Глава 36

- Вроде неплохо... - неуверенно произнес Диабэль.

- Ты слишком строг к ним. - покачал головой Кирито.

Сейчас парни стояли буквально в двух шагах от мастерской старика Ромоло. У маленького причала собралась куча игроков и каждый носил на груди значок гильдии Восхождение, который представлял из себя множество разного размера белых точек на черном фоне и, наверное, в голове Рохана это выглядело как звездное небо... Тогда как на самом деле уже с расстояния в десяток метров этот значок превращается в неопределнной конфигурации черное пятно на груди.

Последние несколько часов Диабэль и КО терпеливо ожидали пока старик NPC закончит со строительством лодок. К счастью, время сборки каждой отдельной гондолы зависит от материалов и выбранных конфигураций и если благородной древисины за счет хитрости с королем медведей гильдия набрала преизрядно, то легендарного жира едва хватило на две пятиместных гондолы. Всем остальным придется расчитывать только на жир обычных медведей. Не говоря уже о том, что упомянутый мельком Арго огненный рог больше никому не выпал. В голове Диабэля крутилась пару раз идея зафармить Магнатериума несколько раз, чтобы обеспечить членов гильдии самыми лучшими лодками, вот только ресается эта рогатая хреновина раз в сутки, а слишком сильно затягивать с выходом руководства нельзя. И нельзя же выпустить это самое руководство без указания на квест с гондолой.

Диабэль меньше всего хотел чтобы "Восхождение" обвиняли в монополизации важных для всего игрового сообщества ресурсов.

Что по поводу того чем занимается синеволосый парень сейчас... он заставил всех и каждого залезть в воду и научиться плавать. Хотябы без доспехов. Сам же Диабэль, из чистого любопытства, еще в бете научился более менее держаться на воде, но даже так решил несколько восстановить навыки, а в идеале улучшить, дабы иметь возможность плыть даже в полной экипировке. На крайний случай нужно было как следует привыкнуть к нахождению под водой, дабы в экстренной ситуации можно было открыть инвентарь и снять со своего аватара все лишнее и тяжелое. Диабэль лично проверил возможность подобного.

И вообще, навык плавания на этом этаже сложно недооценить.

Что касается оставшихся материалов, то пара детишек постарше из взятых под опеку Вестником, помогли с этим. Игроки набивали инвентарь медвежьим жиром и древесиной под завязку (не говоря уже там о всяких когтях и шкурах, которые почти не занимали места), а перед походом в лес неслабо так разгрузили свои инвентари. Даже с учетом затрат на построенные гондолы, оставалось довольно много материалов и Диабэль решил, что лучшей идеей будет их продать другим игрокам. Так что не достигшие даже десятого уровни пацаны с навыками спринта и расширенного инвентаря без всяких проблем доставили кучу лута на первый этаж.

Парень скинул Зуко короткую инструкцию, чтобы тот добавил в еще не выпущенное руководство пару строк о том, что нужные материалы для лодок игроки могут купить в магазине Восхождения в стартовом городе.

Наверняка найдется немало людей, желающих комфортно передвигаться по четвертом этажу, но не стремящихся идти в опасный лес - драться со здоровыми медведями.

Так же встал вопрос о приобретении парочки плотников для обслуживания поврежденных гондол. Вот только Асуна, которая и по свой нештатной должности и отвечала за ремесленный сегмент гильдии, была слишком очарована водным городом и посылать её на набор нужных игроков было бы натуральным плевком в душу...

В ходе короткого обсуждения этого вопроса, заняться этим делом решил Хитклифф навыки танка которого были в водных сражениях куда менее эффективными. По хорошему бы еще найти пару лесорубов на всякий случай, но эта профессия среди игроков была даже менее популярна чем профессия проходчика. Оно и не удивительно, леса Айнкрада это основная зона респавна мобов и для рубки деревьев без команды прикрытия не обойтись. И если добыча самой обычной древесины не вызвала бы особых проблем даже у начинающих дровосеков, то таже благородная древисина, с большой долей вероятности, требовала куда более высокие требования к навыку. Этот момент должен значительно увеличить популярность крафтовых материалов в их магазине.

Что по поводу ситуации на самом этаже, то Рохан уже отписался о силе водных монстров и, по его мнению, только полумертвые инвалиды не смогут нормально с ними сражаться. И то если они безоружны. Зная этого парня, подобную оценку можно смело умножать на пять, получая в итоге средний уровень опасности для сыгранной команды. В общем-то все как обычно. Рохан походя и в одно рыло разбирается с тем, с чем в любой другой ситуации может справиться только стак из игроков-ветеранов. Ничего нового.

