

Глава 46: Подземелье (1)

Мне не известно, какой конец уготован этому миру.

И это несмотря на то, что я видел истинные концовки игр «The Hero's Party» и «The Tale Of A Knight's Affair». Игр, действия которых происходят в одном и том же мире.

Главный герой «The Tale Of A Knight's Affair» смог лишь на некоторое время сдержать наступление одного из Четырёх Небесных Королей. Он умирает, так и не одолев Небесного Кроля.

Его путь был обречён закончиться таким образом.

Потому что он не Герой, а всего лишь пусть и очень сильный, но рыцарь.

Ему было не суждено узреть будущее этого мира.

В таком случае, что насчет Клауда, Героя, избранного самой Богиней?

Будет ли побеждён Король Демонов, и мир вновь воцарится на всем континенте?

Или же Герои падут, и континент ждёт гибель?

Разве Клауд не достоин того, чтобы узреть судьбу этого мира?

Если вы спросите меня, я кивну головой

Клауд заслуживает того.

Однако даже эта возможность была вырвана из его рук другим Героем.

По мере продвижения по сюжету игры, в определённый момент, в зависимости от принятых игроком решений, погибнет либо Гис, либо Лориан. После чего Клауд вместе с выжившим Героем пересекают портал, ведущий в Царство Демонов...

- Ты всего лишь помеха на моем пути. Так что умри уже наконец-то, ладно~? Мне уже начинает надоедать постоянно над тобой насмехаться, так что давай покончим с этим на хорошей ноте, хе-хе-хе.

- Я единственный Герой, которому суждено спасти этот мир. Для меня станет оскорблением, если твоё имя будет стоять рядом с моим.

С кем бы игрок не отправился в Царство Демонов, конец будет один - вас убьют.

Поскольку это неизбежное событие, игрок ничего не может с этим поделать.

Помните? Я уже говорил об этом раньше.

Я даже использовал читы, но итог был всё тем же.

Такова дерьмовая концовка этой игры.

Концовка, в которой женщина, которую любил главный герой, его жизнь и его достоинство как Героя - все это у него так или иначе отнимают.

Если так посмотреть, то это великолепное окончание игры в жанре NTR.

Но каждый раз, вспоминая финал этой игры, у меня в горле постоянно застревала фраза: «Что за нах...?»

Для меня, вполне естественно было задаваться вопросом о том, каков конечный результат всех моих усилий, какая судьба ждёт этот мир? Вот только даже намёка на это не содержалось в игре. Игра была завершена, а потому последующие события для этого мира, какими бы абсурдными они не были, остались для меня тайной.

Но теперь Клауд - это я.

Теперь этот континент стал тем миром, в котором я живу, поэтому невольно, но мне приходилось ломать голову над такими вопросами.

Что ж, давайте немного порассуждаем.

Насколько силён может быть Король Демонов этого мира?

Очень сложно дать даже приблизительную оценку его боевой мощи, ведь всё, что у меня есть - это сила, продемонстрированная Четырьмя Небесными Королями.

При этом, в игре даже есть особое упоминание о том, что эти самые Четыре Небесных Короля, с которыми сражались Герои, пребывали в ослабленном состоянии, так как они вторглись на континент, который являлся доменом Богини Айрис.

‘...Чем больше я думаю об этом, тем тяжелее мне понять. На что вообще рассчитывали Гис и Лориан?’

Почему они решили сразиться с Королём Демонов в одиночку?

До сих пор, мне так и не удалось найти объяснение их решению...

Конечно, к концу второй половины игры Гис и Лориан стали достаточно сильны по самым разным причинам. К тому моменту у них попросту уже не оставалось достойных соперников на всем континенте, это само по себе довольно впечатляющее достижение.

‘Если бы было возможно одолеть Короля Демонов лишь с таким уровнем мощи, то это был бы наилучший для меня результат, но...’.

Если нет, то это поднимает множество вопросов.

Вздыхнув, я огляделся и посмотрел на Эри, Нерию и Офелию, что лежали на полу.

