Глава 440  
  
  
  
Дракон, о дракон! Часть семнадцатая  
«Хочу написать фанфик по РуШа…» — подумал я, и лишь через десять секунд осознал смысл этих слов. Я же сам его создаю…  
◇  
  
Это было текуче, как ветер.  
  
Это было непрерывно, как дождь.  
  
Это было неистово, как гроза.  
  
Иначе говоря, это была самая настоящая красная буря.  
  
— …Ладно, нам тоже пора действовать!  
— Посмотрев на \*это\*, ты ограничиваешься таким выводом?..  
— Ну, такое я довольно часто вижу… Разве что он всё так же управляется с меню, — ответил Катсу.  
  
С его точки зрения, сильнейшая сторона Санраку — это не скорость реакции или опыт (благодаря игрошлаку)… а быстрота адаптации к пользовательскому интерфейсу, то есть UI.  
  
Это касается не только РуШа, но в играх, где оружие «вызывается» действиями игрока, управление окнами во время боя имеет критически важное значение.  
  
— Окна в РуШа вызываются мысленно, а управляются пальцами, верно? Такой тип UI есть и в других играх, но… Санраку указывает координаты «под рукой» и управляет вслепую, да?  
  
Красный зверь — похожий то ли на дракона, то ли на волка, то ли на акулу, то ли на хищную птицу, но явно способный лишь вредить врагам и пожирать добычу — смеялся.  
Его руки непрерывно двигались, время от времени вызывая окно прямо под ладонью. Бросив одно оружие, он тут же, без малейшей задержки, вызывал следующее в освободившуюся руку, затем возвращал предыдущее — и так снова и снова, вызывая и убирая оружие с головокружительной скоростью.  
Парные клинки плясали в неистовом танце, стальные кулаки крушили врагов, огненные следы чертили траектории, а затем, внезапно, в руках оказывался огромный меч, рассекающий воздух и обрекающий врагов на ту же участь.  
  
— Не глядя… вы говорите?  
— Он запомнил скорость прокрутки при свайпе пальцем, какое меню где находится и всё такое. Сам он это называет «искусство мгновенного выхватывания предметов». Хотя, даже если он делает это вслепую, одна рука всё равно занята, так что если ударить по ней, он уязвим.  
— Акробатика… что ли?  
— Не совсем. Если положить нужное оружие в самый верх или низ списка предметов, его можно довольно легко достать.  
  
На самом деле, Катсу и сам регулярно делал нечто подобное, и это вовсе не было чем-то, что мог сделать лишь один на миллион.  
Однако сильной стороной Санраку была его способность мгновенно адаптироваться к \*любому\* UI.  
  
— …Когда-то он жаловался: «UI настолько дерьмовый, что просто пиздец».  
  
Кажется, каждый раз при открытии экрана предметов воспроизводился какой-то неуместный голос или что-то в этом роде, из-за чего на извлечение предмета уходила, в лучшем случае, минута… Катсу, погрузившийся в воспоминания, пришёл в себя, выдохнул и собрался с мыслями.  
  
— Поищем Раст и Молда… Ах да, Псайгер-100, вы знаете, где находится отряд Кровавых Драконов?  
— Кровавые Драконы… Аа, те, из-за которых так оживились игроки-повара. Кажется, чтобы не убивать их зря, их отправили сражаться с мелкими драконами Брайдрайниго… вроде бы…  
  
Похоже, у Псайгер-100 самой были смутные воспоминания о Кровавых Драконах, с которыми она встретилась уже после Лесных Людей, так сказать, во вторую очередь. Она потёрла висок, с трудом выдавливая из себя информацию об их местонахождении.  
  
— А, вспомнила. Кажется, после баффа от Скал Азучи их безопасность повысилась, и они нацелились на Доредхаула.  
— Значит…  
  
Прямо сейчас Доредхаул, преследуемый игроками, столкнулся с Брайдрайниго, и там происходила весьма неприглядная стычка с попыткой переложить агро. То есть…  
  
— А, вот они!!  
— Уэ!? А, это вы, Катсу…  
— …Сколько часов не виделись?  
  
Он на удивление легко нашёл эту странную парочку.  
Их снаряжение местами было покрыто копотью и слегка оплавлено — явные следы ожесточённой битвы с огненным противником. Однако, судя по всему, они не были загнаны в угол и не испытывали особых трудностей в бою.  
  
— В общем, План Раст в действии. Осталось только встретиться с Пенсилгон, и перейдём к финальной стадии.  
— План… какой?  
— Вон тот придурок, что там буянит, наконец-то притащил свою базу. Так что того робота… ну, ты поняла.  
— Хм-м… Хм-м!?  
  
