Глава 528  
  
: Ваш Оркестр, Часть Десятая\*\*  
  
\*На японском было: あなたの為のオーケストラ 其の十 (Anata no Tame no Orchestra Sono Juu - Your Orchestra Part 10)\*  
  
П-по, попопопопопо, побоище (белки глаз видны).  
Кулачный бой, да, кулачный бой. Псевдо-устрашающая стойка поэта навела меня на мысль.  
Не стоит бездумно увеличивать арсенал оружия. Хоть я и уверен, что при желании смогу освоить всё, от цепного меча до чакрама, нельзя отрицать, что это будет поверхностное знание.  
Худший вариант — если я буду знать поверхностно, а он — владеть в совершенстве. Это будет просто игра в поддавки. К тому же, если слишком сильно пытаться законтрить «меня», есть риск, что это ударит по мне самому.  
  
Но что насчёт кулачного боя? Кулачный бой, бой голыми руками, стегоро — то есть, минимальная боевая единица человека.  
Самое примитивное оружие, которое есть у любого игрока с самого начала игры. Уровень владения им очевиден — ведь мы используем руки с рождения, как в играх, так и в реале.  
Даже если противник будет использовать тот же стиль, даже если он будет улучшенной версией.  
  
Раз это игра(・・・・・・・・), я смогу справиться, я справлюсь!!  
  
«Два раза подрался — и уже примерно понятно».  
  
Тот ИИ, конечно, пиздецки точно копирует. Не оружие или скиллы — это просто данные, их можно скопировать сколько угодно. Опасна та часть, что копирует мои движения… Но, строго говоря, это немного отличается от моих собственных движений.  
  
«Отвращение к себе подобным? Не совсем то…?»  
  
Но что-то близкое. Лучше всего знаешь — лучше всего контришь… Тот ИИ читает мои движения и «реагирует» на них. Это не просто зеркальное отражение, а ИИ для метагейма, который строит контрмеры на основе скопированной информации. Так что, строго говоря, это не просто моя копия, а моя копия с добавленным каким-то другим мыслительным процессом.  
  
«Если противник постоянно прёт напролом с 1 ХП, то логично, что ИИ будет контратакующим(・・・・・・)».  
  
Хоть я и мало раз пытался, но огребал знатно. Поэтому, хоть и смутно, но вырисовывается картина. «Я» не то чтобы не атакует сам или не заманивает в ловушки, но его основная суть — спровоцировать меня на действие и вмазать контрударом.  
Это всё равно геморрой, но именно поэтому — кулачный бой. Кулачный бой — это голые руки, то есть нулевая дистанция оружия. Обычно это только минус, но в очень редких ситуациях это превращается в преимущество.  
  
Минимальная дистанция — значит, оптимальное применение.  
Минимальная дистанция — значит, максимальная скорость удара.  
  
«То есть сверхближний бой (инфайт)…!!»  
  
Прежде чем он успеет контратаковать, я сокращу дистанцию до минимума и всажу ему экстра-атаку. Это единственный реальный план победы, который я могу придумать сейчас…!!  
Строго говоря, есть ещё один, но «оба используем Молот Грозового Затвора Бедствие, снижаем ХП, взрываем всё вокруг АоЕ-магией и надеемся на победу благодаря «стойкости от удачи» — эта ёбаная лотерея» — это крайний случай, самый крайний…  
  
Говоря о бое голыми руками, на ум приходит Иай-кулак, но это скорее стиль или техника, так что конкретных приёмов там нет. Истинная ценность Иай-кулака в том, что его можно встроить в любой боевой стиль.  
Поэтому мне нужен стиль кулачного боя, который хорошо сочетается с Иай-кулаком и делает упор на мобильность, позволяя мгновенно ворваться в ближний бой и нанести удар──────!!  
  
………Так это ж бокс, не?  
  
«…………Не, погоди, ещё не факт».  
  
Шангри-Ла — это фэнтези, блядь. Может, тут есть какие-нибудь боевые искусства с неведомыми движениями. Например, здесь, в додзё стиля Дирмонтон!!!  
  
