Глава 811  
  
: 1? декабря: Если есть логика, обходящая логику, то это не выходит за рамки понимания нелогичного, – так сказал себе грызун\*\*  
  
\*Если нет мотивации писать ни одну из нужных точек зрения, можно просто создать новую точку зрения, на которую мотивация появится.\*  
◇  
  
Кузнечное дело. В Рубеже Шангри-Ла создание оружия и брони – это не то, что поручают НПС.  
Игроки сами создают снаряжение, улучшают его, развивают... и даже могут заглянуть за пределы возможного. Это часть невероятной реалистичности и свободы Рубежа Шангри-Ла. Игроков, которые предпочитают не махать мечом и не поднимать посох, а создавать их, немало.  
Испокон веков хак-н-слэш и динамичный экшен были, конечно, вишенкой на торте игр. Но и игры про производство, создание и расширение чего-либо тоже относились к "неповседневному", в зависимости от социального статуса и жизни каждого конкретного человека.  
  
Вернёмся к теме.  
Создание оружия и брони в Рубеже Шангри-Ла... под стать общей свободе и качеству игры, обладает высокой степенью свободы.  
Но всё же. Это не совсем реальное кузнечное дело. Это своего рода мини-игра, сделанная так, чтобы было "весело(たのしく)" и "в меру легко(らく)".  
Сначала игрок начинает с "проектирования" оружия. Какое оружие, как выглядит, какие характеристики. Способы у всех разные: кто-то рисует с нуля, кто-то использует готовые шаблоны от системы. Совсем редкий случай – отсканировать реально существующий предмет и перенести его в игру.  
  
Но если бы всё задуманное воплощалось, это была бы не игра. Если бы у каждого был меч, убивающий врагов одним своим видом, это была бы симуляция медленного отчаяния, но вряд ли игра.  
Поэтому, получится ли идеальный дизайн и идеальные характеристики, решают последующие этапы... а именно выбор материалов и результат самой ковки.  
Например, вы хотите сделать "посох, усиливающий магию воды". Если вы попытаетесь сделать его из подобранной ветки и камня, выбитого киркой из скалы, то получите в лучшем случае палку с вмурованным камнем, которую и посохом назвать стыдно. Если же вы хотите сделать именно "посох, усиливающий магию воды" без компромиссов... вам понадобятся как минимум руда, добытая у воды, под водой или рядом с подземными водами, или материалы с водных монстров. А для высоких характеристик нужны материалы получше.  
У каждого материала есть очки ресурсов. Если их хватает для создания оружия, и уровень магии "Ковки" игрока-кузнеца тоже соответствует требованиям... то в его руках появится "посох, усиливающий магию воды".  
  
Хорошие материалы – идеальное оружие, плохие материалы – искажается даже дизайн. Поэтому кузнецы либо сами ищут идеальные материалы... либо заказывают их у других.  
Но всё это... лишь основы, база. Выдающиеся(・・・) кузнецы в этой игре, те, кто достиг звания Мастера, принимают это как должное и стремятся дальше... нет, к самому пределу.  
  
Применять основы и здравый смысл. Или подтверждать парадокс с помощью основ и здравого смысла. Для создания идеального снаряжения нужны первоклассные материалы и мастерство кузнеца... то есть уровень владения магией ковки. А это значит, что, наоборот...  
  
─── Имея первоклассные материалы и высокое мастерство кузнеца, теоретически можно создать любое оружие. Это и есть доказательство обратной теории.  
  
«Получилось... Наконец-то, наконец-то, наконец-то! Получилось! До Нового Года! Я сделала это-о-о-о-о-о-о-о!!!»  
  