Она посмотрела дважды, как по учебнику. Рядом с ней Молд тоже уставился во все глаза: «Это что, не монстр был?!». «Ну надо же, как они синхронно…» — подумал Катсу о какой-то ерунде и перевёл взгляд на другое поле боя — область сражения с Зелёным Драконом.  
  
— Права собственности на Тактическую Машину и Усиленную Броню разделены на троих. Даже чтобы сделать их общеклановыми, нужно одобрение всех троих. А, вот, это источник питания (реактор).  
— Эй, с-стоп, п-подожди, э-э…  
  
Катсу бросил сверхстандартный эфирный реактор с такой лёгкостью, будто кидал яблоко, а Раст поймала его с предельной осторожностью, словно младенца.  
  
— Да и та сторона наверняка сама сюда придёт… Как-то всё, что нужно было сделать, закончилось само собой, без особых усилий…  
  
На самом деле, хоть он и не мог полностью игнорировать сенсор желаний, как Акицу Акане, Катсу, будучи прогеймером с выдающимися рекордами, обладал сильной «удачей».  
Поэтому всё так гладко и получилось… но именно поэтому он сам отдалял себя от возможности возникновения уникального сценария, хотя сам об этом и не догадывался.  
  
— Ну-с… как там операция «Нувориш»?..  
  
Вообще, это было странно. Условием победы было «уничтожение Зигворма», но сам Зигворм находился высоко в небе. Не могло же быть так, что к этому моменту почти все игроки уже обзавелись Тактическими Машинами или Усиленной Бронёй. Значит, должен существовать какой-то триггер для начала битвы с Зигвормом.  
  
Золотой дракон, парящий в вышине, всё ещё был далеко, и пока лишь один достиг его высоты. Но, вероятно, способ, которым он туда добрался, был не стандартным. Должны быть условия, при которых Зигворм спустится на землю, размышлял Катсу.  
  
— …Герои, B.I.G., характер…  
— …Типа «положительная оценка по B.I.G., собранная со всех игроков, превышает определённое значение» или что-то в этом роде, — закончила мысль Пенсилгон.  
— Мм, поздно же ты, Пенсилгон.  
— Да уж, прилипчивый был, зараза… Нашла Тотори-из-Шиманэ и спихнула на него всё агро Брокентрида.  
  
Где-то раздался крик лучника, которого превозносили как героя, но он потонул в шуме битвы и не достиг ушей Пенсилгон и остальных. Списав Брокентрида в прошлое, Пенсилгон осушила зелье восстановления здоровья, наблюдая за полем боя, где бушевали белый, красный и ещё один красный.  
  
— Пфух, давно же мы не виделись с Санраку в игре… Совсем одичал, надо же.  
— Ага, вроде чёрного окуня или типа того.  
— «Боюсь я этих пришлых видов из игрошлака», да? Хе-хе-хе, остроумно, Катсу.  
  
Непринуждённо подкалывая Санраку, Пенсилгон, сопровождаемая семью оставшимися Человеко-Драгорами, посмотрела на небо, затем на землю.  
  
— Раз уж они так твердят про Героев, то условия, скорее всего, где-то там. По крайней мере, до меня дошли слухи, что Санраку бросил ему вызов один на один, и тот принял…  
— Значит, есть вероятность, что он вообще не спустится?  
— Да нет же, Катсу, «Охота на драконов» — это всемирная героическая легенда.  
— Ааа… То есть, он может спуститься после убийства Цветных Драконов…  
— Для нас это неудобно, но вероятность высока…  
  
Согласно политике «Волчьей Стаи», Ноарлинд должна выжить любой ценой. Значит, «разменными пешками» станут красный, белый или зелёный дракон…  
  
— Нет, действуем как есть! Я сражалась с Брокентридом и поняла, что он продержится довольно долго. Так что заодно потреплем и красного, и белого. Высокий риск, высокая награда — создадим «свободных игроков»!  
— Награда может и велика, но риск разве не больше?  
  
Если число Цветных Драконов уменьшится, то, естественно, количество игроков, идущих на оставшихся драконов (и Дракона), возрастёт. Это одновременно и усиление сил против Зигворма, и обоюдоострый меч, который может направить больше клинков на Ноарлинд.  
Более того, у фракции противников Ноарлинд есть мощнейший козырь — Скал Азучи. Тот колоссальный бафф, который ослабил даже реактивное пламя Доредхаула, определённо привлечёт сторонников.  
  
— А вот тут возьмём пример с Зигворма.  
— То есть?  
— … «Придите, Герои», — вот так.