Глава 811  
  
  
  
12 декабря ?? дня: Если есть логика, выходящая за рамки логики, то это не что иное, как понимание запредельного, — так сказал себе Нучи.  
Если нет мотивации писать ни одну из нужных точек зрения, можно просто создать новую точку зрения, которая вызовет мотивацию.  
◇  
  
Кузнечное дело. В Рубеже Шангри-Ла создание оружия и доспехов — это не то, что поручают NPC.  
Игроки сами создают снаряжение, улучшают его, развивают… и даже могут открыть нечто запредельное. Это признанная часть аномальной реалистичности и свободы игры Рубеж Шангри-Ла, и игроков, которые вкладывают свою страсть не в размахивание мечом или поднятие посоха… а в их создание, отнюдь не мало.  
Испокон веков и повсеместно, хак-н-слэш и динамичный экшен, безусловно, являются своего рода цветами игр, но игры, посвящённые производству — созданию и расширению чего-либо, — также классифицировались как «необыденные», в зависимости от социального статуса и образа жизни каждого человека.  
  
Вернёмся к теме.  
Создание оружия и доспехов в Рубеже Шангри-Ла… отличается высокой степенью свободы, не уступающей общей свободе и качеству самой игры.  
Однако. Это всё же не совсем реалистичное кузнечное дело. Это своего рода мини-игра, «весёлая» и «в меру лёгкая» как игровой контент.  
Во-первых, игрок начинает с «проектирования» желаемого оружия. Какое это будет оружие, как оно будет выглядеть, какими характеристиками обладать. Способ настройки у каждого свой: кто-то создаёт дизайн с нуля, кто-то использует предустановленные системой шаблоны. В действительно редких случаях кто-то даже сканирует реально созданный предмет и переносит его в игру.  
  
Однако, если бы всё это реализовывалось без ограничений, это была бы уже не игра. Если бы каждый мог владеть мечом, убивающим врагов одним лишь поднятием, это, возможно, стало бы симуляцией медленного отчаяния, но назвать это игрой было бы сложно.  
Поэтому, будет ли достигнут идеальный дизайн и идеальные характеристики, решается на последующих этапах… а именно, выбором материалов и результатом самого кузнечного дела.  
Например, вы хотите создать «посох, увеличивающий силу магии воды». Если вы попытаетесь сделать это, используя ветки, собранные где попало, или камни, выпавшие при ударе киркой по скале, то в лучшем случае получите нечто, недостойное называться посохом, — недоделанную дубинку с вкраплённым камнем. Если же вы хотите создать «посох, увеличивающий силу магии воды» без компромиссов… вам понадобятся как минимум руда, добытая у воды, под водой или вблизи подземных водных жил, или материалы из водных монстров. А для высоких характеристик нужны материалы получше.  
У каждого материала есть свои очки ресурсов, и если они удовлетворяют требуемому значению (норме) для создания оружия, и уровень магии «Ковки» игрока-кузнеца также соответствует требуемому значению… то в его руках родится «посох, увеличивающий силу магии воды».  
  
Хорошие материалы — идеальное оружие, плохие материалы — искажённый даже дизайн. Поэтому игроки с профессией кузнеца либо сами добывают идеальные материалы… либо ищут их, поручая добычу другим.  
Однако вся эта информация до сих пор………… всего лишь предпосылка, основа. Игроки, ставшие выдающимися(・・・) кузнецами в этой игре, удостоенные звания Мастера, принимают всё это как должное и стремятся дальше… нет, к самому краю.  
  
Применять предпосылки и здравый смысл. Или утверждать парадокс с помощью предпосылок и здравого смысла. Для создания идеального снаряжения нужны высококачественные материалы и мастерство кузнеца… то есть, уровень владения магией ковки. А это значит, что, наоборот…  
  
───При наличии высококачественных материалов и высокого мастерства кузнеца теоретически возможно создать любое оружие. Это не что иное, как доказательство обратной теории.  
  
«Получилось… Наконец-то, наконец-то, наконец-то! Получилось! До Нового года! Я сделала это-о-о-о-о-о-о!!»  
  
