Глава 826  
  
  
  
17 декабря: Мера-Мера Бит-ап Часть 9  
Тактическая машина-шар Боллмен, название «Тигр на Ширме(Скрин Тигр)».  
«Тигр на Ширме», унаследовавший концепцию нестандартной тактической машины Тигр 【Белый Тигр】, в отличие от Белого Тигра, который всасывает и выбрасывает любое вещество, является упрощённой версией, работающей только с маной. Но это и всё(・・・・), в остальном он не уступает оригиналу 【Белому Тигру】 в технических возможностях: всасывание, сжатие и выброс маны… использование её не только для атаки и передвижения, но и для техничных манёвров, возможных именно благодаря работе только с маной.  
Это воистину похоже на ширму с искусно нарисованным реальным тигром. Завершённость, приближенная к реальности, создаёт впечатление почти подлинности.  
  
«Сжатие маны(Мана Чардж)!»  
  
『Понял(Роджер)』.  
  
Неорганический ответ передаётся Ойкаццо от механического тигра через усиленную броню(пауэр сьют).  
В отличие от Белого Тигра, всасывающего внешнее вещество, он начинает всасывать энергию из зарядного устройства реактора, встроенного в основной блок… юнита, который изначально предназначен для продления времени работы путём подачи энергии к источнику питания, и сжимать её в руке.  
  
«Ну, я тут немного на спину залезу. Пеппер, следи за лазерами из лица и целься в морду снизу!»  
  
«Поняла!»  
  
Продолжая сжимать ману, Ойкаццо, заставив гудеть приводы различных частей, побежал, перепрыгнул через игроков, облепивших руки и ноги Тлеющей Великой Краснокрылки, и вонзил «когти» в руку гигантского младенца.  
  
«Внешнее крепление — значит, безопасно… так»  
  
Это не «когти»(клык) тигра.  
Это внешние «когти»(маникюр), украшающие лапу тигра.  
Чтобы имитировать Белого Тигра, тактическая машина-шар «Тигр на Ширме» не имеет встроенного вооружения, поэтому для боя, не зависящего от её механизмов(системы), требуется вооружение, не относящееся к тактической машине.  
Используемые сейчас «Впивающиеся Когти(Хаг Нейл)» предназначены не для рубящих ударов когтями, а для того, чтобы впиваться в цель и цепляться за неё. То есть, это оружие для того, чтобы цепляться за трудности, намного превосходящие тебя размерами, взбираться на них и преодолевать.  
Ойкаццо, вонзая когти в мягкую, но достаточно плотную, чтобы не проткнуть насквозь, кожу Тлеющей Великой Краснокрылки, стремительно карабкался вверх, но вдруг заметил.  
  
───Левая нога странно потяжелела.  
  
Игрок в состоянии слияния с тактической машиной обладает нечеловеческой силой благодаря поддержке усиленной брони. И при этом ощущение тяжести в левой ноге — это не грязь прилипла и не ногу свело, а… к левой ноге добавился какой-то тяжёлый груз.  
Неужели из поверхности Тлеющей Великой Краснокрылки вылез какой-то мелкий враг? Ойкаццо, удерживаясь одной рукой, уже было приготовился атаковать другой, хоть и посреди зарядки, и направил руку к левой ноге.  
  
«Можно подвезти?»  
  
«Ух ты, напугал!!»  
  
Там, вцепившись в левую ногу, словно Кокаки-дзидзи, сидел улыбающийся во весь рот взрослый мужчина(Этернал Зеро) в облике пятилетнего ребёнка… То, что Ойкаццо удержался и не сбросил его, было почти чудом.  
  
«Эй, страшно же!!»  
  
«Извини(Вари). Показалось, так быстрее, чем карабкаться самому».  
  
Этернал Зеро, воспользовавшись тем, что Ойкаццо на мгновение замер, ловко перебрался с его левой ноги на спину и, уцепившись за неё, словно его несли на закорках, посмотрел вверх… на спину Тлеющей Великой Краснокрылки, стоявшей на четвереньках.  
  
«Бить по конечностям, может, и эффективно для ослабления защиты, но это всё равно периферия. Чтобы победить наверняка, нужно биться в корпус».  
  
«Ну, да. Не знаю, применимы ли к этому(・・) понятия о младенцах… или людях вообще, но целиться в область сердца или в голову, наверное, эффективнее, чем в руки».  
  
Рубеж Шангри-Ла — это уже не только мир меча и магии. Даже если потеря HP означает потерю всего своего состояния на месте, найдутся те, кто скажет: «именно поэтому я и сделаю это», и бросит в бой все свои силы.  
  
«Пилоты тактических машин набежали, пользуясь моментом».  
  
