

Дом Бейкеров содержит множество странных головоломок, хотя он и без этого опасен, так что к такому положению вещей я отнёсся спокойно. Однако, меня не оставляет в покое то, что при любом творческом подходе можно решить любую загадку сразу несколькими способами. Достаточно проявить смекалку. Из-за того, что в этом доме нельзя почувствовать себя в безопасности, я постоянно пытался проявлять бдительность. Даже новое помещение, которое является холлом, обследовал со всей доступной бдительностью. Медленно шагаю, стараясь не создавать много шума, стараюсь почаще смотреть по сторонам. Богатый опыт работы системным администратором, а также соответствующее детство, говорят о том, что в различных выживалках бдительность позволяет пожить дольше. Именно сейчас, я являюсь типичным представителем такого рода игр. Временно затишье может закончиться в любую минуту, а опасность подстерегать даже от собачьей будки. Верить плюшевым кроликам тоже не стоит. При внимательном осмотре, комната ничем не отличалась от обычных представителей в иных домах. Кроме одного. Небольшой закуток с тяжёлой металлической дверью, благо, дверь открыта и есть возможность посмотреть содержимое. Внутри располагается статуя солдата с дробовиком в руках. Весьма приятное приобретение.

Стоило мне взять в руки дробовик, как статуя приподнялась, а за спиной хлопнула дверь.

Нечто подобное я ожидал. Классика. Дробовик вернул на место. Дверь открылась.

Хм... Загадка типична. Нажимной механизм настроен на определённый вес, неплохо откалиброван, должен признать. Активация происходит от веса оружия, а более лёгкая вещь попросту не сможет его привести в действие. Таких примеров я видел достаточно много в своей молодости. И это заставило немного задуматься. Обычно, такие загадки принято решать сюжетным путём. Просто искать подходящий предмет. Муляж, имеющий сходный вес, неработоспособный образец сходного оружия, раз механизм завязан на дробовик. Можно поступить оригинально и вставить трубу, или... Мой взгляд упал на центр большого помещения. Холла, вернее. Думаю, получится использовать это, ведь слоняться по дому опасно. Требуется заполучить вещь максимально быстро и с меньшими затратами имеющихся ресурсов. Так логичней. Исправить проблему любыми подручными средствами. Хорошие компьютерщики умеют выжать максимум из имеющихся ресурсов. За несколько минут я решил возникшую проблему и вышел в плюсе. Выгодная трата времени, без лишней необходимости исследования дома, а также упомянутый дробовик в руках. Немного разочаровывает вместимость — всего четыре патрона, но сравненно большая мощность возвышает его. Хотя пистолет и обладает большим объемом обоймы, но останавливающее действие значительно ниже. Классика. Дефолт. Так во всех играх, которые я проходил.

Насладиться приобретением в полной мере мне не дал случай. Боковая дверь распахнулась: — Куда же ты подевался, сынок? Явился Джек, хоть не Потрошитель, но явно желающий приобщиться к классической литературе и детективам, Бейкер. Он предстал передо мной, вид его угрожающий, но внешне весьма плох. Похоже, регенерация даже от самых страшных ранений способна спасти. Несмотря на это, для него это не проходит даром. Сейчас он в одних штанах и со странным оружием, напоминающее швабру с гвоздями. Очков нет. Они не смогли пережить его приключения. Безумный взгляд упёрся в меня. На мгновение он растерялся, увидев дробовик в моих руках, а затем Джек, как и раньше, пошёл в мою сторону. Конечно же, я с его планами не согласился и отступил. Однако... — Какого?! Ах ты говнюк, как ты посмел?! Взгляд Джека упал на ту самую статую, где раньше покоился дробовик, но теперь она в руках держит стул, засыпанный различной дребеденью.

— Я просто нашёл самое экономное решение, — пожал плечами, попутно отдаляясь от него. — Был вариант заклинить дверь, но я не стал рисковать, мне не известна сила, приводящая её в действие. Лицо Джека приобрело обиженное выражение: — Лукас, засранец, отрублю руки, а лучше язык, чтобы больше не лез со своими предложениями! Ты должен был использовать сломанный дробовик! Примерно об этом я и думал. Классическая загадка. — Я системный администратор. В детстве много разных игр прошёл в жанре «выживалка в ужасе». Общая механика загадок мне известна, а пути решения с моей работой

искать не сложно. Порой, попадались такие загадки, что эта — детский лепет. Никогда не пускайте красивых женщин к компьютеру. А ещё я играл в Дум. — Это ты к чему? Джек не прекращал попыток сближения, дабы окончательно меня принять в семью. Вдохнул и направил на него дробовик. — Там я научился brutally уничтожать монстров.

Инициатива перешла ко мне. Я самостоятельно сблизился с ним, увернулся от удара его орудием труда, просто уйдя в сторону, и выстрелил в голову. Она разлетелась. Ствол был практически в упор. А ещё я заляпал рубашку. После всего пережитого кровь старика не так критична. Теперь нужно идти дальше. Следует поискать инструменты. Мне не нравятся закрытые двери.

<http://tl.rulate.ru/book/29482/625697>