Неужели столь стремительное прохождение с 1-го по 15-ый этажи настолько сильно их вымотало? Все трое уже довольно продолжительное время лежат на этом полу без каких-либо телодвижений со своей стороны.

‘Тем не менее, они определённо показали себя в разы лучше авантюристов’.

От базовых физических возможностей до навыков и умения сотрудничать друг с другом.

Они превосходили авантюристов во всем.

После такого становится очевидно, почему их назначили в группу Героя.

Однако нельзя сказать, что они идеальны во всём.

У них есть одна и та же проблема, которую они, к моему сожалению, сами не замечают в себе.

‘Прискорбно, но им явно не хватает решимости’.

До тех пор, пока вы состоите в отряде Героя, вы всегда должны быть готовы к тому, что вам не всегда удастся одерживать только победы.

Речь про то, что Герой на своём пути почти наверняка будет сталкиваться с противниками,

которых он будет просто не в состоянии одолеть.

И когда имеешь дело с такими врагами, нужно быть готовым упорствовать и стоять до самого конца, в полной мере сохраняя свою душевную стойкость. И как только представится такой шанс, необходимо впиться пусть даже зубами в плоть противника, переступив через него и не оставив позади даже костей.

Но в их случае, я просто не вижу этого, не вижу крепкого стержня.

‘У них буквально на подкорку вбита подсознательная привычка отступать, если они сталкиваются со сколь-либо серьёзными трудностями’.

Будь это всё игра, то это не стало бы проблемой.

Танк получил критическую травму, отчего стало сложно продолжать сражение?

В таком случае у вас всегда есть возможность воспользоваться опцией бегства, переиграть битву заново или загрузив ближайшее сохранение подготовившись получше.

Вот только сейчас вокруг суровая реальность.

Всё ещё осталась опция убежать, вот только удастся ли? При это нет никаких сохранений и переигровок.

Что случится, если кто-то из членов группы по какой-то причине впал в состояние, при котором он или она не может продолжить бой и у вас появилась брешь в координации группы?

Всё просто, тот член группы, у кого наиболее свободны руки в данный момент, должен заполнить собой образовавшуюся пустоту.

Причём тут уже не имеет значения, сработает это или нет.

Важно лишь, чтобы человек обладал волей и решимостью заткнуть собой образовавшуюся брешь, пусть даже всего на пару мгновений.

И если мне удастся исправить эту проблему, то эта группа может стать весьма полезной в будущем.

Я скрестил руки и задумался.

‘Поначалу, я даже и не планировал воспринимать их как товарищей по команде...’.

Собственно, все произошло в точности, как это случилось в игре. Они ушли кто к Лориану, кто к Гису. Я даже не пытался остановить их, поскольку понимал, момент упущен и они все равно уйдут к ним.

По этой причине я изначально нацелился найти и нанять достойных товарищей, таких как Шедия, Катарина и Лесли.

Но, возможно, по злой иронии судьбы, ситуация в группах у этих троих стала ужасной, и по тем или иным причинам, но я вернул их в свою группу.

Таким образом, у меня отпала надобность искать кого-либо ещё, помимо Шедии, Катарины и Лесли.

Потому что вербовка слишком большого количества людей в свою команду, за всеми из которых я не смогу уследить, почти гарантированно приведёт к новым проблемам.

‘Хотя... ещё далеко не факт, что они присоединятся к моей группе’.

После того, как я разобрался с той безумной Розовой Женщиной, которая попыталась меня убить, я не проводил дальнейшее исследование этого подземелья.

Из-за приступа ностальгии по былым временам, её наказание получилось совершенно не серьёзным по моим меркам, но всё же она заплатила свою цену.

‘Да уж, я действительно легко поддаюсь эмоциям, стоит мне вспомнить старые деньки’.

Если бы не этот мой изъян, то я был бы способен реагировать на складывающиеся вокруг меня обстоятельства намного гибче.

Но как только эти мысли начали лезть мне в голову, я стёр их.

Что было, то прошло.

А сейчас, мне нужно лишь позаботиться о том, что я не наделаю новых ошибок.

<http://tl.rulate.ru/book/71606/2546978>