Глава 678  
  
  
  
Death Game Rebellion Online!  
  
◇  
  
Ты по неосторожности запустил загадочную игру «Curse of Eternity», установленную в твоей системе полного погружения, и оказался заперт в проклятом кибермире.  
Выйти из игры невозможно, смерть в игре означает смерть в реале, условие выживания — пройти игру до конца, но выжить смогут лишь десять человек.  
  
Даже другие игроки теперь враги. Бери меч, чтобы вырваться из вечного проклятия───!!  
  
◆  
  
После этого я попрощался с Рей-сан, которая то ли дрожала от предвкушения новой игры, то ли просто вела себя как обычно, но её движения были немного дёргаными, и пошёл домой.  
Устанавливая Death Game Rebellion Online на уже привычное профессиональное (кресельного типа) оборудование, я параллельно собирал более подробную информацию на мобильном терминале.  
  
— Хм-м… довольно опытные (・・・) ребята, надо сказать.  
  
Инди-игра, созданная довольно большой командой, в ядре которой — один из разработчиков хитовой RPG времён, когда ещё были популярны VR-игры с очками, до того, как полное погружение стало мейнстримом… Понятно, это оно. Собирают деньги как инди, а потом планируют создать крупную компанию.  
Если провалятся, будет плачевно, но если преуспеют, то стартанут как на нитро-ускорении. Ну, а если провалятся, то… будет как-то жалко.  
  
— Кооператива нет… а, но голосовой чат поддерживается.  
  
Я думал, это обычная игра на прохождение… но она рассчитана на онлайн, и, что важнее, явно допускает внешние сговоры… может быть, это.  
  
— Ладно, полное погружение.  
  
Пролог — не видеоролик, а интерактивный, где игрок сам действует. Типа, нужно погрузиться в полное погружение в своей комнате. Полное погружение в полном погружении… странное ощущение.  
К тому же, это же старая система полного погружения, ранняя модель с проводным подключением. Понятно, это способ оправдать типичную для инди-игр техническую кривизну тем, что в игре используется «старое оборудование». Хитро, оправдание через сеттинг… По крайней мере, тот, кто придумал мир, — шарит (・・・).  
  
— Хм-м, дальше просто плыть по течению, да?  
  
Выйти нельзя, объявлена смертельная игра, окружающие игроки (NPC) шумят, перебросили в индивидуальную безопасную зону… готово. Здесь всё довольно быстро, видимо, потому что это демо (бета) версия.  
Итак, добравшись до безопасной зоны… запускаю приложение для звонков с подключённого мобильного терминала, выбираю Рей-сан… О, соединилось.  
  
— А, а-а. Алло?  
『Да! Алло-алло!』  
  
Полтора «алло», как-то выгодно?  
К слову, в этой бета-версии звонить можно, но встретиться будет проблематично. Похоже, сначала идёт что-то вроде обучения… нужно пройти зону, где нет других игроков онлайн, а на следующем этапе игроков уже выбрасывает в одно место.  
  
— Спасибо, что согласилась составить компанию, Рей-сан… А-а, э-э, в этой игре тебя тоже звать Рей-си?  
『Сост… н-нет! Мне тоже было интересно, и я очень рада возможности поиграть вместе, да!』  
  
Ого, какой энтузиазм. Я-то неизбежно оцениваю с точки зрения игрошлака, так что такая нейтральная оценка будет очень кстати, Такэда-си наверняка это оценит.  
  
— Давай пока продвигаться, обмениваясь информацией.  
『Д-да, хорошо! Э-э…………』  
  
Так, в ШанФро я был скоростным, но может, в этот раз попробовать хардкорного танка… а?  
  
— Это же………  
『Эм, это… у игроков ведь… нет боевой силы (・・・・・・)?』  
  
Мои параметры, отобразившиеся при открытии статуса. Сначала «HP» — понятно. Раз уж тема — смертельная игра, то тень смерти преследует игроков. Наличие очков здоровья естественно.  
Дальше «CP»… Что это? Очки Проклятия (Curse Points), понятно. По сути, это как MP, только проклятая версия. Параметр, расходуемый для использования магических систем, просто название другое. Это ещё понятно.  
  
Проблема дальше. Там, где обычно должны быть STR, AGI и прочее, этих характеристик нет и в помине… Вместо них — «Лидерство», «Развитие», «Управление», «Обаяние», «Внушительность», «Трепет», «Страх», «Привлекательность», «Вера» и так далее, и так далее. Это явно не характеристики бойца. Лидерство? Управление? Неужели эта игра……………  
  
— То есть, это типа: найми (・・・) бойцов, обучи (・・・) их, веди (・・・) за собой… так, что ли?  
『Эм, Санрак… кун. Это, наверное, обучение. Просят принести лечебные травы…』  
— А-а… кажется, начинаю понимать.  
  
Короче говоря, полагаться на других. В смертельной игре мало кто готов активно ставить на кон свою жизнь, поэтому пусть NPC проходят игру вместо тебя… вот такой сеттинг, и игрокам без боевой силы предстоит сражаться.  
  
— Неожиданно, менеджмент армии?  
『Э-э, у меня мало опыта в таких играх, но…』  
— А-а………… э-э, в основном, думаю, надо начинать со сбора союзников. Как в сказке про соломенного богача — нанимаешь NPC, выполняешь их квесты повышенной сложности, чтобы нанять более сильных NPC… и так далее.  
『Понятно… А эти параметры — это то, чем управлять NPC… наверное?』  
  
Лидерство, Развитие, Управление. Это понятно — вести за собой, развивать… Управление пока не очень ясно.  
Дальше Обаяние, Внушительность, Трепет, Страх, Привлекательность, Вера. Это… наверное, то, «чем» достигаются первые три. Харизма, террор…  
  
— В любом случае, до следующего слоя всё равно принудительное соло, так что давай попробуем собрать свои армии втайне друг от друга?  
『А, то есть, звонок тоже отключить… да?』  
— Нет, просто держать в секрете состав… Или отключить?  
『Нет! Нет-нет-нет! Давайте разговаривать! Да!!』  
— О, ага?  
  
Хочет обмениваться информацией в реальном времени? Похоже, даже не в ШанФро она не халтурит — настоящий геймерский подход без компромиссов… Мне даже неловко стало, что я втянул её в эту игру-кандидата на звание игрошлака.  
Ладно, сначала найду того NPC из обучения, о котором говорила Рей-си…  
  
Через час.  
  
『Эм, Санраку-кун… как у тебя… дела?..』  
— Э-э-э………  
  
— Верность нашему богу-у-у!!!  
— «««Бог! Бог! Бог!!!»»»  
— Немного… восторженно. А у тебя, Рей-си?  
『Э-э……… ну, это… немного… сложно объяснить словами, наверное.』  
  
Кажется, я начинаю понимать суть этой игры.  
Глядя на свою армию, превратившуюся в откровенный культ, который стыдно кому-либо показывать, я подумал, что придётся показать это Рей-си… и по спине пробежал холодок.  
  
\*Была когда-то такая мобильная игра, Yuba no Shirushi… Ну, не буду говорить, что именно… но да, вот в таком духе (・・・・・・)…\*