Глава 38  
  
  
  
Ситуация разрешилась  
  
Приносим извинения за неудобства  
Ситуация разрешилась  
  
Изначально я планировал вывести из строя(…) самого легкого противника… того игрока с двуручным мечом среди ПК, который явно недооценивал меня из-за низкого уровня.  
С двуручным мечом, как ни крути, количество ударов в секунду невелико, а значит, для уклонения требуется меньше действий. К тому же, его снаряжение, кричащее «я чистый физ-дамагер», снижало вероятность внезапной магической атаки.  
Ну, а главная причина — он выглядел самым самонадеянным из всех. В общем, мой первоначальный план был — нанести упреждающий удар, застать врасплох, проскользнуть и сбежать… Почему я так настойчиво говорю «был» в прошедшем времени? Причина проста.  
  
Потому что этот самый мечник только что, изогнувшись буквой «зю», улетел за ворота, оставляя за собой хвост из полигонов, словно комета. Кстати, ударная волна, пронесшаяся рядом со мной, была явно опасной. Еще чуть правее — и меня бы тоже разнесло.  
  
「Что такое!?」  
  
「Одним ударом!?」  
  
「Кто это сделал?!」  
  
ПК-мечник взорвался посреди главной улицы за воротами. То, что это было непредвиденное событие, ясно по реакции ПК, от которых так и несло мелочностью. В таком замешательстве они вряд ли смогут спокойно атаковать. Именно поэтому, не глядя на очевидную картину, я повернулся и посмотрел прямо на игрока, стоявшего в позе после взмаха мечом.  
  
(Явно хай-левел игрок. Имя не красное, значит, не из компании Пенсилгон…)  
  
Вообще, в этой ситуации у меня нет ни одного стопроцентного союзника. Говорят, враг моего врага — мой друг, но к текущей ситуации больше подходит фраза «враги начали пожирать друг друга».  
У меня, обладателя уникального предмета, нет ни поддержки, ни уровня, чтобы отбиваться. Тот факт, что мой уникальный предмет — говорящий кролик, привлекающий многих не только своей силой, усугубляет ситуацию. Анималия — хороший тому пример. Велика вероятность, что на меня будут охотиться и игроки, любящие животных. Нет, важнее собрать как можно больше информации об этом игроке.  
  
Игрок-убийца, да еще и физ-билд с двуручным мечом, убит одним ударом… Это точно игрок с самого фронтира, причем чистый танк, не сравнимый ни с Анималией, ни с Пенсилгон. Судя по тому, как отлетел ПК и по урону, он специализируется на повышении урона одного удара…  
  
「Снаряжение… двуручный меч, щит, полные доспехи…」  
  
Черт, когда вариаций снаряжения становится много, с первого взгляда не поймешь, использует ли он магию. Это раздражает. Будем считать, что магию он использует.  
Рыцарь в доспехах, гремя латами, игнорируя Пенсилгон и остальных, шаг за шагом приближался ко мне. Что же делать в этой ситуации? На ходу придумал три плана.  
  
Первый: лобовая атака. Даже если рыцарь подойдет сзади, надеяться на то, что он тупой качок, и, если повезет, убить его как ассасин.  
  
Второй: бегство назад. Смогу ли я сражаться с хай-левел игроком ближнего боя? Вернуться тем же путем, которым пришел. Хотя там трое игроков, похоже, достигших максимального уровня!  
  
Третий: выход из игры. С ним же не справиться. Принудительный логаут или что-нибудь… нет,  
  
「План номер четыре.」  
  
Я без колебаний рванул со всех ног к воротам. Почему сильные игроки всегда удивляются, когда слабаки без раздумий бросаются на них? Они что, не сталкивались с атакой новичков с С4? По крайней мере, этот песик точно не сталкивался.  
Не сбавляя скорости и даже не доставая оружия, я приблизился к ПК. Можно сказать, мое снаряжение — Эмуль?  
  
「…!」  
  
Три. Рыцарь в доспехах в панике бросился ко мне.  
  
「Кьяаааа! Умру, умру, умрем, сударь!!!」  
  
Два. Рука рыцаря, сжимающая двуручный меч, напряглась, и ПК наконец-то начали принимать боевую стойку.  
  
Один. Тут… «Что это там?»  
  
「!?」  
  
「Нья!?」  
  
Резкая остановка после спринта, полный поворот головы в сторону… Как пассажира в машине, которая внезапно тормозит, бросает вперед по инерции. Как будто во время игры в ритм-игру кто-то третий внезапно нажал на паузу.  
Возникла «пустота» длиной в несколько секунд. Со стороны это может показаться классическим и банальным приемом, но именно потому, что все погружены в свои роли (ролплей) и в игре может случиться что угодно, такие приемы срабатывают до смешного хорошо.  
  
「Эмуль, готовь врата.」  
  
「Д-да, быстро?!」  
  
Резкий разворот и спринт в обратную сторону(…) после полной остановки. Несколько секунд, пока все присутствующие снова сфокусируют свое внимание на мне. Резкие перепады скорости за короткое время, возможные только благодаря оцифрованной выносливости, — мое реальное тело на такое точно не способно.  
Один шаг — и я вплотную к рыцарю, который уже был почти за спиной. Второй и третий шаги — я «взлетаю» по мечу. А четвертый шаг…  
  
「…Подож…, фугью!」  
  
「Прости.」  
  
Высокий аватар в таких ситуациях становится отличной опорой.  
Я пробежал по импровизированному склону меча, созданному силой тяжелого двуручника и поддерживающей его STR, оттолкнулся от плеча рыцаря и, развернувшись, одним махом перепрыгнул через ПК, оказавшихся теперь позади меня. Я прыгнул чуть сильнее, чем нужно, и едва не потерял равновесие, но сделал сальто в воздухе и приземлился.  
  
