

Глава 3: Глитч

Я не должен был этого делать. Мне нужно срочно убираться отсюда! Это было единственным, о чем я мог думать в данный момент.

Наспех разведенный костер мог погаснуть в любой момент.

Но даже этого было достаточно, чтобы разглядеть, что находится в темноте.

Ряды пробирок и подопытных, которые в них были.

Это место называлось [Секретный исследовательский центр К-3675].

Название казалось, было случайным набором цифр, но, не смотря на это, данное место являлось секретной экспериментальной лабораторией, принадлежащей определенной компании.

Место, где исследовались запрещенные технологии, такие как продление жизни и воскрешение людей из мертвых.

Здесь исследователи, вооруженные своими идеалами и высокомерием превращали невозможное в возможное, в конце концов они вмешались в запретные области, к которым не следовало прикасаться.

То, что они создали, било гротескными и богохульными монстрами, которых уже нельзя было отнести ни к живым, ни к мертвым.

Скудной защиты объекта было недостаточно, чтобы сдержать этих созданий, в результате чего, исследовательский центр закрылся.

Хотя у этого места была сложная предыстория, прямо сейчас она не имела никакого значения.

Пытаясь найти выход, главный герой обнаруживает причину потери памяти и раскроет ужасающую правду о событиях, произошедших на этом объекте... Это и является началом истории игры.

- Но для меня все это уже не важно.

Главным тут является то, что первая подсказка и карта-ключ, которые главный герой должен был получить, только что сгорели в этой куче бумаг. Это можно было бы назвать концом, для обычной сюжетной линии.

Но в данном случае, проблема была не в этом.

Как вы можете видеть, я не потерял свою память, и я точно знаю, что произошло в этом исследовательском центре и как отсюда сбежать.

Настоящая проблема была в выживании.

Хотя это была своего рода учебная зона, [Секретный исследовательский центр К-3675], но отсюда было невероятно трудно сбежать из-за катастрофически высокого уровня сложности игры.

Если вы начнёте с наспех созданным персонажем, ваши шансы сбежать окажутся гораздо

меньше, чем столкнуться со смертельным исходом.

Ах, это так расстраивает. Почему я должен был оказаться в этой игре? Не было бы лучше, если бы это была беззаботная фермерская игра, симулятор свиданий или что-то еще?

Хотя я никогда раньше не играл в подобные беззаботные игры.... Но все же, с какой стати это должен был оказаться [Мир Ктулху]!

Я протянул руки к почти погасшему огню.

Я мог видеть свои тонкие и хрупкие руки и свои дрожащие ладони.

Этот вид и ощущения были совершенно иными, чем то, что я испытывал в прошлом мире.

Даже когда я пытался пошевелить пальцем, моя рука едва едва могла выполнить минимальный набор движений независимо от воли.[Сила 4: Хрупкий]

Такой была характеристика, которую я выбрал, думая, что смогу снова пересоздать персонажа, если потребуются, но существует ли для меня понятие “снова” после попадания в этот мир?

Внезапно мое внимание привлек странный звук.

Криик...

Грггrrrrrr...

Шшшшшшш...

Повернув голову я увидел широкий проход, открывающийся с одной стороны стены. Там не было ни двери, ни чего-либо похожего на дверь.

-Криииик!

- Кик!

- Кррррооо...!

Раздались зловещий звуки и стоны, сюда что-то приближалось, и этого что-то было просто огромное количество.

Увиденное отличалось от того что мне доводилось видеть на экране, на протяжении тысяч часов, и все же это был [Секретный исследовательский центр К-3675].

После чудовищных исследований и экспериментов они создали монстров, которых не должно было существовать в этой реальности, и это причина почему это место было закрыто.

Они не смогли справиться с этими монстрами.

Исследователи, которых бросили вместе с объектом, стали пищей для монстров, и в конечном итоге исследовательский центр превратился в гнездо.

И вот в таком месте появился яркий костер был только вопрос времени, когда монстры обратят на это внимание.

Но не слишком ли их много?

