Глава 58  
  
  
  
Вкладывая чувства в мгновение. Часть шестая.  
  
«Везухааа, уник, везухааа».  
  
«Ты только об этом и говоришь».  
  
Представив Эмуль и объяснив, что она связана с уникальным квестом, я слушал Оикацо, который до самого прибытия в Железные Руины Эпохи Богов повторял одно и то же.  
Эмуль же прилипла к моей голове, экономя силы на ходьбу. Не превратится ли мой класс из Наёмника в Кролико-Вешалку?  
  
«Везухааа, уник, везухааа. Я тоже хочу потискать кролика».  
  
«Ты не забыл, что мы сейчас идём качаться ради уника?»  
  
«Найти самому и присоединиться к чужому — это разные вещи… О, вон то, наверное?»  
  
Пока мы спорили о «разнице между собственными действиями и помощью», Оикацо указал куда-то. Посмотрев туда, я увидел «дверь», которая, хоть и выветрилась и обветшала, своим видом совершенно отличалась от всего, что я видел в предыдущих зонах и цивилизациях — она явно отдавала научной фантастикой.  
На мгновение мелькнула мысль: «А что будет, если не входить в дверь, а идти дальше?». Я посмотрел вдаль по дороге, но, похоже, разработчики это предусмотрели: огромная трещина в земле делала невозможным пройти дальше, игнорируя Железные Руины Эпохи Богов.  
Что это за трещина? Не похожа на каньон или что-то, образовавшееся за долгие годы… Но и просто трещина в земле из-за землетрясения — как-то не то.  
  
«Пошли быстрее».  
  
«А? А-а…»  
  
«Оригинально открывается. Это автоматическая дверь?»  
  
«Если можно назвать „открыванием“ то, как она искорёжена и вывернута. Ладно, войдя внутрь, нужно сначала спуститься на второй подземный этаж? Так было сказано».  
  
«Тогда пошли».  
  
Я, Эмуль и Оикацо прошли сквозь дверь, давно забросившую свою функцию из-за течения времени, и ступили в Железные Руины Эпохи Богов.  
  
\*\*\*  
  
«Ух ты, круто! Как будто в другую игру попал».  
  
«Чёрная плита гу-у-ух! — двигается, сударь!»  
  
«Где-то я уже видел похожую картину… А, точно, на уровне финального босса в „Brave Galaxy Fighter“».  
  
«Не знаю такой игры…»  
  
«Это же столп жанра SF-файтингов, признанный во всём мире».  
  
Топ-игра, значит. Откуда мне её знать, хватит уже! На самом деле, я не играю только в определённые категории игр, кроме игрошлака. И уж тем более не знаю конкретные уровни в конкретных играх определённой категории.  
  
«Однако, только что было фэнтези, и вдруг такое…»  
  
Оикацо пробормотал это, глядя на пролетевшую мимо чёрную пластину — или что это — из металла. Я согласно кивнул.  
Если предыдущие зоны Железных Руин Эпохи Богов были основаны на фэнтези, то эта — полностью на научном фэнтези.  
  
Пройдя через выветрившуюся дверь и спустившись по полуразрушенной лестнице, которая, вероятно, когда-то была эскалатором, мы оказались в огромном подземном комплексе, где, как и говорилось, «чёрные плиты парили в воздухе».  
Это был не просто металл. Металлические плиты (пластины), по которым пробегали кибернетические световые узоры, парили в воздухе, иногда приземляясь в других местах, иногда бесконечно ударяясь о стену.  
Этого уже было бы достаточно для игровой зоны, но создатели решили добавить ещё и элемент запустения.  
Место, которое изначально должно было состоять только из металла, хоть и сохранило остатки цивилизации, но сквозь трещины в потолке, образовавшиеся от времени, пробивался солнечный свет, а агрессивные растения пустили корни даже в это SF-пространство.  
  
«Мне нравятся такие заброшенные зоны».  
  
«А когда такие движущиеся объекты багуют, они забавно себя ведут».  
  
«Промой себе глаза и смой этот фильтр игрошлака».  
  
«С-Санраку-сан! Что-то сюда летит, сударь!»  
  
Ой, похоже, я слишком увлёкся久しぶりの партийной игрой. Немного потерял бдительность.  
  
«Раз зона такая, то и враги соответствующие. Охранный дрон или что-то вроде?..»  
  
Примерно на уровне моей головы к нам подлетел враг — металлический объект в форме равностороннего треугольника, непонятно как парящий в воздухе. Как бы его описать… Треугольная версия НЛО?  
  