「Ха-ха-ха! Как же круто выполнять акробатику без системной помощи!」  
  
「Ай, меня трясет, не могу сосредоточиться, сударь!」  
  
Вот когда худощавый и длинный аватар полезен. Можно воспроизводить движения высокорослых легкоатлетов из телевизора без ограничений тела.  
  
「Эй, я же получил разрешение, значит, могу войти! Прости, но ответа ждать не буду!」  
  
「Э, а!」  
  
— бросил я стражнику у ворот и наконец-то сделал шаг за ворота.  
  
「Псайгер-0, значит… Запомню хотя бы имя.」  
  
— пробормотал я, вспоминая мелькнувшее имя игрока, и запечатлел его в памяти. Раз уж хай-левел игроки охотятся за моим уникальным предметом, запоминать имена и стили игроков, стоящих на моем пути, не повредит. Честно говоря, имена ПК, кроме Пенсилгон, я вряд ли запомню.  
Не оглядываясь назад, я вбежал в Садрему.  
  
「…………」  
  
Просто молчание.  
Неужели от того, что эйса топ-клана «Черные Волки (Wolfschwarz)», чье имя гремит на передовой, пнули ногой и, более того, выставили дураком? Ответ — нет.  
  
(О-он заговорил со мной…!)  
  
В душе Сайги Рей (Псайгер-0) была радость, сравнимая с тем, как если бы с ней заговорила голливудская звезда, но ее лицо, сдерживающее ухмылку, и тело, дрожащее от радости, под полными доспехами и через призму взгляда незнакомца выглядели так, будто она дрожит от гнева.  
Немалое количество зевак отступило от Псайгер-0, но были и те, кто, наоборот, приблизился, окружая ее.  
  
「Э-эй… Ты серьезно собираешься? Противник — «Максимальный Урон (Attack Holder)»…」  
  
「Испугался? Максимальный урон — это все равно только с баффами и дебаффами поддержки. Если мы его здесь убьем, то сможем войти в топ-10 рейтинга, понимаешь?」  
  
「Если он войдет в город, мы ничего не сможем сделать. Нам не справиться с Охотниками за Головами (Bounty Hunter). К тому же, если что, Пенсилгон-сан нас прикроет…」  
  
Специальные NPC, Охотники за Головами, появляющиеся при условии «ПК в городе», были добавлены обновлением. Их ИИ, прозванный «демоническим», и бесконечная выносливость, позволяющая преследовать ПК до края зоны и безжалостно убивать, а также особая способность «использовать снаряжение убитого игрока как свое», — все это привело к тому, что после того, как были убиты бывшие 8-й, 10-й и 3-й номера рейтинга клана «Асуракай», и, более того, стало известно о существовании нескольких Охотников за Головами, почти все ПК, как внутри «Асуракай», так и вне ее, были вынуждены воздерживаться от боев в городах.  
  
Члены ПК-клана «Асуракай», ставшие блюстителями морали в городах, наперебой обсуждали свои расчеты, полагаясь на страховку в лице Пенсилгон. Они еще не знали, что в этот самый момент Пенсилгон превратилась в полигоны, умерев от самоуничтожающей магии Анималии.  
  
「…………」  
  
Для постороннего это могло показаться мелочной радостью, но для самой Псайгер-0 это был прогресс, сравнимый с первым шагом астронавта на Луне. Однако, поразмыслив, она поняла, что если бы не они (ПК), она могла бы поговорить с ним более надежно и без риска, что он убежит. Эта мысль, отличная от той, что была при Санраку, явно осознанно подняла ее двуручный меч.  
  
「…Это, как бы сказать… срыв злости… есть. Нет… да.」  
  
Явно неубедительный смертный приговор, произнесенный с трудом в рамках ролплея. Через несколько секунд игроки-убийцы узнают значение титула «Максимальный Урон (Attack Holder)», так и не получив помощи от No.2 «Асуракай».  
  
Все изменения можно кратко изложить так:  
・ Место сражения перенесено из города к воротам.  
・ Добавлена причина, по которой ПК избегают боев в городе — «Охотники за Головами».  
  
Охотники за Головами.  
Bounty Hunter, специальные NPC, добавленные крупным обновлением до начала сюжета, появляются в момент совершения ПК в городе. Эти ребята, похожие на охотников из одной кошмарной игры про охоту, молча набрасываются на ПК, чтобы убить их, что довольно жутко. Однако с вероятностью примерно 5% появляется русская блондинка-лоли-охотница за головами «Тиас-тян», поэтому некоторые игроки специально договариваются о ПК в городе, чтобы встретиться с ней. Кстати, текущее снаряжение Тиас-тян — бикини-броня, поэтому при сражении с ней принято снимать всю броню, чтобы при срабатывании особенности Охотников за Головами «Захват» снаряжение убитого игрока не перезаписало бикини-броню.  
Бывший 3-й номер рейтинга «Асуракай» случайно встретил ее, заручился поддержкой окружающих игроков, чтобы выиграть время, разобрал инвентарь и создал ситуацию, при которой «если меня убьют, Тиас-тян обязательно получит бикини-броню», и заставил ее надеть.  
  
Кстати, ИИ Охотников за Головами основан на принципе «3С». А именно:  
«Сделаю»  
«Заставлю сделать»  
«Не позволю сделать»