Глава 54  
  
  
  
Вкладывая чувства в мгновение. Часть вторая.  
  
«В двух словах, „Хранитель Гробницы Везермон“ — это Уникальный Монстр, которого „Ашура-кай“ обнаружили прошлой зимой и с тех пор держали в секрете. Теперь он — жалкий сервер для прокачки новичков и тренировочная груша для ПвП».  
  
За встречу с Уникальным Монстром дают опыт. Действительно, если занять место Уникального Монстра, который не появляется случайным образом, как Лукаорн, то это идеальное место для прокачки. Ясно, лидер «Ашура-кай» тоже тот ещё любитель эффективности.  
  
«Они так его скрывают, что даже ушедшим членам приказали молчать. Но разве это не неправильно (…)?»  
  
«Ну, да, пожалуй».  
  
«По крайней мере, в ММО это немного бессмысленно, я считаю».  
  
Это как смотреть на пиршество из ста блюд, но не прикасаться к еде. Не то чтобы это плохо, и я не собираюсь их осуждать… но если они этого не делают, то почему бы не сделать нам, так ведь?  
  
«Поэтому мы воспользуемся брешью в их обороне и проникнем в зону, где находится Хранитель Гробницы Везермон. Расскажу конкретный план».  
  
Карандашный Воин отправила нам «Книгу Игрока» — предмет, в который игроки могут сами записывать информацию. Раз она подготовилась заранее, значит, план продуман до мелочей.  
  
\*\*\*  
  
\*『Уникальный Монстр «Хранитель Гробницы Везермон» — это Уникальный Монстр гуманоидного типа, с которым можно сразиться, взяв Уникальный Сценарий EX «С любовью с того берега на этот».\*  
\*Условие получения Уникального Сценария: в ночь полнолуния посетить скрытую зону «Тайный Сад» в Пещере Тысячи Пурпурных и Алых Деревьев без какого-либо оружия. Поговорить с Уникальным NPC «Сецуна Далёких Дней», которая там появится.』\*  
  
«Хм-м…»  
  
«Что-то не так? Если есть вопросы, отвечу».  
  
«Нет, это я о своём».  
  
Уникальный Сценарий EX, значит… Похоже, EX-сценарии действительно напрямую связаны с Уникальными Монстрами. Тогда тот, который я получил… нет, сейчас об этом думать не стоит.  
  
\*『После получения сценария, в ночь новолуния, посетив «Тайный Сад», откроется путь в ещё одну скрытую локацию.』\*  
  
«Я ещё ни разу не проходил уникальные сценарии, так что хочу спросить: они все такие замудрённые?»  
  
«Как сказать. Сэц-тян… NPC намекает на нужные действия, так что если триггер сработал, то дальше особых проблем возникнуть не должно».  
  
«И со следующей страницы — информация по прохождению Везермона, так?»  
  
\* \* \*  
  
\*『Хранитель Гробницы Везермон в начале боя активирует навык, «устанавливающий максимальный уровень 50 для всех персонажей в боевой зоне, кроме него самого», поэтому все игроки вынуждены сражаться со значительно пониженными характеристиками.\*  
\*Это происходит потому, что вместе с понижением уровня на время боя исчезают «очки характеристик, распределённые между 51 и 99 уровнями».\*  
\*Проверка показала, что этот эффект распространяется и на NPC, поэтому тактика с использованием высокоуровневых NPC признана бесполезной.』\*  
  
Так, стоп.  
  
«Вмешательство в уровень и статы? Я понял, что это только на время боя, но… это же нереально? Он ведь наверняка 100-го уровня или даже выше?»  
  
«Игроки с „Оценкой“ проверили — 200-й уровень. Читерский навык, с которым не справится даже фулл-пауэр атакер с максимальной силой… Скорее всего, победа достигается особым путём».  
  
Принудительная разница в 150 уровней — это довольно жестоко. Но победа особым путём… Тип боя, часто встречающийся в ивентах, где нужно не свести ХП врага к нулю, а выполнить другое условие. Так называемые «проигрышные ивенты» тоже относятся к этому типу, но битва с Уникальным Монстром вряд ли будет проигрышным ивентом.  
Возможные варианты: «захват или уничтожение определённого объекта», «продержаться определённое время», «выжить после определённой атаки»… Реже встречается «убеждение во время боя».  
  
