Глава 157  
  
  
  
Без тени мчись, взбирайся и шуми  
Обычно(・・), чтобы изменить модель поведения или алгоритм мышления монстра, никаких заумных причин не нужно. Достаточно просто подправить программу: «На действие А реагировать не как раньше B, а по-новому C». Но в этой игре… есть подозрение (моё личное), что искусственный интеллект встроен не только в особых монстров вроде Лукаорна или Везаэмона, но и в обычных. И этот искусственный интеллект действительно думает и действует.  
  
Тогда возникает вопрос. Когда я использовал телепортацию из Инвентории для перемещения по Кристальному Утёсу, меня размазали по стенке в результате очень оперативного исправления от админов. И сейчас Атлантикс Лепнорка поджидала меня после телепортации, и если бы не вмешательство Арабы, она бы меня сожрала.  
Так вот. Каким «мышлением» руководствуются монстры, которым админы установили контрмеры против телепортации, когда они меня поджидают? В этом и заключается мой секретный план, и возможность вернуть админам должок за прошлое унижение, приправив его табаско.  
  
Если использовать мою метафору с «охотой на мух», то моя телепортация — это аналог ситуации, когда «муха, за которой ты следил глазами, внезапно исчезла». В таком случае обычно осматриваешься по сторонам, предполагая, что просто потерял её из виду. Если же это необъяснимое явление, то запоминаешь место, где муха исчезла. И если добавленный некоторым монстрам алгоритм мышления заключается именно в этом — «потерял из виду, поэтому буду караулить место исчезновения», — то…  
  
«Если я "обману" её насчёт своего исчезновения, то этот самый режим ожидания не сработает, верно?!»  
  
Смертельный Секрет [Уцуро Микагами], как следует из названия, — это скилл, создающий иллюзорный образ в глазах противника, подобный отражению луны в воде. Звучит круто, но по сути это скилл, оставляющий всё накопленное на момент активации агро в точке активации… вернее, это скилл, создающий «приманку с агро до момента активации». Неважно, как это обрабатывается программно, но с точки зрения самого монстра это не потеря игрока из виду, а ошибочное восприятие, будто игрок всё ещё там.  
Ну что, админы, сейчас я сам отвечу на свой вопрос. Заметит ли Косатка, что я исчез… не приманка с остаточным запахом, а я сам, собственной персоной? Если бы я был один, то не страшно, но то, что Араба, который не может возрождаться, вовлечён в это, немного беспокоит.  
  
«Эх, пока не попробуешь, не узнаешь! [Телепорт: Карманное Измерение(Энтер Тревел)]!!»  
  
Телепортировавшись в карманное измерение, которое я чаще использую как временное убежище, чем как склад, я начинаю обратный отсчёт. Считаю время до исчезновения приманки с агро, оставленной Смертельным Секретом [Уцуро Микагами], плюс десять секунд. По плану, как только моё агро исчезнет, Араба должен будет изо всех сил подразнить Косатку и увести её с этого места.  
Если моя гипотеза верна, то после исчезновения моего агро следующей целью Косатки станет Араба. Если же она будет поджидать меня, когда я вернусь… ну, тогда и будем думать.  
  
«Три… два… один……… Надеюсь на тебя, Араба… [Телепорт: Реальное Измерение(Экзит Тревел)]!»  
  
Гравитация, поддерживавшая меня, снова пытается утянуть вниз. Выброшенный в воздух, я, в некотором роде смирившись со смертью, осматриваюсь… и вижу примерно в ста метрах от себя точку, плывущую по воздуху, как мошка, и пылающую частицу.  
  
«Есть, бинго! Видите, админы?! Если будете исправлять, то, пожалуйста, через семь дней!!»  
  
Перевернувшись в воздухе, я восстанавливаю равновесие и, используя Флит Флоут для воздушного приземления, смягчаю урон от падения. Пока меня не было в этом мире, Косатка, похоже, буйствовала. Приземлившись на относительно целое из повреждённых зданий, я бегу.  
Знания паркура у меня — на уровне случайного поиска в интернете, но я много раз видел его на видео. А в этой виртуальной реальности… если есть тело (аватар), способное реализовать идеал, то я могу это воспроизвести.  
На самом деле, движения тела и прочее наверняка отличаются, и это лишь внешнее подражание. Но если внешний вид совпадает, то и результат будет тем же.  
  
Бегу по стене, отталкиваюсь от крыши, кувыркаюсь в воздухе, бегу по краю. Когда я доберусь до башни, нужно будет подать сигнал Арабе. А потом останется только молиться, чтобы алгоритм мышления Косатки выбрал нужный приём.  
Отталкиваюсь от стены, прежде чем гравитация успеет меня схватить, цепляюсь за край крыши и взбираюсь наверх. Прыгаю не вперёд, а вбок, на трещину в стене другого здания, чтобы замедлить падение, и спрыгиваю на крышу дома этажом ниже.  
На заре фуллдайва игры часто требовали от игрока акробатических движений, поскольку «игрок сам управляет своим телом в виртуальном мире». В последнее время в играх, уже освоившихся с фуллдайвом, появились средства помощи вроде ассистента движений или особых анимаций, фактически автоматизирующих управление. Но… в те времена, когда такого удобства ещё не было, да ещё и в дерьмовых играх, всё было иначе.  
  
