Глава 852  
  
: Накануне: Готовность → Старт\*\*  
  
\*Увидел где-то коммент типа "Совсем не обновляется, я уж думал, он закончил писать, лол (перевод мой)". Это, наоборот, задело Кашинаши за живое!\*  
  
◆  
  
Я не отрекался от мира, это мир отрекся от меня.  
Хватит валяться на жестком полу и облизывать требуху. Пора возвращаться в мир людей…  
  
«Ааааааааааааааааааа…………… Заебался, пиздец».  
  
Реально на грани был, но хорошо, что успел \*закончить\* (・・・).  
Похожее на уродливую арахну существо, будто пауку оторвали голову и присобачили верхнюю часть туловища гориллы… кажется, звали его Платон 2-6… гигантский, нелогичный монстр, бросающий вызов самой экосистеме, рухнул на землю. Восемь ног для быстрой ходьбы, мощные руки гориллы, усиленные инерцией движения – простой, сука, физический монстр по принципу "сила плюс скорость равно охуенная мощь".  
  
『…Поразительно. Да, поистине поразительно. Платон 2-6 не обладает особыми способностями, но именно поэтому он занял шестое место во второй итерации испытаний исключительно за счет чистых физических характеристик. Победить его в одиночку (одному)…』  
  
«Ну, сила и скорость у него были ебанутые, но ХП не так уж много… Башка трещит… Кто бы мог подумать, что эта хрень, как и я, будет танком-уклонистом…»  
  
『Даже с преимуществом в совместимости и тактике, разница в характеристиках должна была быть непреодолимой…』  
  
Глядя на явно охуевшую "Слоновую Кость" (так я прозвал этого НПЦ), я проверил свои статы.  
Увидев на экране идеальные цифры, я самодовольно ухмыльнулся и закрыл окно статов.  
  
«Да эту нелепую химеру надо было просто бить в место соединения частей, она бы и развалилась… Если скорость одинаковая, то тот, кто маневреннее, имеет преимущество. Хотя времени все равно ушло дохуя, и сдох я раз сто».  
  
В этой игре, к добру или к худу, нет никаких ограничений по времени в бою с монстрами. При желании можно хоть целый день драться с одним и тем же мобом. К тому же, это был гиммиковый монстр для прохождения испытания на следующий уровень, он постоянно находился здесь, и его ХП переносилось на следующую попытку – это было слишком выгодное для меня условие.  
  
『Однако во время боя вы совершали явно неэффективные движения?』  
  
«Ну… победа была не главной целью, скажем так».  
  
На мои слова "Слоновая Кость" посмотрела с недоумением, но это была правда.  
Несмотря на плотный график, я приперся сюда и устроил махач с монстром, явно не предназначенным для соло, потому что именно здесь были почти все нужные мне условия: "гарантированная встреча", "дохуя ХП" и "возможность заранее изучить характеристики".  
  
«Статы уже почти идеальны, а благодаря науке Этернал Зеро по модификации тела, я подправил и те характеристики, которые не зависят от очков».  
  
Я теперь реально киборг какой-то. Куда делся фэнтези-сеттинг? На Луну улетел, что ли?  
  
«Осталось только прокачать скиллы по максимуму».  
  
Получение новых скиллов, их усиление, эволюция, связывание… В мире РуШа, где до сих пор непонятно, сколько вообще существует скиллов, билдостроение – это не просто эндгейм-контент, а \*бесконечный\* (・・・・・) контент. Я не собираюсь здесь и сейчас достигать вершины этого бесконечного пути прокачки, но раз уж я кое-что \*понял\*, то хотел прокачаться настолько, насколько возможно.  
Поскольку получение, усиление и развитие скиллов зависит от действий игрока, у более-менее готового игрока скиллы обычно соответствуют его стилю игры. Поэтому необходимость в "чем-то большем" отпадает.  
Именно благодаря связи с Эльком – НПЦ, который за деньги может многое сделать со скиллами, – я это и понял. Хотя, возможно, для большинства игроков это давно известный факт.  
  
───В этой игре по-настоящему важны скиллы с уровнем… Вот оно что. Особенно важны те скиллы с уровнем, в названии которых есть имя какого-нибудь бога. Потому что скиллы с уровнем… можно объединять. Другими словами, объединение скиллов – это способ получения новых скиллов вручную, в отличие от автоматического развития скиллов при повышении уровня.  
Я злорадно ухмылялся, глядя на окно статов, но "Слоновая Кость", зная это или нет, ответила вполне в рамках разговора.  
  
