Глава 142  
  
  
  
Акула и птица против Бездны  
Память — это опыт, а опыт — это сила. Experience is power.  
  
Есть такая игра, «Космо Бастер». Это довольно старый FPS для фуллдайва, вышедший за несколько месяцев до ФейрКсо. Его главным рекламным слоганом было: «Почувствуй всем телом подавляющее отчаяние!». Судя по моему опыту, подавляющее отчаяние действительно можно было почувствовать всем телом... Да, это было необоснованное нападение со всех 360 градусов бесконечно возрождающихся врагов, похожих на баскетбольные мячи с приделанными руками и ногами.  
Проблема была в том, что на заре фуллдайв VR разработчики часто не понимали разницы между «движением контроллера в руке» и «реальным движением тела». Действие, которое на контроллере выполняется простым наклоном стика, в фуллдайве требует сознательного движения тела. Поэтому настройка баланса для традиционных контроллеров и фуллдайва совершенно разная. На заре фуллдайва таких игр с неудачной настройкой, находящихся где-то между средними и дерьмовыми, было, пожалуй, даже больше, чем откровенно дерьмовых.  
  
«Чёрт, давно я так сильно не хотел иметь функцию карты...!!»  
  
Нынешняя ситуация напоминает старую добрую пятую миссию «Космо Бастера» — «Решающая битва при отступлении союзных войск». Знаете тактику «оставь приманку»? Супер-силовой вариант отрезания хвоста ящерице. Там заставляли делать это «в одиночку» и «много раз» — адская картина. Не думал, что тот опыт пригодится для выхода из нынешней ситуации.  
Окончательным оптимальным решением в «Решающей битве при отступлении союзных войск» было не сражаться(・・・・). Условием поражения была только «смерть игрока», а оценка зависела от «процента попаданий по игроку и счёта убийств». Смерть союзных НИП никак не влияла на оценку, так что достаточно было загнать их к обрыву и взорвать мост — S-ранг гарантирован. Догадаться до этого было адом... К чему я это? К тому, что в той миссии было важно «как добежать до определённой точки без урона».  
  
«В Космо Басе я использовал баг для залезания на стены, но в этой игре можно забраться легально!»  
  
Активирую Зеро Гравити, Флит Флоут, Одержимость Сянао. Получив максимальную мобильность, я отталкиваюсь от обломков, бегу по стене, отталкиваюсь от воздуха и взбегаю на крышу здания. В Космо Басе враги не могли забираться на стены, так что им оставалось только преследовать меня, сбежавшего в безопасную зону по оси Z, по осям X и Y... А-а, похоже, здесь так просто не отделаться.  
  
«Почему эти коллективные монстры без индивидуальных прав так бесят?..!!»  
  
Если из пылинок складывается гора, то из монстров можно сложить опору. Идущие следом топчут тех, кто впереди, и так повторяется снова и снова, образуя гору трупов, ведущую на крышу. Не знаю, сколько процентов своей армии они потратили, но в несколько раз большее число полурыб перелезает через гору, преграждающую путь, и карабкается за мной. Да уж, свобода действий у них неприятная.  
  
«Но это и удобно, одноклеточные».  
  
Они тупо, прямолинейно и до тошноты честно преследуют меня, не умея маневрировать. Раз у них нет алгоритма обхода, то оторваться, используя все три измерения — X, Y и Z, — легко.  
Бегу по крышам, перепрыгиваю с крыши на крышу, отталкиваюсь от колонны и бегу в обратном направлении, делаю вид, что лезу выше, чтобы перепрыгнуть, но падаю вниз. Они пытаются угнаться за моими паркурными движениями, расходуя свои человеческие ресурсы. Бесконечный, казалось бы, поток редеет с каждой новой горой трупов. Каждый раз, когда я меняю путь и высоту, всё больше полурыб отстаёт. Не имея защиты от падения, они лишь увеличивают число бесполезных трупов каждый раз, когда падают сверху вниз.  
  
«Так, всем спасибо».  
  
Иногда я разворачиваюсь и атакую догнавших меня полурыб, ещё больше сокращая их число. Даже если полурыбы возрождаются бесконечно, если их ИИ намеренно сделан глупым, всегда найдутся лазейки.  
  
