Глава 331  
  
  
  
Спуск с сувенирами  
  
Не слишком ли вы переоцениваете Осьминожку №3? Спамить приземлением — это плохо… Хотя я выиграл, так что обновляю.  
В «Рубеже Шангри-Ла» фантастический мир, выходящий за рамки простого физического хак-н-слэша, реализуется в основном за счёт двух типов способностей: навыков (скиллов), являющихся физическими умениями, и магии, являющейся фэнтезийными умениями.  
О магии я знаю не так много, поэтому не могу сказать точно, но по крайней мере у навыков есть одна неприятная особенность.  
  
Дело в том, что условия для усиления и изучения навыков связаны с повышением уровня. Чем выше уровень, тем больше требуется опыта, и рано или поздно достигается предел — кап уровня. То есть, чем сильнее ты становишься, тем больше твои навыки фиксируются.  
  
На данный момент мой статус — Lv.99 Extend. Поскольку предел не снят, сколько бы опыта я ни зарабатывал, навыки не усилятся.  
Говорят, до открытия Нового континента среди хардкорщиков было модно намеренно понижать уровень, чтобы усиливать навыки и зарабатывать очки статуса, но с появлением группы навыков, открывающихся после 100-го уровня… так называемых трёхзначных навыков, выбор становится очевидным. Хотя в моём случае низкий уровень довольно важен, так что первый вариант тоже возможен, но в РуШа, где есть подозрение на чтение мыслей, слишком расслабляться опасно для Ворпал-духа, так что, пожалуй, всё же второй вариант?  
  
— Алтарь Пробуждения, значит… А конкретно где, известно?  
  
— Об этом я тебе расскажу.  
  
Хм, ты та самая, кого Тоттори жёстко раскритиковал: «По сравнению с обычными эльфами она лучше владеет магией, так что в каком-то смысле высшая (хай), но в конечном итоге всё равно эльф (ссыкло), так что если оставить её одну, может и помереть». Высшая эльфийка (хай-эльф)… Э-э-э, как там тебя…  
  
— Беж.  
  
— Хеш! Какой невежливый человек!!  
  
О, вот это высокий эльфийский балл. Эльфы в РуШа — это полная противоположность Ворпал-бани, ссыкливая раса, так что такие цундере-эльфы — редкость.  
  
— То, что вы называете Алтарём Пробуждения, это наверняка «Слеза Бога, Настраивающая Мелодию (Берхе Мортиа)», которой поклонялись наши предки, лесной народ!  
  
— А может, это что-то другое?  
  
— Что?! Ты смеешь сомневаться во мне!?  
  
Ну а как же, ведь это место, которое сейчас заброшено? К тому же, информация от предков, значит, ты сама его не видела? Это как если бы призраком оказался сухой сук, или впечатляющий эффект — простым багом? Если шум у цифровой героини — это просто баг, и после исправления не будет никакого эффекта, это же всё испортит.  
  
— Успокойся, Хеш… Ну, насчёт этого лидер моего клана расспросил игроков, снявших кап уровня, и подтвердил информацию, так что ошибки быть не должно.  
  
При словах «игроки, снявшие кап уровня» мне на ум пришла Кёгоку (Головорез) с мёртвыми глазами и приклеенной улыбкой, которую я в последнее время реже встречаю в РуШа. Но Кё-тимейт, настоящим игроком эпохи Бакумацу ты станешь тогда, когда сможешь улыбаться от всего сердца.  
Предупреждаю, на ивентах, где награда зависит от счёта убийств, всё очень серьёзно. Ранкеры, которые обычно пожирают друг друга внутри своей тусовки, всерьёз выходят охотиться на низкоуровневых… Даже ранкеры умирают десятками, если их загнать в ловушку. Точнее, я их убивал.  
  
— Проблема, если она и есть, в том, что та деревня, которую лесной народ использовал, когда ещё был оседлым, была скрыта с помощью хитроумных уловок, и найти её сложно.  
  
— Хреново дело.  
  
— …Если мы доберёмся достаточно близко, я узнаю. Есть знаки, передающиеся только лесному народу, и если идти по ним…  
  
— Слушай, а эта деревня лесного народа (эльфов) — она не под землёй случайно, или в дупле огромного дерева?  
  
— Что это ещё такое? Деревня былых дней… Тиа Плейтен, как я слышала, находилась в лесу, окружённом великими деревьями.  
  
Ясно………… Понятно.  
  
— Может занять немного времени, но подождите. Я засеку координаты.  
  