Изначально существа, которые появляются здесь, являются обучающими монстрами, это означает, что должны появиться простые зомби, которых легко победить. И поскольку это была первая встреча, максимум который вы встретите должен быть три, при условии что вам особенно не повезет, но...

- Куииик!

- Гяааак!

- Кирррк!

- Кухххху!

Даже по самым скромным подсчётам, этот шум должны издавать как минимум 30 зомби. Разве это не странно?

Постепенно я начал видеть зомби, хлынувших из темноты коридора. Орда зомби размером не меньше взвода ворвалась внутрь.[Система: Активирована штрафная черта 'Праздничное подношения'.]

[Существа из бездны проявляют к вам повышенный интерес.]

Ааа ... Так вот оно что...

Но в этом же нет смысла, разве не так?

Зомби не являются существами бездны. Существа бездны, обозначенные системой, должны являются сюрреалистическими божествами или потусторонними правителями. Кажется, какое-то великое существо оказало влияние на этих зомби и погнало их ко мне.

К данному моменту зомби подобралась достаточно близко, чтобы я мог их разглядеть.

Просторный коридор был так забит зомби, что они были вынуждены постоянно сталкиваются друг с другом.

Вид упавшего зомби, которого тут же затоптали другие, идущий сзади...Это было просто непередаваемое зрелище.

Степень разложения и повреждений у зомби была разной, но у всех из них была одна общая черта, они все были одеты в изодранные белые халаты.

Вероятнее всего они все когда-то работали исследователями на этом объекте.

Некогда лучше умы, которые стремились к запретным знаниям, чтобы превзойти человеческие пределы, пали.

Превратились в зомби, являясь ни живыми, ни мертвыми.

От человеческого в них мало что осталось.

Их руки и ноги украшали чудовищно длинные когти, а тела усеяны ранами из которых сочилась липкая черная жидкость.

У некоторых из них не хватало руки или ноги.

У других кишки вываливались из вспоротого живота.

А у некоторых были проломлены черепа обнажая незащищённый мозг.

Как и во многих других играх, зомби в [Мире Ктулху] считались низкоуровневыми, не стоящими внимания монстрами.

Но...когда вы сталкиваетесь с ними в реальности, нельзя не испытать леденящий, пробирающий до костей ужас, который невозможно воспроизвести виртуальным опытом.

Обычный человек был бы мгновенно шокирован реалистичным намерением убить и отвратительным запахом.

Но несмотря на подобный вид, я не испытал особого потрясения или страха.

Ух ты. Это действительно происходит в реальности.

Все действительно было реально.

Настоящие зомби.

Ошеломляющее ощущение реальности, от которого попросту нельзя было отмахнуться как от воображения или галлюцинации.

Что меня поразило больше всего, так это не сами зомби, а абсурдность того, что данная ситуация происходит именно со мной.[Зомби, истекающие зловонной черной жидкостью, приближаются к вам. Их количество огромно. Это сценарий наихудшего развития событий. Вы чувствуете ужасающий запах смерти от их иррациональные движения. Видя их причудливые и гротескные формы, вы должны испытывать физиологическое отвращение, головокружительный ужас, беспомощность и отчаяние.]

Отчаяние, как же. Я уже сказал, я не чувствую никакого страха.[Система: Попытка противостоять страху с помощью показателя ментальной силы. Проверка ментальной силы... неудача.]

- Что?

Ах, я был так удивлен, что изумленно воскликнул.

Неудача? Seriously? О, это потому, что эти суждение основаны на цифрах и вероятностях?[Однако вы уже заглянули в глубокую бездну. Безумие бездны парадоксальным образом становится щитом, которое сохраняет ваше здравомыслие...]

Шипение-

Яркий белый искры вспыхнули у меня перед глазами, это вспышка стёрло искусственно вызванный страх, который уже пытался овладеть мной.[Система: Активирована уникальная черта 'Безумие бездны'. Эффект страха удален.]

В этот момент я понял, что происходит.

Я не был обычным человеком. С чертой [Безумия Бездны], какими бы ужасающими ни были

эти монстры, они не могли причинить никакого вреда моему разуму.

