Глава 54  
  
: Вкладывая Мысли в Мгновение. Часть Вторая\*\*  
  
«Если в двух словах, 'Хранитель Гробниц Веземон' – это уникальный монстр, которого 'Ашура Кай' нашёл прошлой зимой и с тех пор держал в секрете. Теперь они используют его как сервер для прокачки новичков и тренажёр для ПвП. Жалкая тварь».  
  
За встречу с уникальным монстром дают опыт. Да, если занять локацию с уникальным монстром, который не появляется случайно, как Лукаорн, то это идеальное место для прокачки. Понятно, лидер «Ашура Кай» тот ещё любитель эффективности.  
  
«Они так его скрывали, что даже тем, кто ушёл из клана, приказали молчать. Но тебе не кажется, что это неправильно (!!!)?»  
«Ну, в общем-то, да».  
«По крайней мере, в ММО так делать – немного бессмысленно, я считаю».  
  
Это как смотреть на банкетный стол, полный деликатесов, и не прикасаться к еде. Не то чтобы это плохо, и я не собираюсь их осуждать… но если вы не собираетесь его есть, то можно мы попробуем?  
  
«Поэтому мы воспользуемся их невнимательностью и проберёмся в зону, где находится Хранитель Гробниц Веземон. Вот конкретный план».  
  
Карандашный Воин переслал нам предмет, в который игроки могут сами записывать информацию – «Книгу Игрока». Раз он подготовился заранее, значит, план пиздец какой детальный.  
  
\*\*\*  
  
\* \*Уникальный монстр «Хранитель Гробниц Веземон» – это уникальный монстр гуманоидного типа, с которым можно сразиться, взяв уникальный сценарий EX «С любовью с того света на этот».\*  
\* \*Условие получения уникального сценария: прийти в полнолуние в скрытую зону Тысячецветного Лесного Грота «Тайный Сад» без какого-либо оружия. Там появится уникальный NPC «Сецуна Далёких Дней», с которым нужно поговорить.\*  
  
«Хм-м…»  
«Что такое? Если есть вопросы – отвечу».  
«Да так, мысли вслух».  
  
Уникальный сценарий EX, значит… Так значит, EX всё-таки напрямую связаны с уникальными монстрами? Тогда тот, который я активировал… нет, сейчас не будем об этом думать.  
  
\* \*Получив сценарий, нужно прийти в «Тайный Сад» в новолуние. Тогда откроется путь в ещё одну скрытую локацию.\*  
  
«Я до сих пор не проходил ни одного уникального сценария. Скажите, все уники такие замороченные?»  
«Не знаю. Сецу-тян… NPC даёт намёки, так что если флаг активирован, то особых проблем возникнуть не должно».  
«Так, а со следующей страницы – инфа по тактике на Веземона, значит?»  
  
\* \*Хранитель Гробниц Веземон в начале боя активирует скилл, который «снижает уровень всех персонажей в боевой зоне, кроме него самого, до 50». Таким образом, все игроки вынуждены сражаться со значительно пониженными статами.\*  
\* \*Это происходит потому, что «очки статов, распределённые между 51 и 99 уровнями», на время боя исчезают.\*  
\* \*Проверка показала, что этот эффект действует и на NPC, поэтому тактика с использованием высокоуровневых NPC бессмысленна.\*  
  
Так, стоп, блядь.  
  
«Вмешивается в уровень и статы? Судя по описанию, это временно, только на время боя… но это же пиздец, как его валить? У него-то уровень небось за сотню?»  
«Игрок с навыком 'Оценка' проверил – 200-й уровень. Даже удар самого сильного дамагера на полной мощности ему как слону дробина. Читерский скилл, блядь… Скорее всего, там какая-то особая победа».  
  
Разница в 150 уровней – это пиздец как жёстко. Но особая победа… Да, в ивентовых боях часто бывает, что нужно не снести ХП врагу до нуля, а выполнить другое условие. Например, захватить или уничтожить определённый объект, продержаться определённое время, пережить определённую атаку… Реже бывает «убедить противника в бою». Проигрышный бой (макеибэ) тоже к этому относится, но вряд ли битва с уникальным монстром может быть проигрышной.  
  
«Ага, понятно, почему уровень не важен».  
«Действительно, игроки, которые полагаются на уровень, тут годятся только на роль мясного щита».  
  
