Глава 239  
  
  
  
Что за болезненный застой  
  
\*Очень смешная шутка, которую хочется прочитать вслух (самовосхваление).\*  
  
— М-м… Хе-хе-хе, я так и думала, что этот старый лис рано или поздно попытается договориться с Санраку-куном напрямую, но он всё-таки не упустил этот шанс (·)…  
  
— Что делать?  
  
— Честно говоря, если мы сможем заручиться поддержкой «Библиотеки», то некоторые расходы допустимы.  
  
Пенсилгон улыбалась очень весело, но на мой донос о личных переговорах особо не отреагировала, лишь ответив: «Кроме самой опасной информации, остальное можно слить, наверное?».  
Похоже, она использует Оикаццо и Кё-Ультимативную как посыльных для каких-то своих тёмных дел. Живёт же, стерва…  
  
— Я завязала и собиралась вести себя тихо, но обстоятельства шепчут мне «действуй», так что ничего не поделаешь… Хе-хе-хе, хотелось бы и «Армию Десяти Вечера» втянуть, но нельзя быть слишком жадной…  
  
— Эй, я возвращаюсь к соло-игре, ладно?  
  
— Как хочешь. Только завтра не пропадай.  
  
Всё-таки это что-то вроде кланового мероприятия, и я не настолько бесчестен, чтобы испариться с невозмутимым видом.  
  
Раст и Молд, которые после боя обычно пожимают руки, и Акицу Акане, которая, вероятно, считает всех игроков друзьями, вряд ли захотят участвовать в таких грязных разборках между игроками.  
Я спросил у них, но они не проявили интереса, так что завтра на переговорах их не будет.  
  
Что именно собирается учудить Пенсилгон, станет ясно завтра… но пока что я буду играть так, как хочу.  
В крайнем случае, возможно, придётся на время уйти из ШанФро.  
  
Но, как говорится…  
  
— Что? Ваш… брата Ваша нет?  
  
— Да. Папа ушёл на встречу с друзьями!  
  
Вернувшись в Кроличью Нору с помощью одноразового магического свитка, я, честно говоря, собирался отдать Дельта-устройства Вашу, который, вероятно, является уникальным монстром, но, похоже, мы разминулись.  
  
— Понятно…  
  
Неудача с самого начала. В такие моменты неудобно, что в игре нельзя произвольно промотать время.  
ШанФро связана с реальным временем, так что как ни крути, Ваш не вернётся мгновенно… Ладно!  
  
— Спать!  
  
— Спокойной ночи!  
  
Хотя ещё даже не вечер!  
  
\* \* \*  
  
Что-то всё запуталось — что делать, что нужно сделать, — и настроения играть в ШанФро нет. Поэтому решил возобновить то (··), что купил недавно.  
  
— …«Рюгуин Фугаку представляет! VR-уроки кендо・Экстрим». Просто обучающая программа, а название такое мощное.  
  
Я немного погуглил. Оказывается, эту штуку курировал какой-то старик, мастер кендо и чертовски сильный.  
И, как вы, наверное, догадались… скрытый босс, о котором говорила Ивамаки-сан, — это сам Рюгуин Фугаку (слишком крутое имя).  
  
Говорят, он уже умер, но при жизни UCE оказала всестороннюю поддержку, и им удалось разработать точный ИИ-след реального сильного самурая, появившегося в современную кибер-эпоху.  
  
Существует технология под названием «ИИ-след».  
Одно время неосведомлённые реалисты устраивали нелепые демонстрации про клонов и этику, но если отбросить всю сложную теорию и обобщить, то это «ИИ, максимально точно повторяющий мышление исходного человека».  
  
Человек надевает специальную VR-систему и выполняет какие-то действия в киберпространстве. Паттерны поведения и мысли при этом записываются и отражаются, создавая ИИ с максимально близким к оригиналу стилем мышления.  
  
Поскольку это лишь предельно точное воспроизведение того, «как бы действовал этот человек», он не обретает самосознания, и, естественно, о правах человека и речи быть не может.  
Так и появился ИИ-инструктор・Экстрим, известный как «скрытый босс».  
  
— Обычно появляется инструктор, а Экстрим — при выполнении особых условий…  
  
При обычном прохождении последним противником будет ИИ-инструктор, но если, начиная с пятого дана, соединить все иероглифы на свитках, развешанных в VR-додзё по мере повышения сложности, и произнести получившуюся фразу на титульном экране, то появится скрытый босс.  
  
— Хорошо хоть, не нужно получать везде оценку S.  
  
Это наполовину игра, так что слишком строгих требований нет.  
Хотя мои оценки были плачевными, но если полностью отойти от канонов кендо, то даже на уровне дана можно кое-как сражаться.  
  
Наношу удар ногой в живот «ИИ-учителю», а когда он пошатнётся, бью со всей силы. Победа. Оценка — «E (Мусор)». Сурово.  
И вообще, раз уж можно включать и выключать форму кендо, не значит ли это, что разработчики изначально предполагали использование нечестных приёмов?  
  
— Всё-таки… мастера боевых искусств обычного уровня — реально сильные…  
  
Я играл понемногу, но примерно с четвёртого дана начал испытывать серьёзные трудности.  
Когда после данов сложность стала ИИ-◯си, начались сплошные пробы и ошибки.  
Противник двигается так плавно, будто парит на воздушной подушке, и по умолчанию контратакует до того, как я успеваю среагировать. Я уже проиграл этому ИИ-манекену несколько десятков раз… Да что уж там, я отбросил все приличия и использую американские футбольные приёмы, рестлинг и прочую грязь, чтобы еле-еле получить оценку G (минимальную).  
  