«По сравнению с тайм-аттаком по прыжкам на обломках в рушащемся ином мире, это — всё равно что идти по асфальтированной дорожке с перилами!..»  
  
Вот именно. На прохождение того грёбаного уровня ушло три дня… Случайным образом телепортирующиеся платформы — это было слишком жестоко. Платформа перед тобой через две секунды могла оказаться перед финишем, так что приходилось ждать рандома, чтобы платформа появилась в пределах досягаемости прыжка… рандом, ран, до, дододододододо……… Ладно, забудем кошмары, я на месте.  
  
«Неровностей много, но что это… материал отличается от других домов? Какой-то он слишком гладкий, трудно будет залезть…»  
  
Как-то это больше похоже на украшенный объект, чем на башню. Я смотрю на это диковинное сооружение и замечаю открытый проём без двери, ведущий внутрь. Там, под действием эффекта «то ли под водой, то ли в воздухе», парит человекоподобная, но явно нечеловеческая фигура, словно небесная дева.  
Понятно. Детали, похожие на платье или небесное одеяние, изящный облик, напоминающий знатную даму, — всё это ясно указывает на то, что прототипом послужила клионе.  
Запечатанный Генерал, словно вылепленный из прозрачного желеобразного материала, похожего на агар-агар, замечает меня, заглядывающего внутрь, и мягко улыбается…  
  
Гба-а  
  
«………Любителям нечеловеческой милоты должно понравиться».  
  
Голова Запечатанного Генерала-клионе раскалывается сверху, как яблоко, и щупальца (ротовой конус), похоже, маскировавшиеся под человеческую голову, начинают извиваться. Это… могло бы стать хитом в определённых кругах… Хм, если удачно направить лазер Косатки через этот проём, может, она взорвётся?  
  
«Нет-нет, за двумя зайцами погонишься…»  
  
Охотник, который гонится за двумя зайцами, не составив подробного плана, сам виноват. Если это квест на две цели одновременно, то нужно действовать скрытно и устранять их по одной.  
Я отвожу взгляд от Запечатанного Генерала-клионе, который что-то там демонстрирует, и осматриваю внешнюю стену башни в поисках удобного пути наверх.  
  
«Зацепиться ногой за тот выступ, рукой за тот край… есть».  
  
Обычное скалолазание, но с поддержкой скиллов даже не я смог бы забраться довольно легко. Активирую золотую комбинацию Гра-Зеро, Одержимости Сянао и Флит Флоута, которую я использую чаще, чем атакующие скиллы, добавляю баффы на статы и, обретя способность к невероятным движениям уровня тэнгу, начинаю восхождение на башню.  
На самом деле, я неплохо лазаю по стенам и утёсам, используя их для нечестного прохождения (в играх). В реальности я бы, наверное, поскользнулся и отбил себе копчик.  
  
«Корректирую высоту… скоро наступит "время", о котором я сказал Арабе».  
  
Первый этап этого плана начался с передачи агро Арабе. Второй этап — Араба отвлекает Косатку, а я лезу на башню.  
И третий этап: Араба, отвлекавший Косатку примерно минуту, получив мой сигнал, со всех ног несётся к башне. Скорее всего, Косатка использует укусы или физические атаки кристальными перьями против целей вблизи и на средней дистанции, разряд — в радиусе примерно пятидесяти метров, а тот самый лазер — если цель дальше.  
Иначе говоря, это грёбаный враг, с которым бой не заканчивается, даже если отойти дальше пятидесяти метров. Но, похоже, прятки — не её конёк, так что если удачно спрятаться, выйти из боя будет не так уж сложно.  
  
«То есть, когда Араба отойдёт от Косатки дальше чем на пятьдесят метров, она использует лазер… Араба-а!! Изо всех сил сюда!!!»  
  
Однако оторваться от Косатки, которая, по сути, летающий монстр, плавая в воздухе, можно только в один момент.  
Вспышка и грохот лазурной сферы молнии, заметные даже издалека.  
Зарядка тридцать секунд, пауза перед срабатыванием две секунды, и время действия пять секунд… Во время зарядки она может свободно двигаться, так что за семь секунд оторваться на пятьдесят метров… В реальности мало кто на это способен, но здесь это не так уж сложно.  
  
«Санрак! Положился на тебя!!»  
  
«Ага!!»  
  
Я, прилепившись к внешней стене башни почти у самой вершины, над окном без стекла, дерзко улыбаюсь Арабе, который на огромной скорости подплывает ко мне, и пересекаюсь взглядом с Косаткой, которая закончила разряд и ищет Арабу.  
  
«Извини, что отлучился. Теперь я твой противник, рыбоподобная тварь…!»  
  
Мошка номер один, возвращение. Осознав это, Косатка без колебаний усиливает пламя и молнии на своём теле. Давай, Атлантикс Лепнорка, теперь начинается игра в гляделки между нами.  
Клио Кутира: «Почему! Ну почему никто! Не заходит внутрь!!»