『Понятно. То есть… вы искали практичную боксерскую грушу』.  
  
«Есть претензии?»  
  
Я спросил у "Слоновой Кости", которую считал верхом аморальности, не против ли она, что ее творение использовали как грушу. В ответ она улыбнулась и покачала головой.  
  
『Нет. То, что вы совершили, – это действительно еще один шаг на пути человечества к господству, Санраку』.  
  
«Ага, как же…»  
  
『Но…………』  
  
Но?  
Пока я усердно собирал бесчисленные останки Платона 2-6 (дроп), "Слоновая Кость" как-то многозначительно на меня посмотрела. Дело было не в том, что смерть Платона 2-6 вызвала какие-то проблемы, а скорее в том, что сам факт \*моей\* победы над ним создал проблемы.  
  
『Судя по вашим персональным данным, Санраку, вы встречались с Везаэмоном. Мы это знаем』.  
  
«Так, блядь, это уже вторжение в личную жизнь???»  
  
『Везаэмон Амацуки был сильнейшим индивидуумом. Все человечество Бегемота и Левиафана. И те, кто пал на поле боя, и те, кто выжил… Даже "они", враги человечества, не могли не признать непревзойденную силу Везаэмона. Это постоянно повышало значимость Везаэмона Амацуки… И его исчезновение стало одной из фатальных катастроф той эпохи』.  
  
Везаэмон… Давненько я не слышал этого имени. Хотя нет, не так уж и давно? Просто последние события и усталость так вымотали, что все кажется далеким прошлым.  
  
『…"Исана" (Храбрая Рыба / Кит - имя другого НПЦ?) похоже, хочет повторить случай с Везаэмоном Амацуки, но я против этого』.  
  
«Почему?»  
  
Я общался с обоими достаточно, чтобы смутно догадываться, что "Исана" стремится к индивидуальной силе игроков (Второй Эпохи), а "Слоновая Кость", наоборот, считает это нежелательным.  
  
『Господство вида не достигается процветанием отдельных индивидуумов… Укрепление через наследование и смену поколений должно сделать человеческий вид доминирующим на этой планете. Человечеству прежде всего нужны постоянные победы』.  
  
Подводя итог, включая позицию "Исаны":  
В Эпоху Богов снаряжение было стандартизированным, поэтому силы Изначальных, "привыкшие" к нему, раздавили человечество. То, что сильнейший индивидуум Эпохи Богов, Везаэмон, свалил посреди битвы, тоже сильно приблизило поражение.  
Поэтому "Исана" хочет, чтобы следующее поколение людей – Первая и Вторая Эпохи – обладало не безликой (・・・), а индивидуальной силой. Тысяча рядовых солдат и тысяча героев, каждый из которых стоит тысячи, – разница колоссальная.  
А "Слоновая Кость" возражает: даже если каждый станет сильным, что будет со следующим поколением, если все они исчезнут? Грубо говоря, если все игроки уйдут на пенсию, смогут ли оставшиеся НПЦ выжить?  
…Такое надо говорить не игрокам, а сценаристам игры. Но вряд ли мета-шутки положительно повлияют на ивент. Да и мозг просто устал, умный ответ не родится.  
  
«Ну, короче, не все в мире стартуют с равных позиций. Рано или поздно человечество как-нибудь справится».  
  
Короче, я просто отмахнулся фразой "Да как-нибудь прорвемся".  
  
『………Возможно, вы правы. Вы еще так молоды. Возможно, еще слишком рано торопить события』.  
  
Идеальным общением это не назовешь. Но я пиздец как устал, и график плотный. С тяжелым сердцем я покинул Бегемот.  
  
\*Скиллы, относящиеся к определенной категории, но не к школе/стилю.\*  
\*Скиллы с уровнем, в отличие от завершенных скиллов без уровня.\*  
\*Они растут, смешиваются с другими скиллами, меняют форму. Можно ли рассматривать это так:\*  
\*Не 1+1 равных частей, а изменение особого "1" в другую форму?\*  
  
\*Короче: типа как фиксированный материал для Контактного Слияния.\*  
  
\*Злобный план Санраку: А не смогу ли я массово производить скиллы богов ХХ, используя \*тот\* скилл (・・・・・) как основу!?\*  
  
---  
\*\*