Глава 932  
  
  
  
Моему дорогому Рассвету, Часть пятая  
◆  
  
Пока что… да, пока что удалось предотвратить распад группы.  
Чёрт возьми, развалиться ещё до начала ивента — это даже не смешно. Человеческие отношения подобны ядовитому дракону, скрывающему смертельный яд… Неудивительно, что и Нобунага, и Цезарь погибли.  
  
Тем не менее, как-то удалось потушить горящую спичку… нет, горящего качка.  
Дело, которое притащила Кёгоку, было самой настоящей «бомбой», и подносить к ней горящего качка было бы чревато большим взрывом.  
Сказать, что всё уладилось, пока нельзя, чувствуется напряжение… но раз уж мы в одной лодке, пусть и неохотно, то стоит считать это успехом. К тому же, неподалёку толпится неуправляемая орда.  
  
«Ивент начинается в девять вечера, сейчас без пяти девять…»  
  
Интересно, как появится «он».  
Ну, как бы он ни появился, это решающая битва. Что бы ни вышло, если мы здесь не победим, всё пойдёт прахом.  
  
«Огаста, Шию… и ты, Кё-тимэйт, последняя проверка плана».  
  
Раз уж нас стало больше, нужно ещё раз согласовать план действий. Делюсь текущим планом… планом решающей битвы с боссом Голдунине, включая новоприбывших Кёгоку и Исну.  
  
«Голдунине, с которой нам предстоит сражаться, натравливает на нас четырёх гигантских драконов-змей (Наг) и массу ядовитых клонов. То есть, нам катастрофически не хватает людей как для численного превосходства, так и для индивидуальной боевой мощи… В прошлый раз мы проиграли именно из-за этого».  
  
Именно поэтому мы собрали достаточно сил… и готовились к этому дню.  
  
«Я буду бегать туда-сюда, так что дел у меня много… но задача проста: пока внимание клонов и Наг отвлечено на ту армию игроков, ударить по главному».  
  
По главному, то есть по боссу Голдунине… нет, на данном этапе, вероятно, именно он и есть уникальный монстр «Бесконечная Голдунине».  
  
«Честно говоря, сомнительно, что три-четыре игрока смогут его победить, но наш клан… 【Странствующий Волк】 окажет поддержку, так что даже если не победим, главное — выжить».  
  
Худший сценарий — это если придётся сражаться с четырьмя Нагами + боссом Голдунине одновременно. Поэтому нужно как-то отвлечь этих Наг в другое место.  
Серьёзно, какого хрена их там четыре…  
  
«А если Нага придёт сюда?»  
  
«Не «если», а почти наверняка одна будет охранять босса Голдунине, я так думаю… Поэтому члены 【Странствующего Волка】 в конечном итоге сосредоточатся на отвлечении Наг, а с основным телом придётся разбираться нам, контрактникам «Голдунине»».  
  
Тут Огаста подняла руку.  
  
«А почему вообще мы должны сражаться одни? Раз уж мы собрали столько других игроков, можно же позвать сильных сюда?»  
  
«Всё просто. В уникальных сценариях… особенно в EX-сценариях, связанных с уникальными монстрами, — если ошибиться с выбором, можно запросто получить плохую концовку».  
  
Яркий пример — Хранитель Гробницы Веземон. Там эффективное (・・・・) прохождение, наоборот, снижает оценку.  
У Ктарнида и Зигвурма тоже, в той или иной степени, есть «правильный» способ прохождения, но при этом существует ловушка: сценарий можно завершить и «неправильным» способом.  
В этом смысле, то, что помимо «победы над боссом Голдунине» существует ещё и контракт с Голдунине, — это слишком явный намёк.  
  
«То, что члены моего клана будут нас сопровождать, — это отчасти проверка: «можно ли смешивать игроков без контракта?». Кстати, худший сценарий — это если в начале боя всех игроков без контракта просто выкинет».  
  
Веземон, Ктарнид, Оркестра… все они — уникальные монстры, с которыми сражаются на «особых аренах». Раз уж трое из семи такие, то логичнее считать Зигвурма исключением. Что касается Лукаорна, то бой с ним в EX-сценарии — это нечто неизведанное, чего ещё никто, включая меня, не испытывал.  
Но это лишь худший сценарий. Голдунине, как и Зигвурм, вызывает ивенты, принудительно вовлекающие большое количество игроков.  
Поэтому я предполагаю, что и в решающей битве с боссом Голдунине смогут участвовать другие игроки… но, в конечном счёте, учитывая армию ядовитых дев и Наг, похожих на наземную версию Арктуса Регалекса, бросаться всем вместе на босса Голдунине — глупая затея… Уничтожить большую скученную армию (тем более неуправляемую толпу) проще всего, окружив и разбив.  
  
У Голдунине для этого есть и качество, и количество. Чтобы выстоять в окружении, нужно быть не толпой, а армией. Раз это невозможно, лучшая тактика — разделение сил.  
  
………Честно говоря, предугадать, что предпримет или замышляет этот босс Голдунине, почти невозможно.  
Я сталкивался с ним дважды, и оба раза потерпел сокрушительное поражение, которое даже приукрасить до «досадного проигрыша» было бы стыдно.  
  
Два сражения, и ни разу я не видел на его лице ни капли пота, ни муки.  
То есть, я знаю лишь «примерно, какие атаки он использует»… Победить, имея так мало информации, гораздо сложнее, чем проходить с первого раза.  
Поверхностные знания опаснее полного неведения — такова моя теория. Стоит ли выжидать или подставить «приманку»…………  
  
«Нет, не так………»  
  
«?»  
  
Огаста склонила голову набок от моего внезапного бормотания.  
  
«Да так, просто укреплял решимость».  
  
«Хм-м».  
  
Грязь, сорняки, неуправляемая толпа — всё, что удалось собрать, смешать и слепить в один самый большой грязевой ком, чтобы бросить его. «Постараемся победить» — это слишком неуверенная поза для броска.  
  
«Месть должна быть весёлой, захватывающей и победа — яркой (заводной)!»  
  
─── Девять часов.  
  
Дел… дел слишком много………!! — жалуется автор, перекладывая свои страдания на главного героя.