«Что делать, Оикацо?»  
  
«А-а, для начала попробую ударить. Опыта хочется».  
  
Сказав это, Оикацо бросился вперёд с голыми руками. Треугольное НЛО, распознав в нём врага, закрутилось, как фрисби, и полетело на Оикацо.  
  
«Предсказуемые движения. Враг для тренировки контрударов, наверное?»  
  
В следующее мгновение после этих слов треугольное НЛО отлетело назад, словно ударившись о невидимую стену. Неужели это Ответный Удар? Впервые вижу, как его использует кто-то другой.  
  
«Красный!»  
  
Что это? Магия или что-то ещё?.. Кулак Оикацо окутала красная аура. И Оикацо, поднырнув под отброшенное и потерявшее равновесие в воздухе треугольное НЛО, нанёс удар кулаком снизу вверх, словно бросая вызов гравитации.  
  
«Крушащий Апперкот!»  
  
«О-о».  
  
«С-с одного удара, сударь?!»  
  
Это был явно не просто апперкот голым кулаком. Красная аура определённо давала какой-то бафф, но чтобы снести всё ХП одним ударом?  
Так и не поняв, что это было, я увидел, как треугольное НЛО превратилось в полигоны, а красная аура исчезла с кулака Оикацо, застывшего в позе после апперкота.  
  
«Какой у тебя класс?»  
  
«Монах (Мастер Кулачной Ки)… ну, типа монка. Класс, который не может носить оружие, но усиливает голые руки баффами и дерётся ими. А то, что сейчас было — это магия 【Кулачная Ки „Красный Удар“】, дающая бонус к СИЛ и ЖИВ».  
  
«Маг (физический) от разработчиков…»  
  
Может, мне стоило получше изучить классы перед выбором? Сражаться, окутав кулаки аурой — это довольно круто.  
К тому же, не зависеть от оружия и драться голыми руками — весьма привлекательно. А магия, активируемая коротким словом «красный» — идеально подходит самому Оикацо, в смысле скорости активации.  
  
«Но невозможность получать бонусы от оружия — это довольно ощутимый минус. Против очень твёрдых врагов иногда сам получаешь урон, так что класс довольно сложный».  
  
«Ясно… Кстати, как статы распределил?»  
  
«Билд лёгкого воина… но то, что обычно вкладывают в СКО, я вложил в ХП и ЖИВ. Часто получаю мелкий урон, так что решил повысить выживаемость».  
  
Вот это мышление файтера. Стиль игры Оикацо в основном строится на получении урона. Вкратце — «убей, пока не убили тебя». Мой же стиль — «если не попали, то и не страшно».  
Риск умереть от множества мелких ударов есть, но возможность вложить время и ресурсы, которые тратятся на навыки уклонения, в атаку — это довольно весомый плюс.  
  
«А ты, Санраку… а, можешь не говорить. Наверняка бумажная броня, упор на СИЛ и СКО».  
  
«Не угадал! Воин удачи с упором на СКО и УДЧ!»  
  
«Ворпал дух на полную, сударь!»  
  
«Э-э… Кстати, что такое Ворпал дух?»  
  
Я бы и сам хотел знать.  
После этого мы ещё поговорили о великолепии удачи как стата; Оикацо, возомнив себя крутым, заявил, что справится со всеми врагами до пункта назначения в одиночку, но чуть не погиб, окружённый тремя треугольными НЛО… точнее, Дронами Дельта-Юнит Т1; я его за это подкалывал, пока Оикацо не пробормотал: «Такие живучие и быстрые, прямо как тарака…», что чуть не привело к ПвП. Но в итоге мы добрались до нашего первого пункта назначения — второго подземного этажа — в полной боевой готовности, по крайней мере, по статам.  
  
«Запустение усилилось. Я-то думал, чем ниже, тем лучше сохранность».  
  
«Может, обрушение снизу? Как кастрюля с пробитым дном».  
  
«Сравнение не очень понятное, но…»  
  
Осмотревшись, я убедился, что других игроков нет. На всякий случай попросил Эмуль с её хорошим слухом проверить окрестности. Затем достал из инвентаря карту, полученную от Пенсилгон.  
  
«С этого этажа можно попасть в скрытую зону».  
  
«Скрытая зона, значит… Такое чувство, что я постоянно получаю от других то, что должен был найти сам».  
  
