарнида. Его облик............ осьминог. Мягкие восемь щупалец, круглая лысая голова, отличающаяся от кальмара — говорят, на самом деле это туловище. Его вид лишен какой-либо изюминки, будто это просто увеличенная модель обычного осьминога-моба.  
Если не считать размера и сравнить с обычным реальным осьминогом, то отличий два: все его тело — черное, и четыре из восьми черных щупалец прикованы к земле чем-то вроде цепей.  
Механический воин с невероятными техниками, черный волк, нападающий ночью, золотой дракон-король, известный лишь по слухам... По сравнению с ними его вид слишком... ну, как бы сказать, обычный. Просто большой осьминог. Вэш, в котором я все больше подозреваю уникального монстра, — это, по сути, всего лишь говорящий двуногий кролик человеческого роста. Но от его вида исходит такое давление, будто мозг игрока обдувает горячим ветром.  
  
А от осьминога, предположительно Ктарнида, не исходит даже этого. Честно говоря, Антлантикус Лепнорка выглядит куда более внушительно. Может, потому что половина его щупалец, способных быть мощным оружием массового поражения, почему-то выглядит неактивной? Кажется, его можно быстро победить............ Что?  
  
«............Эмуль, что думаешь, глядя на него?»  
  
«Думаю, сейчас самый подходящий момент!»  
  
Ладно, понял. Это просто ужас.  
  
«Всем отступать! Требуется кардинальный пересмотр тактики!»  
  
На мое решение удивленно посмотрели Акицу Аканэ, Эмуль, Сиклу, Араба, Нереис, Стьюде... За одним исключением, почти все они были NPC. А раз уж сопляк оказался на той стороне(....), то Руст и Молд, похоже, убедились в этом сильном чувстве несоответствия.  
Почти силой уводя за собой NPC, мы спешно отступаем через дверь, ведущую в это огромное пространство, обратно в вестибюль. Я, оставшийся прикрывать отход, смотрю на Ктарнида, стоящего в глубине подземного пространства размером с бейсбольный стадион, которое невозможно было бы создать без искривления пространства.  
  
«.........Значит, пока что «удовлетворительно», да?»  
  
Выплевываю слова, но уголки губ поднимаются от осознания того, что мы преодолели подстроенную им «основную предпосылку». Покидаю подземное пространство. Перед тем, как Ктарнид исчез из виду, я отчетливо это заметил.  
  
Зрачок, характерный для осьминога, — горизонтальная линия, — изогнулся в дугу нисходящей луны, вероятно, от радости... Да, именно так. Он смотрел на нас и смеялся.  
  
«Скажу прямо. Если мы нападем на Ктарнида в текущем состоянии, то со 100% вероятностью проиграем».  
  
«Почему это! Если мы все вместе, то сможем побед...»  
  
«Сопляк, заткнись».  
  
Гок! Раздался довольно громкий звук удара по голове, и Стьюде согнулся от боли. Бросив на него лишь один взгляд, Руст продолжил мою мысль.  
  
«Противник — уникальный монстр. Так сказать, финальный босс, не связанный сюжетом... То, что он намного больше нас, но при этом кажется(....), что его можно победить, — само по себе странно».  
  
«А! Точно!»  
  
Неужели Акицу Аканэ всерьез думала, что можно справиться?.. В каком-то смысле, такая способность к погружению заслуживает зависти, но здесь требуется иная точка зрения — точка зрения игрока, нет. Точка зрения третьего лица, не принадлежащего этому миру.  
  
Вообще говоря, человек — существо, которое опасается даже насекомого, намного меньшего и хрупкого, чем он сам, если у него есть всего два элемента: «жало» и «яд». Уровень осторожности человека пропорционален его знаниям и здравому смыслу. Если какой-либо объект обладает хотя бы одним элементом, превосходящим характеристики «человека» в общем представлении, то к этому объекту возникает чувство настороженности.  
А на данный момент известно, что у Ктарнида есть как минимум два преимущества, несравнимых с человеческими: «гигантское тело, намного превосходящее человеческое» и «сверхъестественная инверсия реальности».  
  