К таму же я обладал магией.

- Эй, зомби, вам лучше не подходить ближе.

- Грррррр...

Как будто они могли прислушаться к моим советам. Им все равно не хватит ума понять это. Но сейчас не об этом... Когда орда зомби уже почти приблизилась ко мне, мой разум окончательно успокоился, и я начал понимать, что мне нужно было сделать прямо сейчас. Хорошо, давай покажем им, Ким Шин Хва. Покажем им, на что ты способен!

Направив свою волю к костру, от которого осталось всего несколько маленьких угольков.

В данный момент основную роль на себя взял мой огромный показатель интеллекта в 30 баллов. Все расчеты, необходимые для управления магической силой, были выполнены в мгновение ока, и моя воля материализовалась со скоростью, превышающей скорость мысли.

Когда я всерьез взялся за управление магией, моя магическая сила проявилась в реальности.

Магическая энергия, рассеянная вокруг меня, начала яростно вращаться.

Неужели эти красные, мерцающие огоньки, покрывшие собой всю комнату, и есть моя магическая сила?

Это казалось невероятным, как будто ты находишься внутри какого-то фантастического спецэффекта.[Манипуляция пламенем]

[Улучшение заклинания: Максимизация]

Ух ты-

Пламя стало по настоящему большим.

Огонь, теперь заслуживающий того, чтобы называться пламенем, в одно мгновение заполнил всю доступную площадь и устремился к зомби, словно живое существо.

Изначально Манипуляция Пламенем считалось второсортным заклинанием способным изменять направление пламени.

И это незначительное, тривиальное заклинание в сочетании с чертой [Улучшение заклинания: Максимизация] было усилено до невероятной степени.

- Паквакввагвагак!

- Кииииииерх!

- Кааааааааа!

О, что это?... Огонь намного сильнее, чем я ожидал.

Нет, дело было не только в этом.

Количество магической силы, исходящей от моего тела, было ... Просто слишком огромным!

Чрезмерно, ошеломляюще огромным.

Неужели у меня такое огромное количество магической силы?

Когда я начал всерьез высвобождать свою магию, энергия, накопленная в моем ядре маны, начала изливаться наружу.

Это было похоже на то, как будто открылся шлюз давно закрытой плотины.

Чистая магическая сила хлынула наружу.

Это было неукротимо!

И, несмотря на высвобождение такого огромного количества маны, энергия в моем ядре маны не проявляла никаких признаков уменьшения.

Как такое возможно? Да там целый океан!

Возможно, это и не была лучшая аналогия в ситуации с высвобождением огня, но это было все равно, что вылить океан в ситуацию, для которой требовалась плеснуть лишь чашку воды.

Как далеко я могу зайти?

Сияющие частицы магической силы вновь пришли в движение по моей команде.

И вся эта энергия была направлена в пламя, которое испепеляло зомби.

Ш - ш - ш-

Пламя превратилось в огромную огненную стену, охватившую весь коридор, из которого выходили зомби.

С такой силой это было почти сравнимо с заклинанием верхнего уровня третьего порядка - нет, если я усилю нажим, оно может даже достичь заклинания нижнего уровня четвертого порядка - несмотря на то, что это всего лишь базовое заклинание нулевого порядка, предназначенное для управления потоком огня и разжигания походных костров!

Зомби были нежитью, которая не чувствительна к боли, и они просто продолжали продвигаться вперед, не обращая внимания на пылающее пламя. Даже те немногие элитные зомби, превосходящие в прочности, превратились в пепел перед лицом этого ада.

- Неужели я так легко победил?..

Ах, это была ошибка. Я быстро закрыла рот, но последствия моего неуместного зловещего заявления показали почти сразу же.

- Граааа!

В самом конце объятый огнем орды зомби, появился новый враг.

Выделяющееся агрессивность и присутствие, которое чувствовалось даже на расстоянии.

Неуклюжая фигура, в одиночку заполнила весь коридор.

Его тело было раздутым, искривленным и покореженным.