«Если уж добрались до „момента“(・・・), то уже хорошо. По крайней мере, в рейдах нет награды за последний удар, так что чем больше народу — сто, двести человек, — тем лучше…!»  
  
Неважно, кто нанесёт последний удар, главное — победить. В этом плане игра довольно гуманна… — подумал Ойкаццо про себя, продолжая карабкаться вверх по руке Тлеющей Великой Краснокрылки, которая качалась, с Этерналом Зеро на спине. Вверху опоздавшие… или решившие наконец использовать прибережённое до этого пилоты тактических машин, оснащённых лётными модулями, атаковали спину или затылок Тлеющей Великой Краснокрылки, стоящей на четвереньках.  
Посмотрев в сторону, он увидел, как лазеры дальнобойной артиллерии, смешиваясь с магией, попадают в Тлеющую Великую Краснокрылку… Превращение Тлеющей Великой Краснокрылки в эту форму было для Ойкаццо полной неожиданностью, но, наоборот, именно из-за такого масштаба у игроков проснулся азарт.  
  
«Хорошо, хорошо, хорошо…! Получается, получается…!»  
  
«Такие слова — это флаг на неудачу».  
  
«В играх есть только флаги событий!»  
  
«Нет…………»  
  
Головная часть «Тигра на Ширме» накладывается поверх шлема усиленной брони. Хоть у него и есть визуальная поддержка, Ойкаццо, несущийся вверх, не обращал внимания на выражение лица Этернала Зеро. Поэтому он… не спросил, почему Этернал Зеро выглядел так, будто сомневался. Если бы спросил, Этернал Зеро ответил бы так:  
  
«А у Тлеющей Великой Краснокрылки вообще может закончиться здоровье?»  
  
Некогда «гений» Божественной Эры стремился победить в борьбе за выживание не за счёт массового производства, а путём концентрации всех технологических достижений в одной точке. Почему? Потому что… монстры учатся(・・) и привыкают(・・・).  
Этот мир… нет, эта эпоха — это эпоха тонкого льда, поддерживаемая одним человеком. Под льдом… мертвы(спят) сами законы(правила) предыдущей эпохи. И монстры, бушующие сейчас на этом тонком льду, — это существа, выползшие из того монстра. И это уже не в первый раз.  
  
«Даааааааааааа………Вууууууууууммммммммммммм……………!»  
  
Скажем прямо. Существо по имени Тлеющая Великая Краснокрылка практически полностью(・・・・・) бессмертно и вечно молодо.  
Слишком простое мышление не деградирует, а неиссякаемая сила не позволяет погибнуть. Борьба существ, обладающих плотью и силой, — это не что иное, как истощение ресурсов. А значит, Тлеющая Великая Краснокрылка не может проиграть ни при каких обстоятельствах.  
Победа — это слово, обозначающее наилучший результат. А «результат» не зависит от материала. Бескровный, с потерей девяноста процентов союзников, с разрушением мира. Если результат неудобен для того, кто его достиг, — это поражение, если удобен — победа.  
  
Рубеж Шангри-Ла придаёт первостепенное значение предыстории(бэкграунду). Воплощением этого являются уникальные монстры, в то время как рейд-монстры — это контент, ориентированный на победу путём относительно простого силового противостояния.  
Но это не значит, что можно просто бездумно атаковать. Не значит, что можно победить, просто нанося удары.  
Как в случае с Блуждающей Великой Синей Чумой, атаковавшей Сардрему: когда её истинная форма была раскрыта, оказалось, что её способность, казавшаяся бесконечным усилением, заключалась в «контратаке на ранг выше полученной атаки».  
Как в случае с Пожирающей Великой Красновосткой: когда её истинная сущность — мимикрирующей стаи — была раскрыта, стало ясно, что важно не убивать имитируемые особи, а истощать всю совокупность.  
  
Человечество(игроки) должно найти. Наилучший результат, условие победы в этой битве.  
В. Моб с бесконечным HP ведь непобедим?  
О. Подумайте хорошенько, что значит «Облик Псевдочеловека». Полное воспроизведение ≠ полная неуязвимость.  
  
Третья форма Блуждающей Великой Синей Чумы, помимо болезнетворного барьера, снижающего максимальное HP (эффективность зависит от уровня первой формы), и атакующей болезнетворной магии второй формы, обретала способность контратаковать в зависимости от уровня цели. Однако она была специализирована против высокоуровневых противников, поэтому если понизить уровень, то и контратаки становились слабыми.  
Идея «тот, кто может мне навредить, — сильный» и специализация на убийстве сильных привели к тому, что толпа слабых стала заклятым врагом Блуждающей Великой Синей Чумы.  
Поэтому мы отправим её атаковать Сардрему как рейд-монстра для новичков…