Глава 849  
  
: 19 декабря: Хайлайты не заканчиваются\*\*  
  
В наше время карьера киберспортсмена, про-геймера, на удивление долгая. В отличие от прошлых времен, когда про-геймеры пялились в монитор и двигали персонажей кончиками пальцев, в современную эпоху полного погружения, когда команды мозга напрямую влияют на качество управления персонажем, средняя продолжительность карьеры сравнима с реальными физическими видами спорта и составляет 40-60 лет.  
Особенно в про-лигах по стратегиям в реальном времени встречаются про-геймеры в возрасте 72 лет.  
  
Однако не во всех игровых категориях можно так долго оставаться в строю. Особенно в мире файтингов с полным погружением смена поколений происходит очень быстро.  
Конечно, можно продолжать играть в файтинги всю жизнь. Если обладать исключительным мастерством, можно даже преодолеть старение и оставаться сильнейшим про-геймером.  
  
───Но Кайсаки Хаятэ был не из таких. Вот и все.  
  
Середняк. Такова была его позиция в мире про-гейминга, признаваемая и им самим, и другими.  
Не слабый, по крайней мере, в его силе никто не сомневался. Но до вершин было далеко… Такое вот место.  
Особенно Уоми Кей, считающийся сильнейшим в Японии на данный момент, был таким же теоретиком, как и Кайсаки, но обладал настолько ненормальной способностью к адаптации, что его называли улучшенной версией Кайсаки.  
  
Это было не так уж важно. Он не то чтобы никогда не выигрывал у Уоми, и если не мириться с положением середняка и продолжать стремиться вверх, шанс бросить вызов всегда найдется.  
Но это касалось только Японии. Если посмотреть шире, на мировую арену, где даже сильнейшие японские файтеры вынуждены смотреть снизу вверх… До вершины мира, до Сильвии Голдберг, Номера Один в США и фактически сильнейшего файтера мира, Кайсаки было слишком далеко.  
  
И дело было не только в Сильвии Голдберг. Амелия Салливан, Алекс Тейлор, Леонора Роджер, Квон Шиу… Даже игроки, считающиеся "топ из топов" в Японии, или даже те, кого считают "топ из топов" в мире, нередко терпели сокрушительные поражения на мировой арене. Для таких сражений мастерства Кайсаки было явно недостаточно.  
  
Почему так, почему он не мог бросить вызов – он понимал лучше, чем кто-либо. Именно поэтому, или даже \*несмотря\* на это (・・・・・), ему было невыносимо обидно от того, что ему даже не выпадал шанс сразиться.  
Поэтому он пришел сюда. Поэтому он \*попросил\* ее прийти сюда.  
Но───  
  
◇  
  
(Слишком быстро…!?)  
  
Дело было не в том, что она сдерживалась. Она просто выжидала, терпела, искала момент, пока ее персонаж, Арджент Аул, не достигнет пика своей производительности. К тому времени, как Кайсоку это понял, было уже поздно.  
Скорость боя возросла на порядок, и Кайсоку мысленно завопил. Изо рта вырывалось только дыхание – времени на крик просто не было. Хотя это и был виртуальный мир, сон наяву, но ощущения были реальными.  
  
Удар ногой, удар рукой, прыжок, удар ногой… ан нет, обманка, толчок от воздуха, чтобы сбить с толку, и снова удар рукой. И добивающий удар ногой.  
  
(Дело не в чистой скорости, она слишком быстро реагирует! Вот это и есть раш чемпиона…!)  
  
Все пытались найти контрмеры против Сильвии Голдберг, но либо не находили, либо находили, но все равно проигрывали. Вот почему: ее атака была слишком яростной, изменчивой и непрерывной. Сами движения не были сверхбыстрыми, их можно было уследить глазами. Но паузы между действиями были минимальны, словно это был заранее отрепетированный танец, комбо, где каждое следующее движение было предопределено.  
Если первоклассный игрок мог нанести десять ударов руками за десять секунд, то Сильвия Голдберг могла за те же десять секунд нанести пять ударов руками и пять ногами в случайном порядке.  
  
Атака, словно по сценарию, но на самом деле – чистая импровизация. Попадешь под нее – и тебе конец. Даже Амелия Салливан, Номер Два в США, не могла выдержать, даже уйдя в глухую оборону. Чтобы противостоять этому, нужно было отвечать такой же импровизацией, как "та Зловещая Звезда" или Уоми Кей.  
  
(Но… у меня есть контрмера!)  
  
«Кх, оооо…! 【Шок-Пэрри】!!»  
  
«!?»  
  