В одной из "мастерских" в Кроличьем Дворце в Лагонии раздавались восторженные крики.  
Небритый, неприветливый, опасного вида мужчина средних лет – но это была она(・・), ИМРОН. Одни звали её "Героем Святого Молота", другие – "лучшим кузнецом среди игроков".  
Именно она создала шедевр "Супер-Кошачью Дразнилку Ур.100", знаменитый "Меч Сверхъядерного Жароклинка Кримсон Хитрайзер" и вызывающую до сих пор трепет серию "Семь Смертных Грехов Имрон". Этот Мастер, или "Великий Мастер", достигла высшей ступени кузнечного дела – скрытой высшей профессии "Божественный Мастер" – и считала, что путь к ней лежит через эту кроличью страну. Поэтому она почти безвылазно сидела в своей мастерской, выходя только за материалами.  
  
А радовалась она потому, что только что смогла преодолеть "стену", которая долгое время стояла на пути всех игроков-кузнецов.  
  
«Я! Превзошла предел! Видели, разрабы Шангри-Ла?! Я победила серверный ИИ! Победила-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!!!»  
  
Сейчас об этом уже забыли, но когда-то каждый кузнец мечтал преодолеть эту "стену"... а именно, "создание огнестрельного оружия".  
Рубеж Шангри-Ла – это игра, где фэнтези с мечами и магией ("современность") смешивается с научной фантастикой с роботами и пушками ("Эпоха Богов"). Полунаучная полуфэнтези. На это намекали ещё в обучении. И любой игрок, побывавший в руинах и зонах с остатками Эпохи Богов, хоть раз задумывался: "А можно ли использовать пушки?".  
Короче говоря, перенести чертёж пушки в Шангри-Ла было нельзя – система отвечала, что "невозможно создать точные детали". В итоге огнестрел стал доступен только после того, как один игрок раскрыл тайну Багамута – божественного зверя, рыбы, плавающей среди звёзд.  
  
А сейчас, когда второй Багамут, Бегемот, появился и на Старом континенте, игроки примерно с 50-го уровня могут легко достать пушки.  
"Стена" создания огнестрела, когда-то непреодолимая для всех кузнецов, превратилась в проходной двор – достаточно получить лицензию оружейника внутри Багамута.  
  
Именно поэтому Имрон бросила вызов – создать огнестрел без технологий Эпохи Богов. Она сама построила эту "стену" из обломков старой проблемы, уверенная, что теперь сможет её преодолеть───!  
  
«Отбросить само понятие 'пушка', чтобы создать пушку... До этого я додумалась только под мухой! Использовать ноу-хау создания оружия Эпохи Богов, чтобы вернуться к истокам!! А-а, может, пойти к разрабам и потребовать создать для меня титул?!»  
  
Имрон смотрела горящим взглядом на странный предмет, лежавший на наковальне. Это было слишком... нет, в нём всего не хватало, чтобы назвать это "пушкой".  
  
«Короче говоря, главное, чтобы при нажатии на курок(・・・・・・・・) что-то вылетало(・・・・・・・・)!!»  
  
Может, это и не признают пушкой. Да и сама создательница больше всех сомневалась: "А это точно пушка?". Но тем не менее, оно было создано.  
Пусть неудобное, пусть непонятно, сможет ли им кто-то вообще пользоваться... Возможно, в мире это назвали бы "неудачей".  
  
Но у Имрон, с её безумным блеском в глазах, был план. Она вспомнила слова Ворпал-кролика-кузнеца, который шёл к вершине "Божественного Мастера" на шаг... нет, на два-три шага впереди неё (вспоминать было обидно).  
  
«Даже если эффект кажется провальным, он сможет это использовать... сможет.»  
  
У неё был на примете тестер.  
Глядя на пару КЕНДЗЮ(・・・・・), холодно и остро лежащих на наковальне, Имрон с налитыми кровью глазами ждала возвращения этого тестера в Лагонию.  
  
\* Яширобард сейчас бы посмеялся над этой дичью. А Яширобард времён, когда он пользовался луком, отдал бы за неё всё своё состояние.  
  
---  
  
\*\*