Глава 232  
  
  
  
Следы грёз былых воинов  
  
Прибыв в Илевенталь, меня охватило неудержимое желание отправиться на то адское Кристаллическое плато (минное поле), но я понимал, что если потащу Эмуль в опасную зону, где мгновенный урон выше, чем в Рулуиасе, то на этот раз точно придётся делать харакири в знак извинения.  
  
— Пока делаешь — ад, а как закончишь — хочется ещё раз попробовать.  
  
Как-нибудь в другой раз устрою налёт, а пока цель — Руины Древнего Замка Мукаракуё.  
Эта зона состоит из двух полей: равнины и древнего замка. В отличие от равнины, где обитают в основном биологические монстры, внутри древнего замка, по слухам, появляются монстры совершенно другой категории… причём охрененно сильные.  
  
Судя по предварительно собранной информации, оценки были весьма воодушевляющими: «80-й уровень — это самый минимум», «Без средств самозащиты тыл с высокой вероятностью умрёт», «ИИ не такой зверский, как у Охотников за головами, но всё равно жестокий», «Чистым магам вход воспрещён» и так далее…  
  
— Контуар Найт — это, похоже, и есть тот самый рыцарь контура, о котором говорила Рей-си.  
  
— Ого… Типа скелета?  
  
— Кто знает. Не хочу портить удовольствие, поэтому особо не гуглил.  
  
Но, по крайней мере, вероятность столкновения с другими игроками я оцениваю как невысокую.  
Ведь на сайтах с гайдами оценка этой локации — «Бесполезное поле, куда стоит идти только ради проверки сил».  
  
— Опыт не особо вкусный, предметы не падают, хороших вещей тоже не найти…  
  
Впрочем, неизвестно, где какой уник может скрываться, поэтому исследования, похоже, продолжаются… Но всё же это игра.  
Основная цель — развлечение, и вряд ли найдётся много игроков, которые будут лазить по малоприбыльным местам посреди ночи в будний день.  
  
— Ну, похоже, что-то там всё-таки было.  
  
Ведь мы пришли сюда по уникальному сценарию EX.  
Пройдя через искорёженные ворота, явно разрушенные ударом извне и навевающие мысли о какой-то трагической истории, мы ступили внутрь замка.  
  
— Ого, как темно… Хюэ?!  
  
— Повезло тебе, Эмуль. Видишь, стало светло?  
  
— Это не Санраку-сан сделал светло?!  
  
Точно.  
Неважно, по какому принципу зажёгся свет, но похоже, это сооружение, хранящее следы технологий эпохи богов, всё ещё функционирует (·····).  
  
— По лору, кажется, так: древние руины эпохи богов какая-то страна в древности использовала как замок, но потом он по каким-то причинам был разрушен… так?  
  
— Да! Кажется, я слышала, что его использовали во время то-оицу сэнсо-о? Войны за объединение?  
  
У людей своя история, у воинов — своя. Можно было бы расспросить клан аналитиков, но, честно говоря, от той фальшивой махо-сёдзё веет типом людей, которые любят долгие рассказы.  
К тому же, это тот тип, который увлекает слушателя. Спрошу, когда будет время.  
  
— То есть, уровень цивилизации тех, кто это построил, и тех, кто использовал последними, разный, поэтому такая мешанина.  
  
Я и Эмуль на моей голове продвигались вперёд, пиная по пути выцветший шлем, совершенно неуместный в здании с атмосферой научной фантастики.  
Спартанский шлем в коринфском стиле, созданный по мотивам спинного плавника Арктуса Регалекса, оказался неудобным для сидения, так что сейчас я снова с птичьей головой.  
А то если надену голову лосося, она будет жаловаться на запах… Какая привередливая.  
  
\* \* \*  
  
— …Санраку-сан, я что-то чувствую.  
  
— Неудивительно. Говорят, они не бродят, а стоят на месте.  
  
Бродячий тип — это те, кто после появления перемещается по всей зоне. Стационарный тип — те, кто не покидает определённой области.  
Первые преследуют при побеге, вторые могут отстать, если пересечь определённую границу.  
  
Пробираясь мимо сгнивших деревянных ящиков и сломанных ржавых мечей — следов прошлого, более нового, чем эпоха богов, но более древнего, чем настоящее, — мы с Эмуль прошли через автоматически открывающиеся механические двери.  
И перед нашими глазами предстало неожиданно просторное помещение по сравнению с коридором. Для меня, знакомого с понятием киберпанка, это был «вестибюль», который когда-то вёл в несколько других зон.  
  
И посреди этих научно-фантастических руин величественно стоял он (··). И я по-настоящему понял, что имела в виду Рей-си под «рыцарем контура».  
  
— Понятно. Нарисован только контур на прозрачном фоне, поэтому внутри пустота…  
  
— Санраку-сан! Больше никого нет!  
  
Дуэль один на один? Следует ли это считать рыцарским духом, соответствующим его внешности?  
Если описывать этого рыцаря, то, как и говорила Рей-си, это был рыцарь, состоящий только из контуров, окрашенных в цвет фона.  
Из-за отсутствия внутреннего содержания (цвета) при воплощении в трёхмерном пространстве он выглядел неестественно, словно рыцарская фигура, собранная только из точек и линий, как детская площадка-«джунгли», которую сейчас редко встретишь.  
  
