Глава 27  
  
: Марш-бросок Двоих\*\*  
  
\*(Примечание автора оригинала о правках)\*  
\*По вашим отзывам, я серьезно переделал предыдущую главу с форумом. Она почти полностью другая, так что, если не впадлу, перечитайте с прошлой главы.\*  
  
---  
\*\*Статы Эмуль:\*\*  
\*Имя НПС: Эмуль\*  
\*Уровень: 56\*  
\*Класс: Маг\*  
\*Раса: Ворпал Кролик-Путешественник\*  
\*HP (Здоровье): 125\*  
\*MP (Мана): 655\*  
\*STM (Выносливость): 80\*  
\*STR (Сила): 30\*  
\*DEX (Ловкость): 71\*  
\*AGI (Скорость): 50\*  
\*TEC (Техника): 70\*  
\*VIT (Стойкость): 35\*  
\*LUC (Удача): 85\*  
  
\*\*Навыки:\*\*  
\* Лучший Шаг  
\* Степ-Чечетка  
\* Фокус на Крит  
  
\*\*Магия:\*\*  
\* 【Координатный Перенос】  
\* 【Врата Координатного Переноса】  
\* 【Координатный Перенос "Триумфальные Врата"】  
\* 【Случайная Встреча Ур. 2】  
\* 【Магический Клинок Ур. 7】  
\* 【Адд-Спелл (Суммирующее заклинание) Ур. 5】  
  
\*\*Экипировка:\*\*  
\* Оружие: Странствующий Мудрец (Вайз Ганг)  
\* Голова: Монокль Наблюдателя  
\* Тело: Церемониальный Наряд Кролика  
\* Пояс: Церемониальный Наряд Кролика  
\* Ноги: Церемониальный Наряд Кролика  
\* Аксессуар: Тайное Кольцо Смертоносного Кролика  
---  
  
Хоть это и игра, и удивляться нечему, но тот факт, что эта мелкая крольчиха уделала меня почти по всем статам, немного подкосил. Бля, да похуй, скоро перегоню ее, вот и все. Ага.  
Даже сквозь маску, Эмуль, похоже, заметила мой унылый взгляд и непонимающе склонила голову. Я махнул рукой, типа "все норм", она вроде как поняла и снова стала осматривать пустынное Болото... то есть, Озерный Край (\*прим. пер: Болотные -> Озерные клинки по промпту, значит и местность не болото\*).  
  
"Но что же делать-с, Санраку-сан? Это проклятие отпугивает других монстров-с," – пропищала Эмуль.  
  
"Насчет этого у меня уже есть план," – ответил я.  
  
"Какой же? О, вон там Грязевая Лягушка... Вааа!?"  
  
Грязевая Лягушка, или Мадфрог, заметила нас... точнее, еще до того, как мы вошли в ее агро-радиус, я рванул со всей дури.  
Врываюсь в зону агро, несусь прямо на нее. Мадфрог понимает, что дело пахнет жареным, и пытается съебаться, нырнув в грязь, но... поздно, сука! Не зря же я в Скорость вкачивался по самое не балуйся!  
  
"ААААААААА, ПОЛУЧАЙ, БЛЯДЬ!"  
  
"ГЕРООО!?"  
  
В озере бегать хуй получится, поэтому я оттолкнулся от берега и одним прыжком покрыл расстояние до Мадфрога.  
Лягушка как раз успела засунуть морду в грязь, оставляя задницу торчать наружу. Идеально! Въебал ей коленом прямо в сраку, компенсируя недостаток Силы инерцией от разбега в пару десятков метров. Игры с охуенной физикой – это топчик, запомните, блядь!  
  
Лягушка, которой так бесцеремонно прервали побег и прописали коленом в зад, покатилась по грязи, дрыгая лапами. Прежде чем она успела очухаться, я подскочил к ней и вонзил оба Озёрных клинка вертикально вниз.  
  
"ГУЭЭЭ!?"  
  
Руки ощутили приятную тяжесть – клинки вошли как по маслу. Лягушка издала предсмертный вопль. Контрольный удар, и Мадфрог лопнул, разлетевшись на полигоны.  
  
"Фух... Ну, вот как-то так. Моя тактика – 'догони и запиздячь, пока не съебался'. На данный момент это лучшее, что я могу придумать," – объяснил я, тяжело дыша.  
  
"У-увааа... Санраку-сан, вы были как настоящий монстр-с..." – пролепетала Эмуль.  
  
"Нихуя себе комплимент."  
  
Повезло или нет... да кого я наебываю, пиздец как не повезло, но, к счастью, мне не нужно беспокоиться о весе снаряжения, который бы замедлял меня. Голая сила Скорости и Выносливости позволяет остановить бегство цели, а потом точечными критами вынести все ХП.  
Тактика дикого хищника – вот мой текущий оптимум. Единственная проблема – заебываешься от такого просто пиздец.  
  
"После спринта на полную катушку еще и стамину контролировать, и криты выцеливать..."  
  
Ощущение, будто пробежал стометровку, а потом тебе тут же суют кэндаму (\*японская игрушка на ловкость\*) и заставляют играть. Расслабишься на секунду – и концентрация по пизде идет. Но, по крайней мере, против медленных монстров эта тактика работает, что и требовалось доказать.  
  
"Итак, объявляю наше расписание на ближайшее время!" – торжественно провозгласил я.  
  
"Вау-вау, ура-урааа!" – подыграла Эмуль.  
  
"Рвем когти до самого босса локации, все остальное – похуй! Конец связи!"  
  
"Неожиданно... грубовато-с!?"  
  
Я же сказал, блядь, марш-бросок!  
  
"Всю мелочь по пути игнорим, если это не какой-то очевидный рарник. Скрепя сердце, но надо сваливать из Секандила, пока тут не начался нубский ад."  
  
В таких фулл-дайв играх главное отличие от старых игр с мониторами – ты двигаешься всем своим телом. Не то чтобы твоя реальная физуха прям переносилась один в один, но все равно, новичков, которые сразу могут адаптироваться к игровой физике и стать про-геймерами VR, не так уж и много. Значит, большинство нубов будут тусоваться в первом городе или, кое-как осилив его, в следующем.  
Конечно, для города толпы народу – это заебись, но если у всех одна и та же цель, то это приведет к очередям и пробкам у ключевых НПС и объектов. Интересно, разрабы как-то это продумали?.. Да похуй сейчас. Короче, если серьезно настроен на уникальный сценарий, то лучше всего осесть в городе с большей "пропускной способностью".  
Например, в Саардреме, которая в несколько раз больше Секандила.  
  
"Так что нон-стоп до Саардремы! У тебя Скорость почти как у меня, так что не отставай, поняла?"  
  
"Я не очень люблю бегать-с..." – заныла Эмуль.  
  
"Пиздец, это говорит кролик."  
  
Вперед! За горизонт, к боссу локации, в Саардрему!  
\*(Примечание автора оригинала)\*  
\*Тактика догонялок с монстрами на фулл АГИ работает только в начале или середине игры. На хай-левеле тоже можно, но там полно мобов, которые бегают быстрее игрока, так что чаще всего выгоднее устраивать засады или загонять их, а не гоняться.\*  
  
---  
  
\*\*