Глава 95  
  
  
  
Неизведанное хранит в себе и мудрость, и глупость, и добро, и зло  
  
Наверное, этот голем изначально должен был поливать игроков лазерами и щитами из своих четырёх рук, не давая приблизиться.  
  
«Но его несчастье в том, что мы были фулл-атакерами».  
  
«Хотя обычно это недостаток».  
  
Убей, пока не убили тебя — сильнейшая тактика, работающая почти в любой игре.  
Поскольку это был ивентовый босс, с него не выпало никаких предметов. Я смотрел, как Пенсилгон подбирает своё копьё.  
  
«Это и есть твоё основное оружие?»  
  
«Ага. Я так намучилась, чтобы его достать. Ведь…»  
  
«Краткость — сестра таланта».  
  
«15 убийств 0 смертей против целого отряда в соло».  
  
Серьёзно? Да ты MVP.  
Кажется, я мельком видел это копьё во время быстрой прокачки. Пенсилгон ловко прокрутила его и, резко остановив, приняла позу.  
  
«Святое Копьё Каледвулх. Одно из пяти „Оружий Героя“ в этой игре».  
  
Оказывается, существует всего по одному такому оружию для пяти типов: меч, копьё, лук, молот, посох. Владение им даёт доступ к особому классу «Герой».  
Тут до меня дошла одна невероятная (забавная) мысль.  
  
«…То есть, ты — Герой?»  
  
«Подкласс. Основной — Мастер Демонического Копья».  
  
«Такая как ты — Герой? ШанФро катится ко дну».  
  
«Ха? Герой — это же просто синоним ассасина, верно?»  
  
В этот момент рейтинг «Фраз, которые не должен говорить Герой» обновился. Кстати, предыдущим лидером была фраза: «Ради тебя я убью всех людей в мире (и он действительно убил)».  
То, что это каноничный (счастливый) конец, и делает игрошлак интересным. Удивительно же: до самого финала игра была средненькой с немного кривым управлением и ярким героическим сюжетом, а в конце внезапно заставляла устраивать геноцид невинных граждан и лично убивать одного за другим всех NPC, с которыми ты подружился.  
Игра, которая из-за одной только концовки превратилась в игрошлак… нет, скорее, в игру про Злого Бога из-за своей запредельной жестокости.  
Кстати, главная причина, по которой эта игра, которая с определённой точки зрения могла бы считаться шедевром, получила оценку «игрошлак», — это то, что «внезапно появившаяся героиня, ради которой главный герой предаёт и убивает милую героиню, с которой развивал отношения до самого финала, была совершенно не милой».  
Моделирование персонажей было халтурным, или, точнее, по сравнению с моделями других персонажей, она явно была сделана наспех — «горилла со стреляющими глазками». Необходимость посвящать свою любовь такому персонажу и вызвала волну негодования игроков, низвергнувшую Злого Бога в пучину игрошлака.  
  
«Нет, ну серьёзно, „Герой“ — это очень сильный класс по характеристикам. По умолчанию как бы 2 жизни».  
  
«Что? Сломанный класс?»  
  
«Ну, это только когда экипировано Оружие Героя, так что не так уж и универсально… Кстати, как это открыть? Сказать „Сезам, откройся“?»  
  
Если бы всё было так просто. Дверь, которую охранял четверорукий голем, вряд ли поддастся грубой силе.  
Возможные варианты: найти где-то ключ, выполнить какое-то условие, взлом, C4, лимпет-мина… стоп, получается, всё равно придётся ломать силой?  
  
«А-а, может, вот это сейчас пригодится?»  
  
«Что такое, Оикаццо? Уник тут ни при чём, скорее всего».  
  
«Хватит уже с этой шуткой».  
  
«Буду напоминать до гроба».  
  
«Ладно, сейчас я тебя в гроб и отправлю».  
  
Отступление от темы.  
  
«У Охотника за Сокровищами, точнее, у классов типа Археолога, есть общая магия 【Чувство Наследия】. Но когда я сменил класс на Охотника за Сокровищами, я ещё и выучил 【Чувство Руин】».  
  
Чувство Руин… Ясно, магия, полезная в таких вот руинах.  
Оикаццо коснулся двери и активировал магию. От его руки по всей двери побежали световые линии, похожие на корни дерева… и отскочили.  
  
«Эта магия тем успешнее, чем выше уровень. А у меня сейчас 1-й уровень…»  
  
«То есть?»  
  
«Время для любимого испытания Санраку — рандома».  
  
Кстати, по словам Оикаццо, шанс успеха на 1-м уровне — около 15%. То есть, из десяти попыток восемь, скорее всего, провалятся.  
  
«Хааааа…………»  
  
«Ч-что это за вздох, полный такого глубокого смысла, сударь?!»  
  
«У Санраку-куна травма — он как-то три недели подряд не мог выбить нужный рандом…»  
  
«Войны Минакокоро». Чтобы вылечить болезнь героини в этой игре, нужен был предмет «Персик Бессмертия». И он никак не выпадал. Три недели я пытался без остановки, пожертвовал выходными, не спал трое суток — и когда наконец-то его получил, у меня уже не было сил продолжать сюжет.  
Ладно ещё игры вроде Unite Rounds, где на рандом изначально не рассчитываешь. Но когда обычный рандом никак не срабатывает — это очень тяжело. А если это ещё и обязательный для сюжета элемент… ну вы понимаете.  
Делать такие обязательные элементы рандомными — это признак тупого игрошлака. И что я хочу этим сказать? Какого чёрта посреди битвы за спасение мира мне пришлось три недели выращивать персики в саду? После этого я некоторое время при виде персиков испытывал головную боль, боль в желудке, тошноту и озноб. Персики, персики, момомомомомомомомомомомо…  
Кстати, в этой игре был ещё и финальный удар по психике: главный герой, внезапно влюбившись в гориллу со стреляющими глазками (финального босса), убивал своих товарищей.  
  
