Глава 552  
  
  
  
Возрождающаяся Супернова  
Можно сказать, что мы с Сайгой-сан образовали партию. То есть нас рассматривают не как двух отдельных людей, а как одну пару.  
И естественно, места в поезде нам тоже выделили как паре...  
  
— В общем, план стендов выглядит примерно так, вход здесь... Сайга-сан?  
  
— А-а, да?! Д-да, думаю, вот здесь будет неплохо!  
  
— ...Это туалет.  
  
— Угу-у.  
  
Сказала "угу-у".  
Я показывал Сайге-сан карту JGE на планшете, пока она сидела у окна, но место, на которое она указала, было несомненно туалетом.  
  
— Н-нет, не то! Я просто немного промахнулась, хотела показать вот сюда...  
  
— Так? Хм-м............ Супернова?  
  
— Ты знаешь эту компанию?  
  
Припоминаю. Значит, они выпустили какой-то игрошлак. Что же это было... Бакумацу — это Royale, а Oberon Games, создавшие Фейришлак, уже обанкротились... А-а, нет, это был какой-то космошлак.  
Не Universe Storm, точно. Cosmo Buster? Кажется, оригинал был зарубежным, э-э............ А, вспомнил.  
  
— Galaxy Traveler, что ли.  
  
Игра-пустота, которой могут наслаждаться только богачи с избытком времени во всех сферах жизни. Эта компания еще жива?  
  
— А что это за игра?..  
  
— А? А-а...  
  
Сказать "игрошлак" как-то неудобно.  
Подробно объяснять, что это игра-пустота, где нужно тратить кучу времени на участие в событиях, так как она синхронизирована с реальным временем, тоже не хочется.  
На самом деле, эта игра из тех, что очень нравятся определенному кругу людей, так что строго говоря, сложно сказать, можно ли ее назвать игрошлаком. Но все же, бесконечное скитание по черному космосу, отбиваясь от космических пиратов, враждебных форм жизни и вечно недовольных NPC-членов экипажа — это скорее скучно, чем интересно... Хотя, говорят, что с планетарием, который шел в комплекте с дорогим коллекционным изданием (стоившим как VR-система), играть было довольно весело, но веселье и цена не соответствовали друг другу! Чей это был крик?.. Мой.  
  
— Ну, скажем так, это игра, пробуждающая философское начало (philosophy).  
  
— Философи-и.  
  
Да, философия.  
У них даже платные дополнения есть, так что они явно хотят выжать из пользователей как можно больше денег, — подумал я после того, как прошел игру. Я также думал, что такие игры долго не живут, но... Поискав информацию, я обнаружил, что сервис до сих пор работает... Хм?  
  
— Ого? У них было супер-масштабное обновление?  
  
— Супер-масштабное?  
  
— Ух ты, что это, они же фундаментально изменили систему.  
  
В ГалаТраве игрок был всегда зафиксирован в роли «капитана». То есть, система подразумевала управление космическим кораблем через отдачу приказов NPC. Поэтому игрок бесился из-за NPC, которые своими тупыми действиями увеличивали урон; бесился из-за NPC, которые плохо усваивали тактику, даже если их учили; бесился из-за NPC, которые постоянно оскорбляли инопланетян с первого же слова, развязывая крупные войны; и, в конце концов, бесился из-за NPC, которые устраивали бунт, когда их недовольство достигало предела.  
  
Но, судя по информации, несколько месяцев назад вышло супер-масштабное обновление, которое сняло это проклятое ограничение, приковывавшее игрока к капитанскому креслу. Конкретно говоря, теперь игрок сам может участвовать в бою, а также выступать в роли переговорщика.  
  
— Э, это что......... Стало нормальной интересной игрой?  
  
— Э-эм...  
  
У-ух ты, разблокировали детали обвеса инопланетного производства?! Даже то сраное читерское оружие, которое било отраженным толстым лазером с помощью спутников-битов, пока мы сражались хлипкими лазерами?! Что случилось, Супернова? Разве ты была такой покладистой, чтобы бесплатно прислушиваться к пожеланиям пользователей?  
  
— Уа-а... Серьезно?..  
  
— Э-эм! Ракуро-кун!  
  
— Ха?!  
  
Черт, я совсем ее игнорировал, погрузившись в воспоминания о ГалаТраве!  
  
— А, прости, Сайга-сан! Я задумался.  
  
— А, нет, я тоже немного повысила голос......... Т-тебя это интересует?  
  
— А-а, да, немного... нет, довольно сильно интересует.  
  
Я играл во многие игрошлаки, которые так и сгнили, оставшись игрошлаком, но я редко видел игрошлак, который решил бы все свои объективно плохие элементы. Хотя я знаю игры, которые переосмыслили свои плохие элементы и превратили их в увлекательные фишки.  
  
— Тогда, давай сходим туда... да?  
  
— А-а, спасибо за заботу......... Хм?  
  
— Что-то случилось?  
  
............А? Нет, но......... Хм-м, неосознанно?  
  
— Эм, Ракуро(・・)... кун?  
  
— Нет, ничего, Рей-сан(・・・).  
  
«Кукю».  
  
Что это был за звук, как будто кран закрыли?  
  
— Нет, я просто заметил, что ты перешла на имя, вот и я тоже... подумал......... Это было неприятно?  
  
— ............ (улыбается)  
  
— Э-э, что означает эта улыбка?..  
  
— ............ (улыбается)  
  
Она что, NPC без ИИ?  
Сайга-сан, застывшая с улыбкой на лице, постепенно краснела... нет, даже посинела...  
  
— Ты дышишь?  
  
— Бхах!!!  
  
Думаю, "задыхаться" означает не совсем это, но, похоже, Сайга-сан действительно задыхалась. Она отвернулась от меня, жадно глотнула воздуха и показала мне ладонью жест "все в порядке".  
  
— А-а... Не стоило называть по имени?  
  
— Нет, все в порядке, никаких проблем, абсолютно! Проблем нет.  
  
— Я-ясно.  
  
— П-просто так удобнее называть, да! Никакого другого смысла нет, да!  
  
— А-ага.  
  
Шпапапапа! Сайга-сан... то есть, Рей-сан, махала ладонями, словно перед ней невидимая стена... Я почувствовал что-то слегка жуткое, пока поезд продолжал свой путь.  
  
Почему-то, хотя за окном, за спиной Рей-сан, ясное небо с редкими облаками, у меня предчувствие бури.  
・Galaxy Traveler  
Игра, которая была словно экстрактом всех трудностей управления людьми, приправленным космической тематикой. Однако, она почему-то стала популярной у определённого слоя (・・・) игроков, что позволило ей не только избежать закрытия сервиса, но и выйти в плюс. После масштабного обновления она стала, без преувеличения, хорошей игрой, если не считать «штрафов за смерть»………?