

“Может хватит уже с нас этих сражений...”

Несмотря на все его слезные жалобы, Секи продолжал сражаться ножом. А он более мужественный, чем я думал. Не бойся, я помогу тебе с твоей долей демонов. Как-никак, у меня есть весьма мощное оружие в виде боевого топора. Я замахнулся топором на свиноголового монстра передо мной.

Удар пришелся на его плечо, и из раны хлынула кровь. Орк только кричал, стоя как идиот на одном месте, так что я решил добить его горизонтальным ударом. Разбросав вокруг кишки, монстр наконец упал в лужу собственной крови.

Кровь этого монстра была красной, так что к ней сложно было привыкнуть, но я на всякий случай решил разрубить его голову. Свиная морда разлетелась на части, и стала видна розоватая смесь крови, жира и мозга. Такая кровь была все же лучше липкой крови гоблинов.

Я начинаю привыкать к убийству существ, похожих на людей. Я не чувствовал ничего ни от осознания того, что убиваю их собственными руками, ни от крика жертв, чью жизнь я оборвал. Это место - просто бойня. Я не чувствовал ничего даже видя перед собой умирающих людей, так что меня тем более не волновала смерть каких-то свиней.

Кумико привязала уороткий меч к швабре и смастерила своеобразное копьё. Она держится поотдаль от орков и гоблинов, сражаясь только за своих товарищей. Это хорошая стратегия.

“Да когда они уже кончатся?”

“Кумико, сейчас не время шутить.”

“Я еще могу сражаться, но это копьё долго не продержится.”

“Если ты говоришь о привязанном коротком мече, можешь просто заменить его на новый.”

Нам ведь ничего не мешает забрать один такой у уже мертвого гоблина.

“Нет, проблема не в этом.”

“Аа, кажется я понял.”

Для привязки меча Кумико использовала ленту, которой девушки обычно заплетают волосы. И хотя она осторожно использовала свое оружие, у этой ткани все-таки была низкая прочность, а заменить ее просто не на что.

“Ты можешь использовать другое оружие?”

“Не то, чтобы я не могла, но это будет довольно трудно.”

Все вооружение местных монстров представляло из себя скорее куски металла с ржавчиной и сколами, чем нормальное оружие, так что при его использовании требовалась недюжинная сила, чтобы что-то разрезать. Да и большинство из них были слишком громоздки, чтобы их использовал кто-то вроде Кумико.

“Лучше бы в сундуках с сокровищами было много хорошего оружия. Ну, в случае тебя, Кумико, ты можешь просто попросить вице-президента Нанами, вы ведь с ним довольно дружны.”

“Хватит. А сундуки с сокровищами слишком опасны.”

Пока мы ходили по подземелью, мы иногда натыкались на такие сундуки. Изредка там можно было найти оружие, но чаще они содержали золотые монеты и драгоценности.

Бриллианты, рубины, сапфиры, изумруды, топазы, перидоты, лазурит... Девушки, что действительно любили разные блестяшки, бежали к таким сундкам как угарелые. Однако, у таких сундуков были установлены ловушки.

Одна такая девушка, небрежно открыв сундук с сокровищами, внезапно произнесла: "ой", - и шмякнулась на задницу. Вскоре она потеряла сознание и скончалась от высокой температуры. Полагаю, ее пронзила игла с ядом в тот момент, когда она открыла сундук.

Отравленные и тяжело раненные были раздражающе, так как нужна была рабочая сила для заботы о них. Я имею в виду, возможно им лучше было умереть, но это была та реальность, с которой мы сейчас столкнулись.

С тех пор мы не трогали сундуки и просто проходили мимо них. Каждый желал золота и драгоценностей, но своя шкура все-таки дороже.

“Кумико, не подходи к этой крысе.”

“Эй, это же просто крыса, я не боюсь чего вроде эт... Кьяяяя!!”

Крыса подбежала к Кумико и, раздувшись, с шумом взорвалась. Многие подумают, что это обычный жирный грызун, но я был уверен, что это не так.

“Это монстр под названием "Взрывная крыса". Я видел это в какой-то игре. Она не наносит прямого урона, но пугает людей, провоцируя ступать их на ловушки.”