«Ха! Идиоты!! Хотите загнать меня в угол — окружите и залейте всё ядовитым газом вместе со своими же!!»  
  
...Нет, делать этого не надо, ладно?  
  
Кое-как... не то чтобы я сильно напрягся, но мне удалось разобраться с зомби-паникой из полурыб. Я забрался на крышу двухэтажного дома и снова окинул взглядом весь город.  
  
«Замок в центре, четыре башни по сторонам круглого города. Выглядит так, будто говорит: "Пройди эти четыре, и сможешь сразиться с боссом"...»  
  
Хм-м, других игроков вроде не видно, и мест, похожих на точки сохранения, тоже.  
Пнув с крыши догнавшую меня полурыбу с головой киса (рыбы), я с двойным прыжком переместился на другое здание. Сзади несколько полурыб, пытавшихся неуклюже последовать за мной, разделили судьбу своих предшественников. До чего же они тупые.  
  
«Стелс-экшен... пока рано, перемещаемся по крышам... хм?»  
  
Кто-то пробежал. И бежал он не как зомби-полурыбы, а прихрамывая, прикрывая рану. Кто-то, обладающий достаточным интеллектом, чтобы прикрывать рану, убегает по городу. Но что делать? Есть кое-что любопытное.  
  
«Хоть и издалека... но он точно не похож ни на кого из нас».  
  
Судя по виду, это здоровяк. Значит, Раст, Акицу Акане, Эмуль, Сикру и Стьюд отпадают. Тогда Рей или Молд? Нет... стоп... у него что, хвост был? Такой, рыбий... Значит, всё-таки полурыба? Но они же прут напролом, даже если им почти оторвало голову. Такая полурыба будет прикрывать рану и убегать от чего-то?  
  
«...Подозрительно, очень подозрительно».  
  
Пахнет флагами и событиями... и рыбой. Судя по тому, что я видел сверху, тот проход ведёт туда, значит, если побежать туда, можно выйти наперерез.  
  
«Ладно, пошли».  
  
Спрыгнув с крыши и потеряв немного здоровья, я побежал наперерез загадочной фигуре. Перепрыгивая через дома и срезая путь по проходам, я силой прокладывал себе прямой путь по карте. Благодаря уменьшенному вдвое времени отката мобильность значительно возросла, и с помощью двойного прыжка и прочих улучшений движений я легко достиг предполагаемой точки. Игры с таким паркуром вызывают желание бегать бесконечно, но я подавил этот порыв и стал осматриваться с крыши.  
В этой зоне плохо слышно, но раз доносятся безумные крики, значит, полурыбы совсем близко. И...  
  
«Ха-а... ха-а...!»  
  
«Привет, относительно разумная полурыба. Голосовыми связками пользоваться умеешь, поговорить можешь?»  
  
«Чёрт, обошли сзади?.. Что?! Откуда здесь птицелюд (бардиан)?»  
  
«Хранитель (гардиан)?»  
  
Рассчитав так, чтобы приземлиться прямо перед \*ним\*(・・), я спрыгнул и попытался установить первый контакт с полурыбой, прижимавшей руку к плечу, из которого текла красная кровь (эффект урона). Судя по телосложению и голосу, это был самец... Одетый в странный полупрозрачный гидрокостюм, похожий на гибрид акулы и человека, он явно отличался от встречавшихся мне ранее полурыб — в его глазах был свет разума (НИП). Он уставился на меня, произнеся странное слово, но не набросился сразу.  
Однако, раз этот акулочеловек убегал, значит, его кто-то преследовал. Из-за угла хлынула толпа лишённых разума гнилых полурыб.  
  
«Ах, чёрт, разговор потом. Выпей это и беги!!»  
  
«Э-э, а-а, спасибо, кто бы ты ни был!!»  
  
Я искал кролика, засранца или игрока, а первым разумным существом, с которым я столкнулся в этом городе, оказалась акула-полурыба.  
  
Итак, контакт с полурыбой (?) установлен. Те, кто в теме, поймут отсылку. Сестрёнка мне часто помогала...