«В наше время многие смотрят гайды перед игрой, так что не парься».  
  
Честно говоря, я считаю, что смотреть гайды — это не так уж и плохо, если только не спойлерить сюжет.  
Даже в топ-играх и хороших играх можно застрять намертво. А в игрошлаке? Гайды либо бессмысленны, либо их вообще нет, либо информации в них крайне мало. Вот и всё.  
  
«Я тоже хочу сам найти уник…»  
  
«Да-да, так… сюда».  
  
Пройти слева от плиты с дыркой посередине, перепрыгнуть трещину, встать на плиту с обломанными краями, переместиться в проём между вторым и третьим подземными этажами и оттуда дальше…  
  
«Задолбало!»  
  
Да и тот, кто это нашёл — гений! С какой психикой нужно быть, чтобы это обнаружить? Или это Пенсилгон нашла?  
  
«Ух ты, в наше время даже в фулл-дайве редко встретишь такие замороченные секреты».  
  
«Наверное, где-то есть и скрытый проход, который открывается, если постучать по стене в определённом ритме…»  
  
В любом случае, нам нужно пройти по этому чертовски сложному маршруту.  
  
\*\*\*  
  
«…И в конце нужно прыгнуть в эту дыру».  
  
Пройдя по маршруту, который и дорогой-то назвать сложно, согласно карте, мы оказались перед последним препятствием на пути в скрытую зону — этой огромной дырой.  
Поскольку мы и так под землёй, дна дыры совершенно не видно. Предложение прыгнуть туда, учитывая реалистичность фулл-дайва, вызывало лёгкий страх.  
  
«Это ведь не розыгрыш, чтобы нас по-тихому прикончить?»  
  
«Если так, то эту Карандашную бабу ждёт расплата».  
  
«Расплата! Папоч… Глава тоже говорил, что расплата — это важно, сударь!»  
  
Расплата по версии того кролика-якудза… Хочется узнать, но, может, лучше не знать? Вряд ли там будет максимальный уровень жестокости, но… да, лучше об этом не думать.  
  
«Итак…………»  
  
Честно говоря, страшно. Будь мы с Оикацо одни, я бы прыгнул сальто назад с разворотом, но раз Эмуль не респаунится, нужно быть осторожным с такими неведомыми опасностями.  
  
«Хм-м, тогда я прыгну первым. Если всё будет в порядке, то и вы с Санраку прыгнете».  
  
«…Спасибо».  
  
«Фью».  
  
Похоже, Оикацо заметил мою настороженность. Сказав это, он погладил по голове Эмуль, которая перебралась мне на плечо, и без колебаний прыгнул в огромную дыру.  
  
«Фуяа… Какая крутая женщина, сударь».  
  
«Да уж……… Стоп, он же парень».  
  
«………?»  
  
А, ну да. Из-за внешности и голоса легко ошибиться. Особенно его аватар в ШанФро — нарочито женственный.  
  
«Он хоть и с женским лицом, но парень».  
  
«Ээээээ?!»  
  
У него и в реале внешность андрогинная, поэтому в личных играх он часто использует женских персонажей или персонажей с женским лицом (…). Говорил как-то с тоской в глазах, что рос с двумя старшими сёстрами и одной младшей, так что до того, как начал играть, все его увлечения были женскими…  
«Т-таинство жизни, сударь…»  
  
«Да полно таких, кто только выглядит как девушка».  
  
«Это другое потрясение, сударь!»  
  
Ясно. Кстати, как узнать, умер Оикацо или нет? А, я же его в друзья не добавил. Пока мои мысли перескакивали с вопроса на не связанные вещи, из глубины дыры донёсся слабый, отражённый эхом звук.  
  
«…………рэ…………»  
  
«Похоже, это был не хитроумный план Пенсилгон по нашему убийству».  
  
Кстати, что он там говорит?  
  
«Э-э, „Быстрее иди сюда, трус“, — говорит, сударь».  
  
«Ах ты ж!.. Убью гада!»  
  
«Эй, погодите, я морально не… судааааааааааааааааааааааааааааа!!!»  
  
Без малейших колебаний, и не дожидаясь, пока Эмуль морально подготовится, я прыгнул в дыру, придерживая Эмуль рукой, чтобы она не слетела.  
  
\* \* \*  
  
\*Кацо — не то чтобы с женским лицом, скорее, как оннагата в кабуки. Обычный парень, но если переоденется в женщину, то будет выглядеть неотличимо от неё.\*