“Это худшее живое существо.”

Кумико, с ног до головы покрытая кусками мяса и внутренностями этой крысы, вытерла свое лицо с гримасой отвращения. На первый взгляд это было безобидное существо, которое просто подходило к тебе и разбрасывало свои внутренности, но на самом деле тот факт, что даже крысы в этом подземелье не оставят тебя в покое, жутко бил по душевным силам.

Расположение ловушек и способы появления монстров. Я испытываю дежавю. Я никак не мог понять, где же я видел это раньше, но внезапно ученик впереди закричал.

Я подумал, что это еще один из нас сошел с ума, но к счастью, это не так.

“Точно! Это же мир "Гено-Реал"!”

Толстый пацан с лохматыми волосами и круглым лицом начал радоваться как сумасшедший. Я глубоко вздохнул на слова бесполезного ученика, которого поставили вперед в качестве мясного щита вместе со слабыми девушками.

Да, это так. Гено-Реал...

Значит это подземелье Геноцида в Реальности?

Я скептически относился к нему, так как недавно он произносил что-то вроде "открыть статус"... но похоже, он просто такой же задрот, как и я.

Он просто пытался открыть окно статуса, на случай если бы это был игровой мир.

Это конечно прекрасно, но понять, что это Гено-Реал в такой ситуации... В отличие от его внешности, он довольно умен. Его стоит брать в расчет.

"Все, послушайте меня, тут есть "Проход в Ад". Это мир игры под названием "Геноцид в Реальности"!"

Лохматый парень пытался это всем объяснить, но его игнорировали, посчитав сумасшедшим. Полагаю, этого следовало ожидать, ведь современная молодежь не знает об этой старенькой игре.

Даже если он пытается привлечь всеобщее внимание, очевидно, его никто не будет слушать. Была одна девушка, что внезапно замялась и покончила с собой, прыгнув в яму, оставшуюся после активации ловушки. Так что все подумали, что он, как и та девушка, сошел с ума.

Я продвинулся вперед, чтобы посмотреть на этот самый "Проход в Ад", о котором говорил лохматый. Я осветил факелом трещину в стене и внимательно осмотрел ее. Там была железная табличка с надписью "Вход в Тартар".

Похоже это правда, но я еще немного понаблюдаю, чтобы убедиться в этом.

Я сделал лицо кирпичем, чтобы на меня не обращали внимания, и глубоко вздохнул. "Вход в Тартар", также известный как "Ад", это была первая ловушка игры под названием Геноцид в Реальности.

Может быть странно называть это ловушкой, ведь это просто большая трещина в стене, но если вы ненароком упадете туда, то окажетесь на 10 этаже. Возможно это связано с мифологией, вернее "Вам надо падать 10 дней подряд, чтобы достичь дна Тартара", но все же это бессмысленно.

В конце вы не получите урон от падения, так что не умрете. Для сильных игроков это был быстрый способ добраться до 10 этажа, но новички просто умрут от монстров, значительно превосходящих их.

Так как это была игра, довольно много людей сгинуло здесь в пучинах ада. Это либо ловушка для идиотов, что сами хотят попасть в нее, либо для безжалостного убийства нубов

“Поверте мне. Там есть лестница, ведущая наружу. Это будет безопасная зона. Я все здесь знаю!”

Отложив буянящего лохматика в далекий уголок своего разума, я снова посмотрел на дорогу в ад и вздохнул. Я уже давно понял, что где-то видел эти ловушки. Это лишь моя невнимательность.

Но серьезно, кто бы мог подумать, что мы в мире игры. Мир игры, мир игры... Я повторял это снова и снова, но реалистичнее оно от этого не становилось. Но принимая во внимание все виденное мной ранее, логично предположить, что это так. Возможно, лохматик прав.

Я также тихо сказал "открыть статус".

Ничего не появилось... Полагаю, этого следовало ожидать. Гено-Реал была игрой без численного статуса.

Геноцид в Реальности была анонсирована где-то в 1987 году и стала революционной 3D данжеон РПГ, перевернувшей все ранние концепции. Как понятно из слов "в реальности" в названии, в этой игре не было уровней или численных параметров статуса.