Вообще, Рохан у Диабэля вызывал несколько... напрягающее ощущение. Парень не видел для себя угрозы в САО и просто весело проводил время. В своем понимании. Он даже не пытается скрывать этого, на самом-то деле... Порой могло создаться впечатление, что из всех людей запертых в этой виртуальной крепости именно Рохан меньше всего воспринимает происходящее как реальность, но это ощущение пропадало в тот же момент, как Диабэль вспоминал наполненный давящей серьезностью монолог этого парня в первый день, когда собрался основной состав их гильдии. И практически мгновенное подтверждение того, что он не шутил уже спустя несколько дней. Это даже в какой-то мере иронично, что лучше всего умея противостоять именно людям, Рохан больше всего опасается именно их, а не порой огромных виртуальных монстров обильно раскиданных по каждому этажу. Но тут все, на самом деле, довольно логично. С тем темпом как открываются этажи и растет в уровне Рохан, он явно еще не скоро наткнется на моба способного его убить. Победить еще возможно, но точно не убить. А другие игроки... им могло прийти в голову все что угодно, а способов прибить ближнего своего за тысячи лет существования людской вид изобрел преизрядное количество.

Дзинь~

Звук оповещения о пришедшем сообщении вывел Диабэля из остраненных размышлений, отчего тот встрепенулся и полез в игровой интерфейс.

Это не укрылось от стоящего рядом Кирито.

- Кто-то написал?

- Ага. Арго. Нашему лидеру уже надоело проходить квесты и он решил пойти во все тяжкие.

- Честно говоря, я вообще удивлен что он решил уделить свое внимание хотябы частичному прохождению.

- Я практически на все сто процентов уверен, что главной причиной этого его желания была Арго, с которой он мог провести пару дней "на законных основаниях". - усмехнулся Диабэль.

- Хах... А разве охоту на десятиметрового рогатого медведя можно назвать свиданием? - ответил ехидной улыбкой Кирито.

- Из них очень странная парочка вышла, так что все возможно. - пожал плечами Диабэль не переставая улыбаться. - Сам-то как в этом плане?

- О чем ты? - изобразил на лице удивление черноволосый.

- Я про тебя и Асуну. - улыбка Диабэля превратилась во что-то совсем уж ехидное.

- Н-не понимаю о чем ты! - ушел в несознанку красный от смущения парень. - Мы не в таких отношениях!

- Вот я и спрашиваю... Когда будете в "таких"?

- О! К-кажется еще одна лодка готова! Пойду посмотрю! - ушел от ответа Кирито и свалил обратно в мастерскую.

- Ну-ну. - произнес ему в след Диабэль, который как лидер группы получал уведомления о готовности.

И сейчас ничего подобного не было.

***

Очередное утро встретило меня в постели вместе с Арго. И нет, ничего такого опять не было.

'Блин, я могу к этому привыкнуть...'

Если прошлой ночью все дело было в накопившейся усталости, то этой... сложно сказать. Уж я-то точно не имел ничего против, но какого-то "настроя" не было... сложно объяснить. В итоге все закончилось просто сном в одной постели, но черт, я совру если скажу что имею что-то против подобного. А если вдруг когда-то и скажу, то значит что инопланетяне промыли мне мозги и вообще я стал опасен для адекватного общества, причем не потенциально, а прямо здесь и сейчас и меня по хорошему надо пристрелить...

Просто как-то так вышло, что мы пришли к обоюдному молчаливому согласию, что слишком торопиться в этом плане не стоит, что мне, однако, совершенно не помешало затащить Арго к себе под бок и использовать всю ночь в качестве подушки-обнимашки.

На утро, после бодрящей дозы смущения от Арго, мы перекусили и разошлись по своим делам. Последние два дня в своем уме я уже окрестил заслуженными выходными, а сегодня надо бы как следует поработать.

Я списался с Диабэлем, уточняя их место положение, после чего за десяток минут подплыл на Гондоре, которого Арго решила оставить мне, к небольшому кафе, откуда как раз и выходили сплошной вереницей знакомые лица.

На причале, распологающемся по соседству, вместе с моей, стояло пять лодок с символикой гильдии.

- Доброе утро! - махнул я синеволосой голове.

- Доброе... - ответил тот, осматривая мой бодрый вид подозрительным взглядом. - А где Арго?

- Ищет какого-то квестового NPC.

- А, инфа по пустым ящикам и эльфах отступниках?

Я молча кивнул головой.

В информированности Диабэля не было ничего странного. Помимо того, что мы с Арго на регулярной основе связывались с парнем и подробно расписывали результаты исследования "опасных" территорий и эффективность построенного плавательного средства, в САО имелась довольно удобная функция.