Это был [Гигантский зомби], так называемый мини-босс этого секретного исследовательского центра. Оставляя в стороне его название, которое, казалось, было придумано сгоряча, как это существо вообще доползло до этого места?

Разве эта штука не должна была находится этажом выше? Должно быть, это эффект [Праздничного подношения]? Делают все, что заблагорассудится, ха.

В отличие от других зомби, этот обладал чем-то сродни интеллекту.

Хотя я назвал это интеллектом... его у него было ровно столько, сколько нужно чтобы не броситься в огромное пламя ... Тем не менее, даже этот уровень разума делал его опасным.

- Грааа!

Гигантский зомби с его бугрящимися мышцами начал хватать других зомби и швыряться ими в мою сторону. Вау, это создание было невероятно сильным. Горящие зомби лететь прямо ко мне.[Невидимая Рука]

Это заклинание слабого телекинеза.

Сначала я думал использовать такие заклинания, как [Барьер] или [Поле Искажения], но все это заклинания первого порядка, а их использовать, в данный момент, я не могу.

Даже обладая огромной магической мощностью, заклинание первого порядка все равно оставались заклинаниями первого порядка.

Единственное, что было доступно мне на данный момент, это базовые заклинания нулевого порядка.

Однако я могу преодолеть их недостатки, влив избыточное количество маны, а их ограниченный эффекты были компенсированы моей трансцендентной способностью к контролю магий.

В мыслях я вызвал образ захвата приближающихся зомби [Невидимой Рукой].

- Фафффф!

- Э-э-э?

Похоже я использовал слишком много энергии.

Зомби, которые на всей скорости летели ко мне, были мгновенно раздавлены, как гнилые помидоры, а их соки разбрызгались по округи.

Это было не особо приятным зрелищем. Но что было более пугающим, чем зрелище, как сжигают или сдавливают что-то настолько похожее на человека, так это тот факт, что я не испытал никаких эмоций или шока от данной сцены.

Но сейчас не было времени на сантименты.

Если я задержусь здесь еще дольше, сюда могут прийти ещё зомби.

Применив свою магическую силу я вложил новый образ в [Невидимую Руку].

Ссссс- пиюуу-

Бах!

Из-за чего мог быть произведен такой звук ...? Все, что я сделал, так это перехватил зомби в воздухе и швырнул его в гигантского зомби. От силы удара того разорвало на кусочки, словно от попадания пушечного ядра. Что за абсурдная атака.

Примерно в это же время крики зомби окончательно прекратились.

Я думаю, что на этом все должно было закончиться.... Хотя запах тут стоял просто ужасный.

Горящие тела зомби распространяли вокруг себя просто непередаваемый аромат, смесь горелой плоти и тошнотворного гнилостного зловония.

В этот момент я почувствовал странную вибрацию, доносящуюся издалека.

- Ву-ву-ву...

Это от того, что все зомби с других этажей направляются сюда...? Ким Шин Хва, ты стал довольно популярным, не правда ли?

Ах, как все это раздражает.

Почесав в затылке, я задумался. В текущей ситуации было бессмысленно продолжать следовать официальному маршруту.

Осмотрев окружающее пространство.

Моему вниманию предстало простая прямоугольная комната.

Только один выход.

Слева от выхода находились... одна, две, три... четыре пробирки. Внутри которых были люди, но не думаю что их стоит беспокоить.

С противоположной стороны находились письменный стол, за которым стоит ещё один. Вот и весь интерьер помещения.

На втором столе ... раньше была возможность [Провести расследование] ... но теперь кажется мне придется искать все самому. Черт, у меня слишком мало времени.

Когда я играл в эту игру, появлялось сообщение, когда стол был исследован.

Какое же там должно было быть содержание ...?

Вроде, это было, [Вы увидели пистолет в нижнем ящике стола].

Даже будучи опытным игроком, я не часто запоминаю такие тривиальные сообщения в незначительных местах.

И все же тот факт, что я помнил это так отчётливо, подразумевал, что эффект моего возросшего интеллекта не ограничивается только использованием магии.

В самом нижнем ящике стола действительно лежал пистолет.