Нет, мясной щит – это тоже важная роль, танки тому пример. Но когда разница в уровнях принудительно составляет 150, танк будет ненамного прочнее лёгкого воина.  
  
«Кстати, есть догадки насчёт условия победы?»  
«Думаю, можно исключить проигрышный бой и вариант с объектами. Скорее всего, нужно продержаться определённое время, но гарантий нет».  
«Хм-м… О, тут и описание атак есть. Спасибо».  
  
Для Катсу, как для файтера, знать атаки противника – это очень ценно. Раньше он говорил мне что-то вроде: «Если знать фреймы, можно вставить свой удар» – довольно безумные слова. Немного жаль, что пропадает удовольствие от первого знакомства с боссом, но раз план Карандашного Воина рассчитан на победу с первой попытки, то выбирать не приходится.  
  
\* \*Обычные атаки в основном мечом, иногда – рукопашные. Но если есть выбор между рукопашной и мечом, ИИ выбирает меч.\*  
\* \*Ниже перечислены известные на данный момент особые атаки Хранителя Гробниц Веземона:\*  
 \* \*• Рассекающий Ветер (Тачикадзе)\*  
 \* \*Подозрительно быстрая атака мечом из ножен (иай), возможно, с кастом в 1 фрейм. Пробивает блок насмерть. Попал – сдох.\*  
 \* \*Нужно уворачиваться, заметив подготовку. Но подготовка тоже короткая, так что если он на тебя сагрился – считай, ты труп.\*  
 \* \*• Грозовая Туча (Нюдогумо)\*  
 \* \*После зарядки наносит удар огромной рукой из облака по всей зоне. Попал – сдох.\*  
 \* \*Безопасные зоны, скорее всего, наверху и вблизи. Если хватает Ловкости, можно убежать.\*  
 \* \*• Громовой Колокол (Райсё)\*  
 \* \*Заряжает меч молнией и бомбит большую площадь. Попал – сдох.\*  
 \* \*Места ударов частично наводятся на игроков. Точки ударов могут совпадать, так что если игроки стоят кучно – их всех накроет.\*  
  
Блядь, ну это пиздец какой хардкор. «Попал – сдох» – это что, девиз такой? Но даже с такими характеристиками его атаки ещё не все известны?  
  
«Атаки по площади… Ненавижу их».  
«В файтингах же бывают атаки на весь экран?»  
«Ты в какие файтинги играл, блядь? В фуллдайве атака на весь экран, от которой нельзя увернуться – это бред. Даже в самой убогой игре такого дерьма нет».  
  
Атаки на весь экран, которые были в старых 2D-файтингах, исчезли с переходом к 3D и фуллдайву. В фуллдайве игрок должен сам уворачиваться телом, поэтому атаки, наносящие урон всему пространству без разбора, ушли в прошлое. Максимум – атаки по площади.  
Скиллы Веземона – не на весь экран, но атака, накрывающая всю зону, – это пиздец как геморройно. То, что есть безопасные зоны – это уже хорошо… Ага, понятно. Он заточен против больших групп. Если игроки ломанутся в безопасную зону, они там застрянут и их всех накроет. А когда останется мало народу – их добьют поодиночке.  
  
«Сам Веземон пиздец какой сильный, но настоящий геморрой – это вот эта хрень. Я замеряла, появляется примерно через десять минут после начала боя. Дополнительное вооружение Веземона…»  
«Тактический Конь【Цийлинь】?»  
  
\* \*Примерно через десять минут после начала боя Веземон вызывает дополнительное вооружение.\*  
\* \*Тактический Конь【Цийлинь】 в первой форме выглядит как робот в виде лошади. Но его характеристики явно из другой игры: он носится по всей зоне, разбрасывая ракеты и лазеры, что пиздец как опасно.\*  
\* \*Если его игнорировать, он сольётся с Веземоном, и тогда всё станет совсем хуёво.\*  
\* \*Способ борьбы: если на 【Цийлинь】 запрыгнет кто-то, кроме Веземона (то есть игрок), Цийлинь прервёт все действия и начнёт пытаться сбросить наездника. Нужно просто держаться на нём как можно дольше.\*  
  
Слова, которых не должно быть в фэнтези-игре… Ракеты, блядь. Но суть пиздец какая геморройная. Приходится на него отвлекаться, иначе Веземон станет неуязвимым.  
Ага… Кажется, я начинаю понимать план.  
  
