

— А-а-а-а!!!

— Сдохни!.. Грязный демон!..

[ХП 12/3155]

* * *

— Ребята, почему вы здесь?!..

— Ты думал, что тебе сойдёт с рук такой обман?

[ХП 2/3155]

* * *

— Подождите!..

— Тебе конец!!!

[ХП 0...]

[Ваше здоровье достигло нуля.]

[Игрок умер.]

[Плохой конец №34 — Смерть в «Настоящем подземелье».]

[Вычисляем данные...]

— Гья-я-я...

00:00/01:46

Морг, морг.

Обхватив голову руками, я уставился на экран, который сигнализировал об окончании игры сквозь мерцающую темноту.

Моя голова откинулась назад, словно под действием силы, и перед глазами всё поплыло.

В игре «Спаситель», похожей на рогалики, не было таких функций, как «Сохранение» или «Загрузка».

Как только персонаж умирает, всё заканчивается.

— Мои... мои сотня часов закончились вот так?..

От суровой реальности у меня задрожали уголки глаз. Эмоции, которые я с трудом мог контролировать, распространились по всему моему телу.

Не в силах сдержать свою ярость, я взмахнул руками в воздухе и ударил ими по столу.

— Агх...

Острая боль затуманила моё зрение, прежде чем вернуться.

Ах, как больно...

Физиотерапия в виде резкой боли, которая внезапно вернула в норму мой затуманенный разум.

Моя талия рефлекторно изогнулась от покалывающей боли. После того, как я какое-то время бессмысленно махал руками, в середине движения меня осенило, и я рухнул на стул.

Даже по моим собственным меркам, это было неприятное зрелище.

Если бы это увидел кто-то другой, этого было бы достаточно, чтобы нанести моральный ущерб почти на месяц.

— Ах...

Потирая ушиб, я повернулся к монитору.

На мониторе по-прежнему мерзко отображалась надпись «Плохой конец», показывающая, что мой персонаж теперь труп.

Персонаж двенадцатой итерации «Гибридный Призыватель».

Это была стратегия, которая продвигалась вперёд, используя явное численное преимущество, комбинацию призыва нескольких миньонов и некромантии из школы тёмной магии.

Это была эффективная стратегия. По сравнению с предыдущим, мне было гораздо легче продвигаться по основному сюжету. Я думал, что, может быть, на этот раз я увижу счастливый конец.

Персонаж, которого я воспитывал с особой тщательностью, извлекая уроки из двенадцати неудач.

Хотя я не считал себя непобедимым, я, конечно, ожидал, что пройду хотя бы несколько глав, учитывая его развитие...

Но всё закончилось плачевно. Я только что зашёл в подземелье, где не было никаких условий, и попал в ловушку, где и погиб.

И я умер даже раньше, чем в прошлый раз.

Было ли ошибкой идти по пути тёмной магии?

Поначалу все окружающие НПС меня возненавидели, но это не было большой проблемой. С середины каждого прохождения всё сводилось к одиночной игре.

Плохая карма просто поразила меня.

Главные герои взяли за руки и бросили моего персонажа в подземелье. Они тщательно заманили меня внутрь, а затем, в разгар нашествия чудовищ, аккуратно перерезали мне горло.

Невероятно несправедливо. Что я сделал не так?

Я просто хотел немного поупражняться в чёрной магии, поэтому уничтожил НПС из бедной страны. Урон, нанесённый главным героям, был незначительным...

Более того, из-за рута призвателя первоначальное тело было слабым, и его слишком легко было застать врасплох. Если бы я немного улучшил свои характеристики, это не закончилось бы так бессмысленно.

Но чтобы повысить характеристики...

Характеристики самого персонажа?

Одинадцатая итерация «Неукротимого Воина» длилась дольше, в ней основное внимание уделялось характеристикам персонажа, но в конце концов я потерпел поражение и стал пищей для монстров.

Пристально глядя на экран с плохой концовкой, я погрузился в глубокие раздумья.

...Нет, всё это неправильно.

После долгих размышлений в моей голове промелькнуло озарение. Я мог видеть, как ответ машет руками вдалеке.

Призыватели, да? Весь мыслительный процесс был испорчен с самого начала.

Стоп, Призыватель? Просто призвать кучку подчинённых и наблюдать за происходящим со спины?

Это было трусливое мышление. Это гнилое мышление, которое только что умерло в случае с ловушкой.

Но была ли предыдущая, одинадцатая итерация, итерация рута «Неукротимый Воин» успешной? Нет. Этот парень также не смог среагировать, когда его захлестнули обратные события, и умер.

Когда традиционные прорывные методы оказываются невозможными, нужно искать альтернативные варианты.

Щёлк.

Я закрыл окно с плохой концовкой и выбрал новую игру.

В игре оставалось ещё много интересного, но я хотел испытать что-то более оригинальное.

[Создание персонажа (Тринадцатая итерация).]

[Пожалуйста, введите имя игрока...]

Щёлк. Щёлк.

Я прокрутил вниз.

Имя, характерные черты, происхождение...

Вот оно.

[Ограничения.]

Равноценный обмен или взаимовыручка — вот один из способов понять систему.

<http://tl.rulate.ru/book/108708/4046536>