Но нет. То, из чего он состоял, не было хрупким каркасом, который можно сломать ударом.  
Разве может двуручный меч, нарисованный только точками и линиями, издавать тяжёлый свист ветра?  
  
— Эмуль, раз он хочет дуэль, я принимаю вызов. Не вмешивайся, сосредоточься на самозащите.  
  
— Да! Я так и думала, что Санраку-сан так скажет!  
  
Стоит ли радоваться такому доверию?  
Но когда меня подбадривают из угла вестибюля, хлопая крыльями, это приятно.  
  
— Поединок один на один. Я тебя честно одолею, так что нападай.  
  
Я достаю не парные мечи… а Зеркальный Щит Плутона (Дис Патер) и Меч Пожирателя Морей (Блю Предатор).  
Когда я в последний раз использовал стандартное снаряжение мечника — одноручный меч и щит?.. Может, в той фейриксо? Я использовал его почти до самого финального босса.  
  
— Специальные вспомогательные средства (скиллы) не нужны. Я покажу тебе, что можно сражаться одним лишь мастерством (техом)!  
  
\* \* \*  
  
В чём главное различие между боем с монстром и с игроком? Я определяю это как «качество уязвимости».  
Монстр… то есть, моб, предназначенный для убийства, каким бы свирепым он ни был, всегда имеет уязвимость, предусмотренную разработчиками как «окно для атаки».  
В отличие от этого, бой с игроком. Даже если результат всегда безопасен, сам процесс — это, по сути, убийство.  
Именно потому, что на биологическом уровне нет риска и можно продолжать бесконечно, мы можем ловить пули головой и бросать вызов хоть дьяволам, хоть злым богам.  
  
Я отвлёкся. Суть в том, что «уязвимость» в PvP — это буквальная уязвимость. Это не пауза, вставленная композитором между нотами в игре, а дыхание, которое неизбежно приходится делать между действиями.  
  
То есть, к чему я веду? Этот Рыцарь Контура (Контуар Найт) относится ко второму типу, и у него почти нет явных уязвимостей.  
  
— Довольно… силён… Кх!  
  
Активирую «Мгновенное Зрение (Момент Сайт)». Мир на мгновение замирает, окутывая моё восприятие странным ощущением.  
Не хочу особо задумываться о том, по какому системному принципу это работает, но я сбиваю щитом сбоку двуручный меч, медленно летящий в меня в замедленной съёмке, которую, кажется, можно легко поймать.  
  
Ускоряется только моё мышление. Движения тела, как и у Рыцаря Контура, замедлены, но всё же парирование щитом срабатывает быстрее, чем двуручный меч успевает вонзиться в меня.  
  
— Кх!  
  
Возможность отключать по желанию — это очень хорошо.  
Замедленная съёмка возвращается к нормальной скорости, и двуручный меч, отбитый в момент, когда уклониться было невозможно, пролетает мимо меня.  
Уязвимость в PvP нужно создавать самому. В этом плане с этим монстром, к которому можно применить почти те же ощущения, что и в PvP, тем легче сражаться, чем опытнее игрок в PvP.  
  
— Это вообще действует?!  
  
Атаки по линиям (·), из которых он состоит, бесполезны. Оружие не изнашивается, но даже одна линия отбивает удар со всей силы.  
Но эффективный способ есть. Похоже, урон засчитывается, если атаковать его изнутри, между линиями, из которых он состоит.  
  
Как бы это сказать? У этих Рыцарей Контура есть «внутренности». Это не материальная плоть, а, скажем так, воздух, наполняющий рыцарскую форму, как воздушный шарик.  
Если ткнуть, он не лопнет, но если глубоко вонзить меч в эту бесцветную прозрачность, он шатнётся.  
  
Теория сейчас не важна. Если исчерпать энергию или магию, которая делает этого рыцаря из контуров рыцарем, он падёт! Наверное!  
  
— Раз уж физический урон действует, то я не проиграю!  
  
Эффект Меча Пожирателя Морей (Блю Предатор) — «бонус к урону против подводных монстров», что делает его бесполезным почти везде, кроме Рулуиаса. Но даже без этого это способное оружие, с которым можно сражаться благодаря базовым характеристикам.  
По остроте он уступает Клинку, Жаждущему Совершенства (Дуксрам), но этот меч, созданный из когтей и клыков зверя, более яростно вонзается внутрь Рыцаря Контура.  
  
— Фух… В следующий раз приходи в броне, которая действительно останавливает атаки.  
  
Ощущение, что я достиг дна запаса здоровья Рыцаря Контура. Когда я вытаскиваю Меч Пожирателя Морей (Блю Предатор), рыцарь застывает в ошеломлённой позе и рассыпается с такой же лёгкостью, как карточный домик, а затем исчезает.  
  
Предметов не выпало. Уровень Extend, так что проверить численно нельзя, но и опыта немного.  
При этом такой ИИ и такая сложность… Понятно. Если бы не уник, я бы сюда больше не пришёл.  
  
— Ну что, Эмуль, вперёд.  
  
\* \* \*  
  
\*История королевств этого мира не уступает по насыщенности истории Японии, так что клан аналитиков с большим удовольствием составил историческую хронику.\*