— Экшен-игры с прокачкой характеристик через скиллы — это великое изобретение…  
  
Хочу изменить характеристики своего аватара в этой программе. Конкретно, увеличить Ловкость раза в полтора.  
А ещё было бы неплохо добавить двойной прыжок.  
  
— Следующий — обычный финальный босс…  
  
Завалю!  
  
\* \* \*  
  
Завалил (одна победа, две ничьи, сорок три поражения).  
  
Решающим приёмом был немецкий суплекс… но я устал… очень устал…  
  
— Если я выдыхаюсь от отдыха от ШанФро, то это никуда не годится… Ладно.  
  
Сначала попробую сразиться со скрытым боссом, а потом вернусь в ШанФро. Возвращаюсь на титульный экран…  
  
— Так… «Юные ростки, на запад, на восток, оттачивайте мастерство, переступив через опавшие листья, расцветите пышным цветом»?  
  
Танка? Смысл немного непонятен… Хотя нет, не стоит недооценивать мои знания древнеяпонского, я же действующий старшеклассник!  
Так… это значит… да, сезонное слово — опавшие листья, наверное?  
  
В этой VR-игре по кендо титульный экран — это открывающаяся дверь додзё. И если войти в додзё, где после ввода специальной команды открылся скрытый босс…  
  
『Режим выбора разблокировал стиль двух мечей!』  
『Онлайн-режим сражений・改 разблокирован!』  
『Скрытая сложность, ИИ-инструктор・Экстрим разблокирована!』  
  
Вот оно. Первые два режима, вероятно, открываются после победы над обычным боссом.  
Но неважно, я без колебаний выбираю сложность и встаю напротив него, появившегося с бамбуковым мечом, проецируемым в пустоту.  
  
— Два меча, значит…  
  
Я лишь поверхностно изучил личность Рюгуина Фугаку.  
Поэтому я впервые узнал, что стиль этого ныне покойного мастера кендо — два меча, и…………  
  
— Огхэ?!  
  
То, что он настолько силён, что может нанести удар мне по макушке всего за пять секунд, я тоже узнал только что.  
Это не нечестная скорость Везаэмона, а просто обычная скорость. Но он движется оптимально по кратчайшей траектории и наносит удар раньше, чем я успеваю среагировать.  
  
…Похоже, будет тяжело. Очень тяжело.  
  
\* \* \*  
  
— Проснулся!  
  
— Доброе утро!  
  
Хотя уже вечер!  
  
— Вернулся!  
  
— Отлично, идём, Эмуль!  
  
Сейчас я раздражён тем, что не могу найти ключ к победе над VR-Рюгуином Фугаку. Сниму стресс, продвинувшись по уникальному сценарию EX.  
  
Идя по коридору Кроличьего Дворца, я вспоминаю ситуацию с другими униками.  
На данный момент другие уники бесполезны как ориентир. В отличие от Везаэмона, которого нужно просто бить, или Ктарнида, прохождение которого сводится к зачистке подземелья с механиками, этот EX-сценарий слишком многоэтапный.  
  
Продвижение зависит от прохождения других уникальных сценариев EX, и, похоже, помимо квеста-поручения, предстоит ещё много чего сделать.  
Придётся ли в конце сражаться с Вашем, или есть другие условия завершения… Если подумать, можно ли вообще победить (·····) уникальных монстров?  
  
Мыслим наоборот. Может, Везаэмон, которого удалось победить (···), — это исключение, а на самом деле уникальные монстры не исчезают после поражения… то есть, с ними можно сражаться снова?  
Если подумать, это же уникальный «сценарий». Цель — пройти историю, связанную с уникальным монстром, а не обязательно побеждать самого монстра как босса?  
  
Вероятность не так уж мала. Например, если бы «Сецуна Далёких Дней» была уникальным монстром, то боссом в её сценарии мог бы быть Везаэмон, и это не противоречило бы сюжету.  
И Ктарнида, если посмотреть под другим углом, можно считать просто пикником в его песочнице с игрой с большим осьминогом.  
  
— Что вообще делает уникального монстра уникальным?.. Сюжетная роль, эпоха богов, элементы наследования в мире игры…  
  
— Санраку-сан! Опять витаете в облаках! Мы уже у двери!  
  
Гуэх, не тяни за плащ.  
  
— Так, идём докладывать о выполнении поручения.  
  
Интересно, что же произойдёт?..  
  
\* \* \*  
  
Ну, в общем, оказалось, что Акицу Акане, зашедшая раньше, получила «Приглашение из Страны Кроликов» и отправилась в Колизей. Пришлось нести Эмуль на руках и бежать в Колизей со всех ног.  
  
\* \* \*  
  
\*В: Насколько силён этот старик Фугаку?\*  
\*О: Хотя это и VR-произведение, он настолько силён, будто персонаж из мира Vagabond.\*  
  
\*Ну, честно говоря, что касается уникальных монстров, то из-за яростных протестов Гения соотношение «сюжет >> геймплей» смещено в сторону сюжета. Если бы все требования Гения были выполнены, то неравенство между сюжетом и геймплеем увеличилось бы раз в десять. Амати и Цукуёги очень постарались.\*