Глава 805  
  
  
  
15 декабря: В беде полагайся на Бога  
◇  
  
Первый отряд штурма «Тлеющей Великой Краснокрылки» уничтожен. Эта информация вызвала в Сардреме шок… хотя нет, не вызвала.  
  
«А, ну да, так и думал».  
  
«Катсу, ты знал?»  
  
«Ага. Но и другие игроки, которые уже сталкивались с Тлеющей Великой Краснокрылкой, наверное, примерно этого и ожидали».  
  
Рейд-монстр «Тлеющая Великая Краснокрылка», хоть и классифицируется как рейдовый(強襲), является одним из тех рейд-монстров, с которыми можно сразиться ещё до начала полноценного рейда, хоть таких и немного даже на Новом Континенте (точнее, являлся(・・・)).  
Информация, просочившаяся от одного игрока к его знакомым — «рейд-монстр на дне Мёртвого Кратерного Озера при неизвестных условиях усиливает Геройское оружие своим мощным пламенем» — стала настоящим спасением для тех игроков, кто получил Геройское оружие с условиями вроде «подвергнуть великому огню», но не видел никаких изменений, даже подставляя его под дыхание дракона.  
Прогресс мирового сюжета, испаривший воду в кратерном озере, значительно облегчил доступ к Тлеющей Великой Краснокрылке: хоть спуск и требовал некоторых усилий, необходимость погружаться под воду отпала.  
  
Однако игроков, с энтузиазмом бросившихся на Тлеющую Великую Краснокрылку, ждал монстр, пробивающий броню и тело лазером, само собой разумеющимся образом разбрасывающий атаки по площади и не обращающий внимания на любое количество вылитой на него воды.  
Но даже так, если можно бросить вызов — они бросают. Анализировать действия врага, даже если победить не удаётся, — это в крови геймера(сага).  
  
«С неактивной Великой Краснокрылкой я сражался несколько раз, её боевые паттерны уже довольно хорошо изучены. Неизвестным было то, насколько она изменится при переходе в полноценное боевое состояние… но, судя по сообщению от человека из первого отряда, кроме того смертельного луча, почти ничего не изменилось».  
  
Ойкаццо был тем, кто услышал информацию от первого открывателя(Санраку) и распространил её.  
Естественно, по количеству попыток сразиться с Тлеющей Великой Краснокрылкой он был одним из лидеров среди игроков, и передовая информация, которой обменивались претенденты, уже раскрыла некоторые аспекты этого рейд-монстра.  
  
«Эта бабочка, по сути, — размещаемая техника, которую можно уничтожить».  
  
«А?»  
  
«Похоже, для Пенсилгон этот уровень разговора ещё рановат…»  
  
«Такие фразы будешь говорить, когда тебе разрешат пить алкоголь, мальчик. Продолжай».  
  
«Ну, как бы сказать… живой хитбокс(・・・・・・・・・), что ли? Как будто это сгусток огня, который наносит урон прикосновением, и у этого сгустка есть HP».  
  
Тлеющая Великая Краснокрылка, какова бы ни была её истинная природа, как монстр является «огромным сгустком жара». Поэтому вполне естественно, что игроки, способные умирать и возрождаться бесчисленное количество раз, пытались проверить, насколько можно выдержать её атаки, используя всё возможное: снаряжение с усилением сопротивления жару, предметы, аксессуары, магию и навыки.  
В результате выяснилось, что:  
  
«У этой бабочки как будто нет материального тела… рука просто проходит сквозь неё при ударе».  
  
Правда, пронзившая рука мгновенно расплавлялась, а атаковавший игрок взрывался изнутри.  
После таких жутких событий Ойкаццо смог сделать некоторые предположения о сущности рейд-монстра «Тлеющая Великая Краснокрылка».  
  
«Думаю, это не тот монстр, которого можно победить обычными ударами».  
  
«…И это как, нормально для рейд-монстра?»  
  
«Ты можешь сказать то же самое перед уникальным монстром?»  
  
На замечание Ойкаццо Пенсилгон поджала губы. Насколько она знала, уникальные монстры обладали странными механиками, заставляющими задуматься: «Уникальный — это в каком смысле?». Механический Труп требовал выдержать бой на принудительном 50-м уровне и справиться с серией смертельных атак в лоб. Гигантский Осьминог требовал преодолеть изменения статуса, отличные от существующих негативных эффектов. Золотой Дракон требовал прорваться сквозь хаос битвы с несколькими монстрами уровня мультиплеерного рейда и одолеть его выдающиеся характеристики в лоб.  
Но всё же,  
  
«Даже если уникальные монстры основаны на механиках, неужели и рейд-монстры тоже полностью построены на них?»  
  
«Хм, думаю, он просто ещё не в том состоянии, чтобы с ним можно было сражаться».  
  
То есть, нужно выполнить какое-то условие, чтобы начался нормальный бой. Таков был вывод Ойкаццо.  
  
«Если сейчас на него наброситься, это всё равно что самому прыгнуть в костёр. Думаю, настоящее сражение начнётся после того, как мы сделаем что-то, чтобы его ослабить…»  
  
Скоординированные действия большого числа людей для достижения определённой цели иногда иронично называют «прыжками через большую скакалку», но сама по себе такая тактика не является ошибкой в игре. Когда сталкиваешься с врагом, которого невозможно победить в одиночку, нет смысла танцевать в стороне, глядя в другую сторону. Поэтому нет ничего странного в том, что для боя с боссом, рассчитанным на мультиплеер, существуют «условия, которые нужно выполнить до того, как взмахнуть оружием».  
  
А эта игра — Рубеж Шангри-Ла. Игра, где для победы над собственной копией нужно разгадать загадку музыкального плеера. Смотреть только на врага перед собой и сужать кругозор(・・・・・・) — это первый шаг к отдалению от победы.  
  
«Кстати, есть какие-нибудь блестящие идеи?»  
  
«На Бога надейся(・・・), а сам не плошай».  
  
«Пенсилгон, знаешь?» — Ойкаццо с вызывающей улыбкой озвучил план, который мог стать решающим для победы над рейд-монстром «Тлеющая Великая Краснокрылка».  
  
«В дождливый день костёр не разведёшь».  
Молитва о дожде(амэгои)  
Любовь слепа  
Горячий взгляд  
  
Кстати, по росту:  
Пенсилгон >> Ойкаццо >> Санраку (девушка)