Глава 122  
  
: Неся факел амбиций, Часть Восьмая\*\*  
  
Из окна статуса открывается особое окно с информацией о Нестандартной Тактической Меха-Птице【Красная Птица】.  
  
«Летать она, конечно, может. А атаки… да нет».  
  
Мне от неё нужна не боевая мощь.  
Визуальный сенсор Красной Птицы смотрит на меня безжизненным взглядом. На голографическом дисплее шлема появляются буквы.  
Полностью павер-сьют я носить не могу. Но поскольку энергия поступает от реактора, то есть от Меха-Зверя, то отдельные части работают. А чтобы отдавать команды Меха-Зверю, достаточно головного модуля!  
Шлем полностью закрывает голову, как и Маска Пристального Взгляда Птицы, но его металлическая текстура не оставляет сомнений – это часть павер-сьюта. Но надев его, я замечаю одно отличие от обычного металлического шлема.  
  
«Панорамный шлем полного обзора, блядь? Да в нём видно лучше, чем голым глазом!»  
  
Обычно шлем ограничивает обзор. В этой игре, видимо, не стали заморачиваться с таким реализмом, и видно не только через прорези, но всё равно обзор хуже, чем в маске, плотно прилегающей к лицу, или вообще без всего. Но Головной Меха-панцирь【Блестящее Перо】, питаемый энергией Красной Птицы, обеспечивает абсолютно чистое, ничем не ограниченное поле зрения, как будто шлема и нет.  
Более того, видно даже чётче, чем невооружённым глазом. Темнота исчезает, как будто включили дневной свет – отчётливо видна зелёная трава равнины и чернющая шерсть Лукаорна.  
Тут сбоку появляется строка текста. Похоже, Красная Птица запрашивает команды.  
  
`ОЖИДАНИЕ. ЗАПРОС КОМАНДЫ.`  
  
«Окей, извини за беспокойство, но… видишь ту тучу, которая собирается закрыть луну? Разгони её, пожалуйста».  
  
`……… ПРИНЯТО.`  
  
Мгновение молчания. То ли это время на обработку моего запроса, то ли она сдерживает возмущение: «И ради этого вы меня позвали!?». Одно могу сказать точно: мне показалось, что в механических глазах Красной Птицы промелькнула какая-то тоска.  
Но для меня, точнее, для нас сейчас это важно. Из четырёх Меха-Зверей летать могут только Красная Птица и Синий Дракон. А разогнать облака с минимальными затратами может только Красная Птица с её крыльями. Хоть работа и тупая, как махать веером, но придётся сделать.  
Красная Птица расправляет механические крылья. Присмотревшись, я вижу, что они состоят из множества соединённых малых бустеров. При взлёте из них вырывается пламя, создавая огненные крылья. Огненный метеор взмывает с земли в небо. Из главного бустера, расположенного на месте хвоста, вырывается огненный след, рассекающий ночное небо. Красная Птица, расправив крылья на фоне луны, летит к туче, заслоняющей лунный свет.  
  
«Как-то даже жаль её для такой херни использовать…»  
  
«Санраку-сан, к вам!»  
  
«Опа!»  
  
Обломись, Лукаорн. В ближайшее время невидимых атак из засады не будет. Пока эта тварь не разберётся с этой атакой, она будет просто крепким увальнем с кучей ХП, редкими станами, который иногда создаёт видимых клонов и использует самонаводящиеся атаки по площади, но при этом отлично уворачивается… Просто… просто………… Да просто пиздец какой сильный враг!!  
  
\*\*\*  
  
Маленький огонёк, с земли кажущийся лишь искоркой, рассекает и разгоняет гигантскую тучу. Лунный свет снова беспрепятственно заливает равнину, освещая меня, Рей-си и Лукаорна.  
Апокалипсис использован пять раз. Катастрофа – три раза попала. Поведение Лукаорна я в целом понял. Пока я не потеряю концентрацию и не споткнусь, я (я, блядь!) смогу продержаться гораздо дольше, чем в прошлый раз… Но возникла проблема.  
  
«Этот ублюдок… он же специально (специально, блядь!) её целит, да?»  
  
Прошёл уже почти час с начала боя, но только сейчас Лукаорн начал откровенно фокусироваться на Рей-си. Я пытаюсь переагрить его на себя пафосными атаками или хилом, но он явно предпочитает атаковать её.  
ИИ Лукаорна отличается от обычного. Он учится в бою, определяет, кто представляет угрозу, а кого можно игнорировать, и бьёт по самым больным точкам. Скилл Рей-си очень высок, но её стиль боя зависит от скиллов. Я кое-как помогаю ей продержаться, вмешиваясь в критические моменты, но откат скиллов, потеря концентрации, случайная ошибка… неясно, что станет последней каплей.  
Единственное спасение – эта зона представляет собой обширную равнину с редкими препятствиями. По крайней мере, отступать можно бесконечно, и простор для манёвра огромный. Но то, что для меня плюс, для Рей-си, находящейся под постоянным огнём, – минус.  
  
«Блядь… Знал бы, прокачал бы танка со скиллом перехвата агро!»  
  
Поднимаю правый кулак, проверяю окно статуса и ругаюсь. Бегу к Рей-си, которая попала под шквальный огонь, потому что отошла подлечиться, пока я держал агро. Хотелось бы ускориться с помощью кристаллических столбов, но угол их роста зависит от угла удара по земле. Если бить на бегу, то столб вырастет не в ту сторону. А использовать их для атаки бессмысленно – Лукаорн легко их сломает, они же не такие прочные, как у настоящих Кристальных Скорпионов.  
Атаковать кристаллами не получится. Значит, основное их применение – передвижение и создание опорных точек. А атаковать нужно так, чтобы максимизировать урон от одного удара, а не ДПС… Нужна атака, которая отвлечёт Лукаорна от Рей-си, находящейся на грани.  
  