Почему же перед таким противником возникает мысль «можно победить»? Да еще и у Ворпал Банни, которая по своей природе бросается на сильного врага из-за своей слабости? Если подумать спокойно, ответ очевиден.  
Уникальный монстр «Ктарнид Бездны» уже на первой стадии, говоря языком сеттинга этого мира, «инвертирует чувство угрозы, которое он вызывает». И думать, что это ограничивается лишь впечатлением, — слишком глупо.  
  
«Но влиять даже на игроков... Это вообще технически возможно?»  
  
«Молд, ты знаешь аргументы противников системы полного погружения VR, которые они твердят с самого ее зарождения и до сих пор?»  
  
Сейчас полное погружение VR широко принято обществом, но это не значит, что все человечество с распростертыми объятиями приняло его как часть повседневной жизни. Существуют люди, отвергающие виртуальную реальность и считающие правильной только истинную реальность. Самопровозглашенные «реалисты», испытывающие сильное отторжение к самой системе полного погружения VR.  
Большая часть их аргументов вызывает желание сказать: «Прежде чем так громко кричать об опасностях полного погружения, сходи к врачу и пройди реабилитацию, чтобы научиться отличать вымысел от реальности». Они часто звучат так, будто списаны с сеттинга научно-фантастического романа прошлого века. Но, конечно, не все реалисты — дураки.  
Среди них есть и те, кто, основываясь на твердых знаниях, утверждает, что перенос сознания в виртуальную реальность вреден.  
  
«Они говорят: «Полное погружение VR — это всего лишь измененная форма электрического стула. Пропускать ток через мозг и вызывать хаотичные шумы под названием «сны» не может быть полезно для живого существа»... вот так».  
  
«Ты так хорошо осведомлен».  
  
«Знай врага и знай себя — и ты не проиграешь ни одной битвы, верно? Нужно понимать аргументы противника, чтобы твои контраргументы имели смысл».  
  
Ну да ладно, это неважно. Важен механизм VR-системы, на который указывают более умные реалисты, — «пропускание тока через мозг».  
  
«То, что мы видим, то, что мы чувствуем... все это неправда. Это результат ошибочного восприятия из-за электрических сигналов, посылаемых в мозг. Ну, короче говоря, во сне может произойти что угодно, так что ничего удивительного... А-а, черт, я сам запутался. Забудьте восемьдесят процентов того, что я только что сказал».  
  
Руст и Молд посмотрели на меня скептически, но что поделать? Я же не собираюсь философски объяснять VR.  
  
«Я хотел сказать, что технически «обмануть» игрока — это не так уж и сложно».  
  
«Санраку, в данном случае реальные обстоятельства неважны. Важно то, что если так пойдет и дальше, нам придется атаковать Ктарнида, не раскрыв его истинную форму.........»  
  
«Очень краткий вывод, спасибо, Руст. То есть, раз уж этот сопляк......... который еще недавно дрожал под кроватью, — посмотрев на \*то\*, подумал: «Можно победить!» — это уже само по себе странно».  
  
Говорят, поздно сожалеть... Но если бы я знал, что тут такая хренова механика, то стоило штурмовать замок с первого дня, черт побери!  
  
Анализ. Да, в этом уникальном сценарии EX от игроков требуется анализ.  
Мы должны думать, проверять и за оставшиеся десять с небольшим часов правильно воспринять Ктарнида и победить его.  
\* \* \*  
Ну, думаю, многие уже догадались, но сеттинг монстра Ктарнид Бездны сильно вдохновлен сеттингом сверхъестественного существа, содержащегося в одном Фонде, и сеттингом сверхъестественного существа, сводящего с ума, из одной мифологии.  
И еще один спойлер: «Цвет кожи Ктарнида — не черный».  
  
Ну, если подумать спокойно, то управление сознанием с помощью компьютера — это биологически здорово? Возникает вопрос: «Да это же опасно!». Это что-то, что подрывает основы категории.  
Утверждения реалистов — это все равно что говорить любителю скайдайвинга: «Что веселого в том, чтобы заниматься чем-то вроде самоубийства прыжком с высоты?». Для тех, кто этим увлекается, ответ будет: «Приняты меры, чтобы это не стало самоубийством» и вообще «Не ваше дело, чем я занимаюсь».