\*\*\*  
  
Сменим тему и ещё раз вспомним о «стилях» в Шангре.  
Говорят, что в Шангре можно создать практически любой тип оружия, настолько их много. Естественно, бой голыми руками тоже признан как полноценный стиль игры. Серия профессий Катсу «Монах» хоть и связана с магией, но относится к бою голыми руками.  
Но это скорее профессиональное, «стили» — это что-то более доступное… своего рода набор скиллов (иногда и магии).  
  
«Стиль Ясного Неба», который я получил после победы над Везермоном с помощью какой-то машины, промывшей мне мозги через сетчатку, — не в счёт, это особый случай. Обычно, чтобы изучить скиллы стиля, нужно, как и в реальных боевых искусствах, «вступить» в ученики в додзё, где этот стиль преподают. Условия вступления разные: иногда нужно иметь определённую профессию, как «Монах», иногда — сразиться с определённым NPC голыми руками… А чтобы выучить скиллы и магию стиля, нужно выполнять квесты типа «сходи-принеси»… Короче, это занимает время.  
  
Но, к сожалению, у меня нет времени на тренировки. Даже машины протирать некогда. Однако, как это часто бывает в таком контенте, просто вступив в ученики, высшие скиллы стиля не увидишь. Это как дерево скиллов. Что же делать?  
  
Здесь важно то, что я хочу «просто посмотреть, что это за стиль», «увидеть его секретные техники», «проверить, будет ли это эффективно против «меня»».  
И ответ, к которому пришёл мой чудо-нейрон, закалённый «Человеческой Фермой» и «Кочевыми Варварами» (если бы это была другая игра), в отличие от самопровозглашённого интеллекта Сайаны, был один.  
  
«А ну открывай, сука!!»  
  
───Да, штурм додзё.  
  
«Кто здесь?!»  
  
«Пришёл встретиться с тем, кто сильнее меня!!»  
  
\*«Начался уникальный сценарий «Штурм додзё: Стиль Дирмонтон»»\*  
  
Похоже, среди NPC есть и игроки — на меня устремились любопытные взгляды.  
Ивент штурма додзё — это самый простой способ для игрока запустить уникальный сценарий. Достаточно просто атаковать дверь любого додзё и войти. Характерно, что при таком способе активации не появляется окно выбора «да/нет».  
  
«Заместитель мастера стиля Дирмонтон, Гандон!»  
  
«Сначала разминка? Ладно, я не против».  
  
Передо мной появляется здоровяк, всем своим видом говорящий, что в этом мире почти всё решают мышцы и разница в габаритах. Разница в размерах явно не в мою пользу. Смогу ли я победить?.. А, да, одно уточнение.  
  
«Применение Иай-кулака, Мучительная Тройка».  
  
«Гья! Гухю! Гбоа… хх?!»  
  
Мы же в Секандиле, так что разница в уровнях довольно очевидна.  
  
«Наслаждайся(¡Hasta) адом(la vista!)».  
  
Пока Кацудон-сан падал после трёх ударов кулаком в глаз, горло и солнечное сплетение, я выдал пафосную фразу на испанском и принял загадочную позу.  
  
\*\*\*  
  
\*Стиль Иай-кулака «Мучительная N-ка»\*  
\*Стиль Иай-кулака — это боевой стиль, бьющий по инстинктам самого игрока. Поэтому, точно поражая уязвимые точки человеческого тела, он парализует не столько сам аватар, сколько управляющего им игрока. Это и есть «Мучение(Монзэцу)» стиля Иай-кулака.\*  
\*Использованная Санраку тройка — это три последовательных удара в глаз, горло и солнечное сплетение, но это ухудшенная версия. Изначально после этого следовал удар коленом в пах, составляя четвёрку.\*  
\*Мастера могут продолжить комбо, сбив противника с ног подсечкой, сесть сверху и безостановочно бить по лицу.\*  
  
\*───Возможно, это было похоже на методы, принятые на острове, и потому…\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*