«Ясно, вот почему уровень не имеет значения».  
  
«Действительно, при таком раскладе игроки, полагающиеся на уровень, годятся только на роль мясного щита».  
  
Нет, мясной щит — тоже важная роль, танки — яркий тому пример. Но при принудительной разнице в 150 уровней танк будет лишь немного прочнее лёгкого воина.  
  
«Кстати, есть догадки об условии победы?»  
  
«Думаю, можно исключить проигрышный ивент и связанные с объектами варианты. Скорее всего, время, но уверенности нет».  
  
«Хм-м… О, тут и паттерны атак описаны. Спасибо».  
  
Для файтера Кацо знать приёмы противника — это очень ценно. Как-то раз он говорил мне: «Если знать фреймдату, можно найти окно для атаки». Довольно смелое заявление. Немного жаль, что пропадает удовольствие от первого знакомства, но раз план Пенсилгон рассчитан на успех с первой попытки, то выбора нет.  
  
\* \* \*  
  
\*『Обычные атаки в основном выполняются катаной, иногда использует приёмы рукопашного боя. Однако, если есть выбор между рукопашной и атакой катаной, его ИИ выбирает катану.\*  
\*Ниже перечислены известные на данный момент особые действия Хранителя Гробницы Везермона:\*  
\*・Рассекающий Ветер (Татикадзэ)\*  
\*Молниеносный удар иай с подозрением на активацию в 1 фрейм, смертельный уровень пробивания блока. Попал — умер.\*  
\*Нужно предугадать по предварительному движению и уклониться. Впрочем, само движение тоже короткое, так что если стал целью — готовься умереть.\*  
  
\*・Грозовая Туча (Нюдогумо)\*  
\*После анимации зарядки сметает всю зону гигантской рукой из облаков. Попал — умер.\*  
\*Вероятно, безопасные зоны — наверху и вплотную. При достаточной СКО можно убежать?\*  
  
\*・Громовой Колокол (Райсё)\*  
\*Заряжает катану молнией и бомбардирует широкую область. Попал — умер.\*  
\*Места ударов в некоторой степени самонаводятся на игроков. Точки ударов могут совпадать, так что если игроки стоят кучно, их накроет всех разом.』\*  
  
Ничего себе, игра на грани смерти в чистом виде. «Попал — умер» — это базовое условие? Но даже при таких характеристиках его полное описание ещё не составлено?  
  
«Атаки по всей площади… Не люблю я такое».  
  
«Разве в файтингах нет атак по всему экрану?»  
  
«Ты из какого века, старик? В фулл-дайве атака по всему экрану, от которой нельзя увернуться — это бред. Даже запор не такой безнадёжный».  
  
Атаки по всему экрану, существовавшие в старых 2D-файтингах, исчезли с переходом к 3D и фулл-дайву. В фулл-дайве игрок должен сам уклоняться телом, поэтому атаки, наносящие урон всему пространству без разбора, со временем сошли на нет. Максимум — атаки по области.  
Навыки Везермона хоть и не на весь экран, но атака, сметающая всю зону, довольно неприятна. Наличие безопасных зон — это милосердно, но… ясно, он заточен против больших групп. Если игроки ринутся в безопасную зону, их там и накроет. А если число уменьшится, то это верный путь к поражению.  
  
«Сам Везермон чертовски силён, но по-настоящему опасен вот этот парень. Я замеряла, появляется примерно через десять минут — дополнительное вооружение Везермона…»  
  
«Боевой Меха-Конь 【Кирин】?»  
  
\* \* \*  
  
\*『Примерно через десять минут после начала боя Везермон вызывает дополнительное вооружение.\*  
\*Боевой Меха-Конь 【Кирин】 в первой форме выглядит как робот в форме коня, но его характеристики явно из другой категории игр. Он носится по всей зоне, разбрасывая ракеты и лазеры, поэтому крайне опасен.\*  
\*Если его игнорировать, он сольётся с Везермоном, и тогда всё станет совсем плохо.\*  
\*Способ борьбы: если на 【Кирина】 запрыгнет кто-то, кроме Везермона, то есть игрок, Кирин прервёт все действия и начнёт пытаться его сбросить. Нужно просто держаться на нём как можно дольше.』\*  
  
Слова, которых не должно быть в фэнтези-игре… Ракеты? Но суть крайне неприятна. Приходится реагировать волей-неволей, иначе сам Везермон станет неуязвимым.  
Ясно… Общий план вырисовывается.  
  