Потратив последние остатки МП, которые стремительно таяли, Кайсоку создал перед грудью сферический пузырь воздуха. Искажая пространство, словно через мутную линзу, он резко расширился, отбросив и Арджент Аул, и Кайсоку друг от друга.  
Магия, принудительно разрывающая дистанцию и вводящая обоих в состояние ошеломления (хируми), вывела их из равновесия. Но тот, кто был готов к этому и использовал магию, и тот, кто попал под нее внезапно, были в разной степени готовности к шоку. Мгновенно восстановившись, Кайсоку окутал свои мечи энергией скилла и посмотрел на все еще пошатывающуюся Арджент Аул.  
  
«Вот он, момент!!»  
  
Скилл «Ленты Танцующих Вспышек» (Руру Сенбу) – скилл для двух мечей, утраивающий количество хитов. Все оружие, броня, аксессуары и скиллы Кайсоку были заточены под то, чтобы сжечь ХП противника именно этим скиллом. Против монстров это не было бы смертельным ударом, но против игрока… особенно против Арджент Аул, которая, как он и предполагал, не носила тяжелой брони.  
  
«Позволь мне закончить это! 【Бьющий Громовой Ритм (Стэн Бит)】!!»  
  
Слабый электрический разряд без каста. Но его скорости было достаточно, чтобы помешать Арджент Аул, находящейся в ошеломлении, прийти в себя. Этот момент стоил тысячи золотых.  
Используя скилл «Взрывное Ускорение (Аутберст Аксель)», который давал ускорение ценой отдачи урона по себе, Кайсоку рванул вперед и нанес удар двумя мечами. Это было все, на что хватило его оставшейся стамины. Но благодаря скиллу количество хитов увеличилось с 2 до 6, одновременный удар дал бонус от оружия, а эффект аксессуаров еще больше увеличил урон.  
  
«А…………»  
  
Удар, словно втянутый вакуумом, обрушился на Арджент Аул, которая все еще не могла выйти из системного стана, которому невозможно сопротивляться, как бы ты ни прокачивал свой скилл… и без сомнения снес ее ХП до нуля.  
  
«Я…»  
  
Сделал это. Получилось.  
Он дотянулся до несбыточной мечты, одержал победу в тот самый момент, о котором грезил, несмотря на свой возраст.  
  
Но сердце Кайсоку наполнилось не столько радостью, сколько… разочарованием, сомнением… и ожиданием.  
Могла ли Сильвия Голдберг проиграть \*такому, как он\* (・・・・・)? Она не должна была проиграть такому, как он. Или… если это Сильвия Голдберг.  
Но реальность отчетливо показывала смерть (дес) Арджент Аул (Сильвии Голдберг). Значит, это было не специально. Повторюсь, это было бессознательное слово, полное разочарования, сомнения и, прежде всего, ожидания.  
  
«…………Победил?»  
  
«Вот это было больно, точно».  
  
Джоб "Великий Святой" тесно связан с уникальным сценарием. Это контент, основанный на сюжете, и его характеристики сильно зависят от содержания этого сценария.  
Тот, кто прошел все города своими ногами, с уважением к жизни. Тот, кто завершил последнее паломничество, истратив все силы, – тому и даруется чудо. Чудо – это воля небес, то, что может снизойти на тебя после того, как ты сделал все, что мог. Ты не можешь управлять им своей волей.  
Поэтому это "чудо", символизирующее Великого Святого, – это автоматическая магия (ото-мэджик), не подчиняющаяся воле владельца.  
  
«Воскресла…?»  
  
ХП действительно упало до нуля. Но тело Арджент Аул не рассыпалось… нет, точнее, ее тело, которое должно было рассыпаться, окуталось величественным светом (эффектом) и снова приняло форму Арджент Аул.  
  
«У Великого Святого (The Saint) есть автоматически срабатывающая магия самовоскрешения, которая активируется один раз при падении ХП до 0… это 【Мученическое Рождество (Алма-Резерекшн)】. Можно сказать, это как Резерекшн у Тестамента».  
  
«Ха-ха-ха……… А я-то думал, вы используете только Митиас».  
  
"К такой силище еще и воскрешение прикрутили, охренеть", – заметила ли Сильвия легкую обиду в его словах или нет, но ее ответ был предельно прост.  
  
«"Я" – это Арджент Аул, а не Митиас. Если хочешь сразиться с \*той\* мной… то тебе в другую \*игру\*, верно?»  
  