«Санраку-кун после прохождения „Войны Минагороси“ (…) был просто в ярости. Брал только пистолет и лопату, врывался во вражеский отряд и уничтожал его. Засовывал динамит в танк и устраивал взрывную мясорубку. В общем, берсерк… Но со стороны было очень весело наблюдать, да».  
  
«Не тебе говорить, тому, кто предугадывал точки респауна вражеской команды и минировал их».  
  
Заложить управляемую взрывчатку среди реагирующих на движение мин — вот это верх подлости.  
Пока мы так препирались, раздался низкий электронный звук «Вонн», и дверь открылась.  
  
«Ну, видишь. У меня сила судьбы не такая, как у того, кто три недели был персиковым фермером».  
  
«Ах ты ж, гад… Кстати, „Чувство Руин“ и замки открывает?»  
  
«Нет, это скорее магия идентификации для руин — показывает, что это за механизм… А эта дверь, оказывается, открывается, если приложить к ней „Работающую Реликвию Предков“».  
  
Вот это была настоящая «работа».  
Отбросив неприятные воспоминания, я сосредоточился на том, что находилось за дверью, которую открыл Оикаццо, приложив к ней Инвенторию.  
  
«Ого, круто. Настоящая лаборатория».  
  
«Прямо как в другой игре».  
  
За дверью, которую охранял четверорукий голем, находилась настоящая лаборатория по разработке оружия в стиле научного фэнтези.  
Хоть некоторые части и были повреждены, большая часть оборудования сохранилась в хорошем состоянии. От этого места исходил запах… то есть, «запах предметов», который легко могли уловить даже я и Пенсилгон, не будучи Охотниками за Сокровищами.  
  
«Так, обыск дома, обыск дома! Ищите Модуль Управления Магией».  
  
«Окей. Тогда вы, зверушки, тоже расходитесь!»  
  
\*\*\*  
  
«Хм-м…»  
  
Мой взгляд был прикован не к «Модулю Управления Магией». Я случайно коснулся сенсорной клавиатуры, и на внезапно включившемся голографическом дисплее появилось изображение.  
  
«Что же это за знак? Забыл…?»  
  
Символ, похожий на осьминога, у которого убрали все щупальца, кроме двух внешних. Э-э, кажется… Ах, да. Это «Ω (омега)».  
  
«Обычно таким обозначают козырь или босса, но это…»  
  
То, что формировал голографический дисплей, вряд ли было чем-то полезным для игрока.  
Как бы это описать? Проще всего — «монстр».  
Верхняя часть тела — хищный динозавр, стоящий на двух ногах, нижняя — паучья. Монструозная версия арахны. Это явно не союзник.  
Вспоминается искусственный позвоночник и рёбра, которые доминировали над наземной частью. Были ли они созданы для борьбы с этим? Или…  
  
«Никак не могу уловить суть этого мира».  
  
Понятно, что фэнтези здесь построено на основе SF, но что к чему?  
Пока я разглядывал изображение монстра и ломал голову, Эмуль, копавшаяся в другом месте, вскрикнула:  
  
«Сестрёнка! Это не оно, сударь?!»  
  
«М? Покажи-ка… Ого, это он! Это и есть Мо-дуль-уп-ра-вле-ни-я-ма-ги-ей!»  
  
Биирак с радостным криком взяла громоздкие очки, похожие на VR-шлем до эпохи полного погружения, которые протянула ей Эмуль. Похоже, нужный предмет найден.  
  
«С этим я тоже смогу познать оружие Эпохи Богов!»  
  
«Значит, наконец-то можно починить реактор».  
  
Гах! — Пенсилгон и Оикаццо схватили меня за плечи. Я с улыбкой стряхнул их руки, но они снова вцепились в меня…  
  
«Эй, отпустите! Кто пойдёт в пекло по своей воле?!»  
  
«Заткнись! Всё равно от Санраку-куна толку ноль, так что починку реактора можно доверить этому чёрному кролику!»  
  
«И вообще, хватит упираться, Санраку!»  
  
Ах ты ж, чёрт! Раз так, то умрём все вместе!  
  
«Ладно… Сдаюсь. Но только если мы втянем в это и тот клан теоретиков „Библиотека“, с которым я только что связался».  
  
«Ах, он понял, что не сбежать, и решил утащить всех за собой!»  
  
«Я всё свалю на Пенсилгон, так что готовься!..»  
  
«У-уа! Этот дедушка же будет расспрашивать обо всём до мельчайших подробностей! Что ты наделал! Что ты наделал!!»  
  
Можно сказать, игра в вышибалы, где мяч — это обвинение. Мы перекидывались им, пытаясь спихнуть вину друг на друга, неся при этом урон сами, но стараясь подставить другого под больший удар. Эмуль и Биирак смотрели на эту безобразную сцену и вздыхали.  
  
\*\*\*  
  
Арамис корчился от боли, держась за зад. Эй, ты-то что делал?  
\*Кстати, Арамис пытался поддержать споткнувшуюся Биирак, но случайно коснулся её зада, за что и был избит.\*  
  
\* \* \*  
  
\*В: У Оружия Героя такие жёсткие условия, почему оно всё ещё у игрока-убийцы?\*  
\*О: Оружие, которое не отнимает жизнь, — это не оружие.\*  
  
\*Эксклюзивный навык Героя «Нерушимый»\*  
\*Когда ХП падает до 0, «если в группе 0 или 3 и более участников, восстанавливает 10% от максимального ХП и воскрешает».\*