Если вы хотите узнать свой статус, вам нужно будет попасть в храм на поверхности. Но даже в таком случае, единственной полученной вами информацией станет ваш класс, а также мастерство в таких специализациях как воин, акробат, монах и маг.

Во всяком случае, это была игра, а потому где-то в ее файлах существовали численные данные, но для сохранения чувства реалистичности их нельзя было где-то проверить. Но все же были полоски здоровья, маны, выносливости, голода, жажды и усталости.

Все было предельно просто. Если вы не будете есть, пить или спать, то вскоре упадет ваш

показатель выносливости, а следом за ним и здоровья, тогда же вас настигнет смерть. Вся эта система работала непрерывно в реальном времени. Игроки будут буквально жить в игре, исследовать ее и умирать.

Это была революционная и самая реалистичная система того времени. Она стала невероятно популярной во всем мире. Стали появляться различные сиквелы, и однажды по ней даже создали ММО.

Эта игра несомненно оставила свой след в истории игровой индустрии, но несмотря на всю ее популярность, была страна, где ее продажи были крайне невелики.

Эта самая страна - Япония.

Конечно, Гено-Реал была известна в Японии, и даже были локализованы несколько ее сиквелов. Но как понятно из слова в названии "геноцид", она была аномально сложной. Другими словами, в этой игре вы будете умирать бесчисленное количество раз. Это подземелье наполнено до глупости огромными толпами монстров и бесчисленным множеством ловушек, которые обязательно убьют вас, когда вы встретитесь с ними впервые.

Нет, игроки в других странах не были особенно умелы, но, например, в северной Америке никто особо не против использования в ней читов. При смерти они сбрасывали прогресс, прежде чем произошло автосохранения, и начинали с последней точки, или же банально взламывали игру и изменяли параметры игрока и мобов. В северной Америке довольно много людей пользовались такими тактиками.

Были и версии с пониженной сложностью, а потому многие игроки по всему миру так или иначе наслаждались Гено-Реал. Вероятно, было не так много мазохистов, прошедших оригинальную игру до конца.

Но игроки в Японии честны. А потому столь сложная игра, которую было практически невозможно пройти обычным методом, стала дерьмовым гейм-продуктом в Японии.

Плюс, несмотря на всю свою известность, эта игра довольно старая, так что если вы не такой отаку как я или лахматик, вы вряд ли знаете о Гено-Реал.

“Похоже мне стоит отмалчаться...”

“Какие-то проблемы?”

Я все еще стоял с лицом-кирпичем, но как будто заподозрив что-то в моем поведении, ко мне подошел Секи.

Он как всегда наблюдателен.

На мгновение я захотел рассказать об этом хотя-бы своему единственному другу, но вскоре передумал. Некоторые говорят, что слова - источник бед. Знание того, что здесь происходит ничего не даст Секи, но может поставить его в опасное положение.

Нет ничего хорошего в том, чтобы говорить, что это Гено-Реал как лохматик (позже надо будет узнать его имя). Демонстрация своей осведомленности может вовлечь тебя во что-то неприятное. Так как здесь много людей, это не оффлайн версия.

Судя по количеству "игроков", здесь у нас ММО версия. Если так, то тут существуют редкие предметы, которые достаются только тому, кто найдет их первым.

Я пока не хочу делиться этой информацией с другими. Мне было бы не себе, если бы из-за этого умерло много людей, но лохматик их всех обучит основам.

Я пойду вперед раньше других, и воспользуюсь всеми возможными преимуществами, чтобы выжить в этом мире. Я использую все читы.

Что такое? Я становлюсь от этого счастливым.

“Что это такое, Шинджо-кун? Тебе смешно?”

“Ничего особенного. Идем.”

Впереди слышны крики радости. Похоже, лохматик выводит всех на поверхность.

Я радовался свету, льющемуся с поверхности. Монстры не могли выйти наружу, и даже игроки

не могли причинить здесь вред друг другу.

Я полез в карман за смартфоном. Мы пробыли в подземелье только 3 часа.

Только за эти 3 часа у нас появилось большое количество жертв.

<http://tl.rulate.ru/book/16304/338764>