Баги и мелкие хитрости часто срабатывают из-за комбинации или последовательности определённых действий. Например, если использовать рывок перед стеной, можно улететь за пределы мира, или если при определённых условиях использовать исцеляющую магию, текстура под ногами может отслоиться. Всё это — «Честная Игрошлачина», чтоб её.  
  
Мелкие хитрости, хотя и являются непредусмотренными разработчиками, часто находятся в рамках возможностей системы. Например, способ заработка денег из-за ошибки в ценах, когда цена покупки и продажи перепутаны, с точки зрения системы является обычной торговлей.  
И эта последовательность действий — тоже вполне себе здравое безумие, созданное комбинацией нескольких предметов, независимо от того, превзошло ли это ожидания разработчиков.  
  
Необходимые ингредиенты:  
Сломанный аксессуар — Ключ-Хранилище Инвентория.  
Навык, создающий опору в воздухе и позволяющий прыгать — Флит Флоут.  
Для набора дистанции — Молниевый Курок Бедствия (Левинтриггер Хазард).  
И для экономии времени — Арканум «Дурак».  
  
Процедура проста. Сверхпередача, прыжок изо всех сил, двойной прыжок в воздухе и побег в хранилище. Затем, когда кулдаун закончится, вернуться. Вот так возможен бесконечный полёт (・・) с помощью прыжков.  
Для возвращения достаточно использовать Флит Флоут в обратном порядке. Честно говоря, поскольку я использовал импровизированную точку сохранения, быстрее всего было бы просто упасть и респавнуться, но это вредно для психики, так что отменяется.  
  
— Хм-м, если слишком увлечься, спускаться будет трудно… А?  
  
Высота уже такая, что облака остались внизу. Человек с акрофобией наверняка бы потерял сознание. Горизонт РуШа, видимый с такой высоты, заставляет усомниться, что это игра — настолько всё реалистично.  
Бескрайнее море деревьев, четыре корабля у края континента кажутся горошинами. Если посмотреть в другую сторону, видна граница леса, который казался бесконечным, а за ней — пустыня, снежные горы, вулканы… Что-то сейчас сверкнуло, как драгоценный камень…  
  
— Ай, блядь!  
  
Падаю, падаю. Если расслабиться, то даже при побеге в Инвенторию можно умереть от урона при падении, потому что там остаётся 1 хп. При возвращении в реальное пространство инерция сбрасывается, но при входе она частично сохраняется, так что нужно быть осторожным.  
  
В полном погружении (фуллдайв), одному в небе без самолёта или дракона — довольно страшно. Быть одному, без какой-либо движущей силы… всё-таки… Нет, ну вообще-то весело, но хотелось бы иметь тягу.  
  
\*Хвать.\*  
  
— …Ого, на Новом континенте модно увеличивать количество голов?  
  
У этого птеродактиля две головы. Я подумал, что это дракон, но динозавроподобные, похоже, не драконы, так что, возможно, изначально это была птица или что-то в этом роде.  
Опа? Он летит к той странной поляне в лесу, окружённой высокими деревьями? Серьёзно, самый быстрый рейс? Но прости, в этот раз у меня командная игра, так что я сойду на промежуточной остановке.  
  
— Отпусти, блядь, а то на шашлык пущу, урод!!  
  
Вертел — Арадвар. Похоже, вертел будет ценнее мяса.  
Я рубанул по ноге двуглавого птеродактиля Арадваром Ребилд, и тот, взвизгнув от обжигающего лезвия, способного расплавить даже наковальню, разжал лапы, державшие меня за плечо. Хорошо, если бы он схватил ещё крепче, я бы умер.  
  
— Думал, отпустишь — и я упаду? Зря надеялся, судьба шашлыка решена!  
  
Устал хватать, да? Не волнуйся, теперь я схвачу тебя за ногу. А точнее, даже заберусь на спину.  
Сила бессмертного санитара (・・・), сбившего множество поршневых самолётов, — покажу тебе перед смертью!!  
  
До того, как я, умеренно спустившись на полуживом двуглавом птеродактиле и в конце концов рухнув вместе с ним сверху, вызвал панику у лесного народа, оставалось десять минут.  
Тиа Плейтен — это эльфийская деревня, и если бы её серьёзно защищали, она могла бы справиться с большинством монстров благодаря своему расположению, но тогдашний вождь лесного народа был полным идиотом, так что её бесполезно забросили. Жалкий город. Может, это был челлендж с ограничениями?  
  
Кстати, у этого двуглавого птеродактиля хоть и две головы, но мозг один. То есть, это просто «один монстр с двумя головами и другими частями тела».