Даже обладая столь высоким интеллектом, способности, которыми я раньше не обладал, не появились в моем сознании внезапно.

То, как я держал пистолет, казалось неловким даже мне самому.

- Значит, это предохранитель, и если я сниму его, затем можно будет стрелять?

Пистолет не был чем то важным. Даже если он у меня есть, я все равно не смогу использовать его эффективно.

Важно было не это, а то что пистолет действительно лежал там, в соответствии с моими воспоминаниями.

Это был мир игры [Мир Ктулху].

И я бывал в этом [Секретном исследовательском центре К-3675] более тысячи раз.

Не только это место, я помнил расположение почти всех потайных ходов, тайников и предметов в [Мире Ктулху], и теперь я обладаю мифическим интеллектом, который позволяет вспомнить все эти детали с доскональной точностью.

Так, может быть,... это тоже было реализовано?

Я поймал себя на том, что смотрю на стену рядом с коридором, кишачем зомби.

Изначально было необходимо потереться об это место...

Это стена, укрепленная механическими устройствами и стальными пластинами. Местоположение должно было быть точным. Теперь мне нужно потереться об эту стену.

Хмм... Но как именно я должен сделать это?

Нет, нужно не буквально тереться об нее всем телом...

Как бы мне не было это неприятно, но [Мир Ктулху] не была идеальной игрой.

Она была очень далека от совершенства, в ней было такое изобилие ошибок, что игроки начали избегать ее.

В этой в игре часто встречались объекты, с которыми вы не можете взаимодействовать, или стены, через которые "каким-то образом, если в их правильно потереться, можно было пройти".

И такая стена, сейчас находится передо мной.

Место, которое я часто использовал во время своих попыток спидрана. Но это "потереться об нее", о котором я упоминал ранее, как именно я должен это делать? Даже если это и был мир той глючной игры, я не должен предполагать, что те же баги что работали в игре, все еще сработают и здесь верно?

Медленно протянув руку я ощупал стену, только для того, чтобы ощутить холодное прикосновение стальных пластин.

Это все ещё была обычная стена, и я не спешил проходить прямо сквозь нее. Но, может быть...

Я применил одно из основных заклинаний нулевого порядка [Обнаружение потайных ходов].

Папапа-

Магическая сила исходила из кончиков моих пальцев, превратилась в светящуюся линию, которая тянулась прямым к стене.

Магические линии распространились, словно сложные электронные схемы, покрыв собой стену в одно мгновение.

Структура стены всплыла в моем сознании.

Толщина и прочность, конфигурация механизмов внутри, а затем ... да! Я нашел скрытый переключатель!

Когда я нажал на переключатель, обнаруженный моей магией, потайная дверь спрятана в стене активировалась.

Передо мной предстала большая, темная дыра, между стенами, за которой я увидел потайной проход, уходящий куда то вдаль.

- Это все слишком странно...

В игре я бы принял все это без особых раздумий, но теперь, когда это была реальности, вся странность этого места стала поразительно очевидной.

С какой стати кому-то понадобился создавать тут подобный проход?

Что вызывало еще больше беспокойства, так это сам механизм, которым я только что воспользовался.

В игре к проходу можно было получить доступ только через своего рода баг.

Изначально в игре не было двери, и сам этот проход был результатом ошибки разработчиков игры. Но теперь казалось, что это было сделано намеренно.

Было ощущение, что это место проверяет, смогу ли я его обнаружить.

Хотя все это и кажется одним сплошным обманом, это все ещё лучше, чем тратить время на борьбу с зомби.

Пусть это и было бы не слишком сложно, но у меня не было желания заниматься чем-то настолько бесполезным. Моей целью было как можно быстрее покинуть этот исследовательский центр.

Шум от зомби был уже совсем рядом. Ах, точно. Пошли, пошли. Ловушка это или нет, я узнаю это, как только окажусь внутри.

С этими мыслями я вошел в темноту.

Этот путь должен привести меня напрямик в комнату босса [Секретного исследовательского центра К-3675].

<http://tl.rulate.ru/book/108441/4011643>