«Я беру Везермона, Кацо — Кирина, а ты… поддержка, так?»  
  
«Верно. Сразившись с ним, я пришла к выводу, что с атаками Везермона справишься только ты, Санраку-кун. Только ты, способный выиграть у про-геймера в реакции в трёх случаях из десяти… да».  
  
«Это ладно, но почему я должен заниматься конём? Я не особо силён в родео».  
  
«Кацо-кун, ты ведь играл в „КабаКура“, да?»  
  
«КабаКура?»  
  
Кабаре-клуб… нет, скорее всего, сокращённое название какой-то игры, но я его не знаю… Ясно, значит, не игрошлак. Раз это связано с Кацо, значит, файтинг… Игры, где не нужно физически тренироваться, но можно драться как профессиональный боксёр, — одна из самых популярных категорий VR-игр, поэтому их выходит огромное количество, как отечественных, так и зарубежных.  
Из них я знаю только игрошлак и, с натяжкой, средненькие игры. А вот хорошие и отличные игры я помню лишь смутно.  
  
«Ты и это раскопала… Ладно, понял. Беру этого Кирина на себя».  
  
Кацо снова закинул в рот чайную сладость и погрузился в чтение.  
  
«Но всё равно, троих не маловато? Я бы хотел человек пять».  
  
Конкретно, ещё одного для Кирина, плюс к поддержке Пенсилгон нужен маг для прямых баффов и, если возможно, дебаффов. С таким подтекстом я задал вопрос, но получил в ответ лишь кривую усмешку.  
  
«На баффы не рассчитывай. По крайней мере, когда мы пробовали вдесятером баффнуть одного атакера до предела, всё равно проиграли… нет, были разгромлены».  
  
Принудительное ограничение уровня, дополнительный моб, слияние, делающее его неуязвимым… Слишком уж силён. Победа особым путём почти гарантирована, но пока неясно, какое условие, шансы малы.  
  
«Кирина берёт Кацо, Везермона — я. А ты?»  
  
«Буду действовать по ситуации — поддерживать, предотвращать развал фронта. Мне Везермона не остановить».  
  
Какой уж тут фронт из двоих человек, но если один падёт, то всё кончено, это правда.  
  
«Тогда перейдём к конкретному плану…»  
  
\*\*\*  
  
«…Итак, исходя из предположения, что условием победы является „продержаться определённое время“, мы бросаем вызов Хранителю Гробницы Везермону».  
  
Боевой стиль Везермона, особенности поля боя, зона поражения атак Кирина… Обсудив всё это, мы не заметили, как перевалило за полночь.  
Были споры о том, что раз он Хранитель Гробницы, то условием победы может быть какое-то действие с гробницей, но решили, что лезть к гробнице, которую он охраняет, и рисковать вызвать его режим берсерка — плохая идея. Поэтому остановились на варианте с выживанием. Тут я вспомнил один вопрос и озвучил его.  
  
«Ах да, у меня сейчас в партии NPC. Что с ней делать?»  
  
«Та самая крольчиха, на которую лидер SF-Zoo смотрел с таким лицом?»  
  
«Везухааа, уник, везухааа. Я тоже хочу какой-нибудь уник найти».  
  
За то, что я ухмыльнулся, меня ударили Книгой Игрока. Углом книги не бей, углом!  
  
«Хм-м, думаю, лучше убрать. В ШанФро…»  
  
\*\*\*  
  
NPC не респаунятся.  
  
Хоть я и догадывался об этом, слова Пенсилгон пронзили меня своей прямотой.  
  
\* \* \*  
  
\*КабаКура, полное название Cavalry Crisis\*  
\*Новый тип файтинга — «файтинг между кавалеристами». Игра получила довольно высокие оценки, за исключением того момента, что из соображений защиты животных лошади всегда находятся в режиме неуязвимости, независимо от того, тыкают ли их копьём или стреляют лазером.\*  
\*Игрок проигрывает, если его ХП опускается до нуля или его сбивают с лошади. Как и в традиционных файтингах, можно накапливать шкалу для суперударов.\*  
\*Кстати, на первое апреля в качестве шутки добавили воздушные бои на пегасах. Отзывы были настолько положительными, что эту функцию ввели официально… или это просто слухи.\*