\*(Использовать \*то\*? Нет, это мой последний козырь. Как бы ни была Рей-си в опасности, пока рано…)\*  
  
Если «Полумесяц Смерти» Кроличьей Луны【Двойная Луна】– это мой туз, то \*то\* – настоящий джокер. Особый скилл с кучей недостатков, сравнимый по силе с той секретной техникой, которую Рей-си собирается применить после десяти ударов – её используют только против врагов, которых не взять обычными средствами.  
Что делать, что делать? Агартрам доступен. Баффы… уже не помню, сколько раз использовал, но последние ещё действуют. Чтобы выдать максимальный урон с максимальной эффективностью… Точно, слабое место!  
Не слабое место Лукаорна как монстра, а фундаментальное слабое место «волкоподобного монстра»… биологическое… Есть!  
  
«Рей-си! Продержись ещё немного! …… „【Выстрел】!!“»  
  
Никогда ещё голосовое управление не казалось таким неудобным. Левый кулак активируется и выстреливает кристаллический снаряд. Скорость у него не как у пули, но чуть быстрее, чем я бегу. Снаряд летит к Лукаорну и падает рядом с ним. Убедившись в этом, я, не снимая \*\*Наручей Сверкающего Скорпиона\*\*, делаю кувырок вперёд с опорой на руки, и вибрация от удара кулаком по земле активирует снаряд.  
Мир переворачивается. Не сопротивляясь инерции, которая тянет пятки вперёд, снова переворачиваюсь и выкрикиваю вторую команду активации.  
  
«【Рост】!!»  
  
Одновременно с ростом кристаллического столба приземляюсь на правую ногу и, используя инерцию, делаю шаг вперёд левой. Смиряясь с неизбежным замедлением, я использую его как толчок для ускорения и несусь к кристаллическому столбу.  
Мгновенный расчёт на глаз. Определяю примерный маршрут от своей позиции к столбу и Лукаорну. Пять шагов бегом, толчок, прыжок, активация Флит Флоат. Отталкиваюсь от воздуха, прыгаю по диагонали вперёд, использую кристалл как опору, активация Нулевой Гравитации. Снижение гравитационного воздействия вне земли позволяет двигаться почти как в невесомости – теряю немного скорости, но могу развернуться и прицелиться в Лукаорна.  
Я верю в эту игру. Из-за возрастных ограничений кровь заменена на полигоны, разлетающиеся как битое стекло. Но если коснуться шеи, то почувствуешь пульс. Если коснуться груди – биение сердца. Это значит, что игра с невероятной точностью воспроизводит «человеческое тело» с помощью полигонов.  
Это ненужный элемент для игры. Но в Рубеже Шангри-Ла аватар – это не просто человекоподобная фигурка, а живое существо, тело которого создано из полигонов. Именно поэтому мобы чувствуют боль от ударов по слабым местам, которую игроки чувствовать не могут. Например, удар по месту, где кость прикрыта только кожей, где нервы проходят близко к поверхности – говорят, «даже самый крутой герой заплачет от боли», если ударить туда… Например, по голени.  
  
«Даже Бенкей плакал, так что и ты… плачь, сука!»  
  
Замахиваюсь кулаком, отталкиваюсь от кристаллического столба и резко сближаюсь с задней правой лапой Лукаорна. Активирую «Боевой Дух Бурая» – скилл, который появился после слияния Боевого Духа и Ближнего Боя и наконец-то даёт чистый бонус к атаке в ближнем бою. Усиленный серебристым свечением кулак бьёт Лукаорна по голени.  
  
«ГРУОААА!?»  
  
«ХА-ХААА! Ну и жалкий же у тебя визг, Лукаорн!»  
  
Ощущение идеального попадания. Инерция правого кулака сталкивается с опорой гигантского тела, и меня отбрасывает в противоположную сторону. Не сопротивляясь, я контролирую тело в воздухе и приземляюсь, тут же отскакивая из зоны досягаемости Лукаорна. Танцуя, прыгая как кролик, я, мелкая букашка в мире этого гигантского волка, стараюсь привлечь его внимание, перехватить агро, направленное на Рей-си.  
Наручи Сверкающего Скорпиона мощные, но тяжёлые и неповоротливые. Для защиты лучше подходит Кроличья Луна. Снимаю наручи и беру два клинка. Анализируя ситуацию, я понимаю, что времени осталось мало. Триггер… предел возможностей Рей-си.  
По моим оценкам, если он продолжит фокусироваться на ней… максимум пятнадцать минут. Это точка невозврата, после которой бой будет проигран.  
  
Ну что, как быть…………?  
  
\*\*\*  
  
Ночная равнина. В небе – огненная птица, на земле – чёрный волк. Рыцарь в доспехах и полуголый мужик бегают, прыгают, машут оружием. А за ними следует тень, составленная из двух кроликов.  
  
\*Похоже, есть мех, который запустили с пафосом, а первым приказом было «разгони облака».\*  
\*Кстати, Красная Птица вообще-то должна сражаться, используя огненные крылья, создаваемые остаточным теплом от бустеров при полёте на высокой скорости, а также лазеры и физические клинки.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*