【Мученическое Рождество (Алма-Резерекшн)】 – это не просто авто-воскрешение на себя, это очень специфическая магия.  
Потому что в момент активации весь оставшийся МП \*исчезает\* (・・) вместе с самой полоской МП, а его количество добавляется к максимальному ХП. Это означает, что после активации этой магии воскрешения сама полоска МП не восстановится, пока не пройдет день с момента окончания боя, и использовать любую магию будет невозможно.  
  
«Осталось 15 секунд. Еще потанцуем?»  
  
«…………………К сожалению, кое-кто сжег мне всю стамину».  
  
«Прошу прощения. Значит, все это время – мое».  
  
Великий Святой изначально происходит от ветки Священника (Прист), то есть это джоб, использующий магию за МП. Но Великий Святой, использовавший 【Мученическое Рождество (Алма-Резерекшн)】, теряет саму полоску МП. Однако именно в этих условиях раскрывается истинная сила его последнего козыря.  
  
«…「Священное Стремление (Сейкрид Амбишэс)」!!»  
  
Глазам Кайсоку показалось, что Арджент Аул охватило белое пламя разрушения. Но нет, она не была топливом для огня. Она сама была источником, излучающим яркий жар.  
  
«Ну все, летальный исход!»  
  
Третий и последний козырь Великого Святого: взрывное усиление всех статов ценой постоянного уменьшения собственного ХП. МП, присущее хилерскому классу, было добавлено к ХП, и теперь это ХП, перенявшее и его роль, горело, превращая пламя в силу.  
У Кайсоку больше не было сил сопротивляться. Да и слова, сказанные Арджент Аул, уже принесли ему сокрушительное чувство поражения.  
  
──────"Я" – это Арджент Аул, а не Митиас. Если хочешь сразиться с \*той\* мной… то тебе в другую \*игру\*, верно?  
  
(Ах, точно……………)  
  
Какой смысл побеждать гения бокса в сумо? Какой смысл сражаться с Сильвией Голдберг в Шангри-Ла Фронтир… Это нельзя назвать поединком с тем файтером, на которого он смотрел снизу вверх и которым восхищался.  
Кайсоку бросил вызов Арджент Аул с намерением победить – в Шангри-Ла Фронтир.  
Если он хотел сразиться не на официальном турнире, а в приватной обстановке, он мог просто вызвать ее на прайват матч в GH:C. Он не сделал этого не только потому, что гордость не позволяла "жульничать", чтобы сразиться с недосягаемым противником… но и потому, что где-то в глубине души он думал: "Все равно я не смогу победить ее в GH:C"?  
  
(Это же, по сути… компромисс (・・), верно?)  
  
МП было сожжено дотла, полоска стамины стала еще короче. ХП, на удивление, в этой критической ситуации оставалось много. Но кулак Святого сокрушает не жизнь.  
  
『Особое состояние: Усмирение』  
  
А боевой дух.  
  
«Good Game!!»  
  
Побежденный, лишенный воли к борьбе и сил для нее, рухнул на землю. Победительница стояла, окутанная белым пламенем.  
  
\* \*«Священное Стремление (Сейкрид Амбишэс)»\*  
\* \*Уникальный скилл Великого Святого и его третий козырь. Потребляет 5% от базового максимального ХП в секунду (то есть, от макс ХП до добавления МП), но при этом повышает все статы пользователя.\*  
\* \*Сам по себе скилл можно использовать независимо от 【Мученического Рождества (Алма-Резерекшн)】, но он раскрывает свою истинную силу в сочетании с дебаффом от 【Пути Святого (The Saint of Legend)】 и 【Мученического Рождества (Алма-Резерекшн)】 ("исчезновение полоски МП и добавление оставшегося МП к ХП и макс ХП").\*  
\* \*То есть, это комбо: продление баффов + замена типа урона + псевдо-хил и псевдо-увеличение ХП + бафф статов для сверхкороткого решающего боя. Трудно найти игрока, который не был бы "усмирен", попав под такой полный набор.\*  
\* \*Контрмеры: либо уклоняться и убегать до окончания действия эффектов, либо блокировать атаки физической или магической защитой. Ну, в данном случае проблема была в том, что эту комбинацию провернул игрок высочайшего уровня в PvP.\*  
\* \*Кстати, если не добить противника этим скиллом, то ты останешься с "несколькими скиллами и магией на перезарядке в 15+ минут, урезанным вдвое ХП-хилом от предметов (дебафф от Священного Стремления), и вообще без полоски МП, то есть без возможности кастовать магию, просто немного живучим парнем".\*  
  
\*8-й том манги "Рубеж Шангри-Ла" в продаже!\*  
  
---  
  
\*\*