В стране Смертельных Кроликов(Лагонии), в одной из «мастерских» Кроличьего Дворца. Один человек издавал восторженные крики.  
Хоть она и выглядела как небритый, неприветливый и опасный мужчина средних лет, её(・・) звали Имлон. Одни называли её «Героем Святого Молота», другие — «лучшим кузнецом среди игроков».  
Эта знаменитая мастерица, или «Мастер», создавшая такие шедевры, как «Супер-кошачья дразнилка Ур. 100» и «Меч Сверхсердцевинного Жара Кровавый Тепловой Подъёмник», а также чудовищные творения «Семь смертных грехов Имлон», о которых до сих пор говорят с трепетом из-за их воздействия и масштаба греха, полагала, что путь к высшей и скрытой профессии кузнечного дела «Божественный Мастер» лежит в этой стране кроликов. За исключением добычи материалов, она почти всё время проводила в своей мастерской в этой стране.  
  
Причина её радости заключалась в том, что в этот момент ей удалось преодолеть «стену», стоявшую на пути всех игроков-кузнецов.  
  
«Я! Превзошла предел! Видела, администрация ШанФро! Я победила серверный ИИ! Победила-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!!»  
  
Сейчас об этом уже забыли, но когда-то это была «стена», которую каждый игрок-кузнец хотя бы раз задумывался преодолеть… а именно, «создание огнестрельного оружия».  
Рубеж Шангри-Ла — это игра, которую можно назвать полунаучной полувысокой фэнтези, где смешались две эпохи: «современность» с мечами и магией и «Божественная Эра» с роботами и пушками. На это намекалось ещё в обучении, и любой игрок, побывавший в руинах или зонах, хранящих остатки Божественной Эры, хотя бы раз задумывался: «А нельзя ли использовать огнестрельное оружие?».  
В итоге, даже если перенести чертежи огнестрельного оружия в ШанФро, создать его было невозможно по причине «невозможности изготовления прецизионных деталей». Распространение огнестрельного оружия пришлось ждать до тех пор, пока один игрок не раскрыл облик Бахамута — божественного зверя, рыбы, плавающей среди звёзд.  
  
А сейчас, с появлением второго Бахамута — Бегемота — на Старом Континенте, игроки примерно 50-го уровня и выше могут легко получить огнестрельное оружие.  
«Стена» создания огнестрельного оружия, некогда стоявшая перед всеми кузнецами, превратилась в легко преодолимое препятствие благодаря получению лицензии оружейника внутри Бахамута.  
  
Именно поэтому Имлон бросила вызов — созданию огнестрельного оружия без опоры на цивилизацию Божественной Эры. Она собрала разбитые осколки и вновь воздвигла «стену». С уверенностью, что теперь она сможет её преодолеть───!  
  
«Отбросить само понятие «огнестрельное оружие», чтобы создать огнестрельное оружие… Вот до чего доводит выпивка! Вершина, достигнутая после получения ноу-хау создания оружия Божественной Эры!! А-а, может, прямо сейчас пойти к администрации и попросить создать мне титул?!»  
  
Имлон устремила горящий взгляд на странный предмет, лежавший перед ней. Назвать это «огнестрельным оружием» было бы слишком… Нет, ему всего не хватало.  
  
«Короче говоря, главное, чтобы при нажатии на курок(・・・・・・・・) что-нибудь вылетало(・・・・・・・・)!!»  
  
Возможно, это и не признают огнестрельным оружием. Да и сама создательница больше всего думает: «А это вообще огнестрел?». Но всё же, оно было создано.  
Каким бы неудобным оно ни было, непонятно даже, найдётся ли кто-то, способный им пользоваться… Возможно, в миру это назвали бы «неудачей».  
  
Но всё же, у Имлон с глазами, горящими почти безумным жаром, был план. Вспоминать было досадно, но она помнила слова ворпал-кролика-кузнеца, который опережал её на пути к вершине «Божественного Мастера» на шаг… нет, на два-три шага.  
  
«Даже если эффект кажется неудачным на первый взгляд, он сможет это использовать… сможет».  
  
У неё был на примете испытатель.  
Глядя на пару кендзю(・・・・・), холодно и остро лежащих на наковальне, Имлон с налитыми кровью глазами ждала возвращения этого испытателя в Лагонию.  
  
Нынешний Яшироберд посмотрел бы на это и усмехнулся, а Яшироберд времён использования лука отдал бы за это всё своё состояние.