«Я беру Веземона, Катсу – Цийлиня, а ты… поддержка, так?»  
«Верно. После боёв с ним я пришла к выводу, что с атаками Веземона справишься только ты, Санраку. Только ты, способный выиграть у про-геймера в реакции в 30% случаев…»  
«Ладно, но почему я должен заниматься конём? Я не особо умею в родео».  
«Катсу, ты же вроде играл в 'Кабаре', да?»  
«Кабаре?»  
  
Не кабаре-клуб… Наверное, сокращённое название какой-то игры, но я такого не знаю… Понятно, значит, не ксоге. Раз это связано с Катсу, значит, файтинг… Современные файтинги, где не нужно качаться физически, но можно драться как про-боксёр, – один из самых популярных жанров VR-игр. Поэтому их выходит дохуя, и отечественных, и зарубежных.  
Из них я могу вспомнить ксоге или средненькие игры, но хорошие или божественные – только смутно припоминаю названия.  
  
«Ты и это раскопала?.. Ладно, я беру этого Цийлиня».  
  
Катсу снова закинул в рот сладость и углубился в чтение.  
  
«Но всё равно трое – это слишком мало. Я бы хотел человек пять».  
  
Конкретно: ещё одного человека на Цийлиня, плюс к поддержке Карандашного Воина нужен маг для прямых баффов и, если возможно, дебаффов. С этим намёком я и задал вопрос, но в ответ получил лишь кривую усмешку.  
  
«На баффы можешь не рассчитывать. Мы уже пробовали вдесятером баффнуть одного дамагера по полной – всё равно проиграли… вернее, нас разгромили».  
  
Ограничение уровня, превращающее бой в хардкор, дополнительный моб, слияние, делающее босса неуязвимым… Слишком уж он сильный. Особая победа почти гарантирована, но пока неясно, какое именно условие, шансы на победу малы.  
  
«Цийлиня берёт Катсу, Веземона – я. А ты?»  
«Буду бегать туда-сюда, поддерживать, не давать фронту рухнуть. Я Веземона не остановлю».  
  
Фронта как такового у двоих человек нет, но если один упадёт – конец, это правда.  
  
«Тогда перейдём к конкретному плану действий…»  
  
\*\*\*  
  
«…Вот так, исходя из предположения, что условие победы – 'продержаться определённое время', мы и пойдём на Хранителя Гробниц Веземона».  
  
Стиль боя Веземона, особенности арены, хитбоксы атак Цийлиня… Мы обсуждали всё это, пока не перевалило за полночь.  
Была дискуссия о том, что раз он «Хранитель Гробниц», то, может, условие победы – это что-то сделать с гробницей. Но решили, что лезть к гробнице, которую он охраняет, и рисковать нарваться на его режим берсерка – слишком опасно. Поэтому остановились на тактике выживания. Тут я вспомнил один вопрос и озвучил его.  
  
«Ах да, у меня сейчас в пати NPC. Что с ним делать?»  
«Та самая крольчиха, на которую с таким лицом смотрел лидер SF-Zoo?»  
«Блин, везёт тебе с униками. Я тоже хочу найти какой-нибудь уник».  
  
Я сделал самодовольное лицо и тут же получил удар «Книгой Игрока». Углом книги, блядь, не бей!  
  
«Хм-м, лучше убрать её из пати. В ШанФро…»  
  
\* \* \*  
  
\*NPC не воскрешаются.\*  
  
\* \* \*  
  
Хоть я и догадывался об этом, слова Карандашного Воина пронзили меня насквозь.  
  
\* \* \*  
  
\*Кабаре, полное название «Кавалерийский Кризис»\*  
\* \*Новый тип файтинга – «конные поединки». Игра получила неплохие оценки, хотя из соображений защиты животных лошади всегда неуязвимы, даже если их колют копьями или стреляют лазерами.\*  
\* \*Игрок проигрывает, если его ХП падает до нуля или его сбрасывают с коня. Как и в обычных файтингах, можно копить шкалу для суперударов.\*  
\* \*Кстати, на Первое апреля разработчики в шутку добавили воздушные бои на пегасах. Игрокам так понравилось, что это официально ввели в игру… или это просто слухи.\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*