Уникальные или важные для основного сюжета задания засчитываются всей гильдии. То есть тому же Кирито и Хитклиффу нет причин пробираться за груженной ящиками гондолой, а после подслушивать ушастиков. Их квест "Странные действия лодок из гильдии Перевозчиков" сейчас находится на том же этапе прохождения что и мой.

- Чем пока займемся? - спросил Кирито.

- Надо проковырять дорогу к лабиринту... даже в бете обойти того минибосса чтобы пройти к башне было нереально. Сейчас же, с учетом специфики нашей мобильности, это даже теоретически не сработает.

- А осилим?

- Зависит от того как поменяли эту черепаху-мутанта. В бете она была довольно простой. - ответил черноволосом мечнику Диабэль.

- Да, я-то помню... просто не уверен как все её навыки будут работать на воде.

- И будет ли она все еще той же черепахой-мутантом... - внес свою лепту в разговор Кляйн, пусть и не до конца понимал всех деталей.

Вообще четвертый этаж крепости весьма неслабо отличается от всех предыдущих. На нем была всего одна башня лабиринта. И, конечно же, малое количество этот лабиринт компенсирует общим качеством. И размерами.

На самом деле так даже удобней. На первом и третьем этаже мы больше времени тратили на передвижения между башнями, но в данном случае можно будет не особо запариваясь устроить нон-стоп прокачку.

Я снял со второго сидения в лодке пристроенный сундук и закинул его на постоялый двор в оплаченную на пару дней комнату. Можно не волноваться что кто-то заберется внутрь.

На освободившееся место усадил Кирито и Асуну, а сам встал на весло. После того как все с удобством разместились, мы отправились на находящееся в самом центре карты озеро. Заплыв по извилистому маршруту занял у нас пол часа, на протяжении которых мы обговаривали тактику сражения и распределяли роли.

Нашей лодке досталась роль основной атакующей силы, так как таран огненным рогом наносил очень большой урон по одиночным целям. Две пятиместные лодки, собранные из лучших материалов, под управлением Диабэля должны были принимать на себя атаки босса от

которых нет возможности увернуться. Если черепаха осталось той же что и в бете, то должна иметь навык рывка. Еще две шестиместных лодки, сделанных из благородной древисины, но покрытые обычным медвежьим жиром, должны будут маневрировать вокруг крупной туши и наносить урон по возможности. Ими будет руководить Кляйн.

В бета-тесте озеро, на котором располагается босс представляло из себя что-то вроде кратера, где местами бурлила раскаленная лава, но сейчас эта мрачная картина полностью отличалась.

Большое открытое пространство было ожидаемо заполненно водой и окружено при этом все теми же отвестными стенами, на которых в случайном порядке росли разнообразные разноцветные растения, ближайшие к этим "берегам" воды были под тенью нависающих над водой высоких деревьев, а на одной стороне можно было разглядеть верхушки гор, основания которых было практически невозможно разглядеть из-за высоты окружающей нас суши.

Сам же босс - Двуглавый Арчерон, представлял из себя двуглавую (вот так сюрприз) черепаху немаленьких размеров.

Особых проблем она нам не доставила.

Пусть её алгоритмы атак и изменились с учетом новой среды, но общая суть осталась той же. Черепаха либо делает рывок, перед этим втягивая под панцирь свои остроносы головы на манер заряжающейся пружины, либо кусала приближающиеся лодки челюстями, либо атаковала острыми когтями.

Мы действовали осторожно, досконально изучая все её мувсеты и состовляли тактику буквально на ходу. Разумеется не обошлось и без сюрпризов. Неприятных. Когда полоса здоровья здоровенной тортилы опустилась до четверти, та занырнула под воду, после чего взвилась в воздух невероятном прыжке и долбанулась об воду, переворачия расположившиеся совсем рядом лодки.

К счастью перевернутая лодка сама возвращается в правильное положение через тридцать секунд, а люди Диабэля, который и попали под основной удар, среагировали быстро и, сняв снаряжение прямо в воде, без особой паники начали расплываться во все стороны, ломая своими действиями Арчерону все алгоритмы атаки, тогда как все еще ровно держащиеся на воде гондолы Кляйна блокировали возможность перемещения босса.

После автоматического переворота опрокинутых лодок в правильное положение, десяток игроков, сери которых мелькала и синеволосая макушка, резво ломанулись обратно на свои позиции.

Дальше все пошло по накатанной. Разве что Диабэль больше не стремился располагать обе свои лодки совсем уж близко, а подставлял только одну, на случай повторения неприятной атаки.

Двуглавый Арчерон ревел, щелкал массивными челюстями, яростно бил воду коротким хвостом и когтистыми лапами, но его здоровье неумолимо уменьшалось, пока, наконец, не достигло нуля.

http://tl.rulate.ru/book/46145/1223667