Глава 556  
  
: Ностальгический Пейзаж в Крыльях Ласточки\*\*  
  
\*На японском было: ツバメの羽から見える懐かしき原風景 (Tsubame no hane kara mieru natsukashiki genfuukei - Nostalgic Primeval Scene Seen from a Swallow's Wings)\*  
  
MHW — это весело (краткое объяснение задержки обновлений).  
Чардж Блейд, понимаете, высасывает, мою жизнь………  
Scrap Gunman!  
Это новый экшн в жанре Hack & Shot(・・・・), разработанный Swallows Nest!!  
Простая игра, где нужно вбивать ёбаные пули в тупые башки нежити из металлолома, сокращённо — скрадов!!  
Надеваешь специальный AR-контроллер, очки, перчатки, пластину, пояс, ботинки и мочишь врагов, создаваемых AR — всё как в большинстве других AR-игр! Но в Scrap Gunman есть система, которой нет в других играх!!  
  
Это перчатки… точнее, по лору игры — «Перчатки Мусорщика», которые позволяют сдирать останки врагов и использовать их для разных целей — «Система Пересборки»!! Короче говоря………  
  
«Убей, раздери, усилься».  
  
«Именно так! И……… как-то это похоже на демонстрацию получилось».  
  
Ну да, пока мы слушали объяснения, прошло довольно много времени…  
  
«У-у-у……»  
  
«Н-ну, ладно…»  
  
Тем временем у стенда Своллоузнест собралась толпа посетителей… И, естественно, их взгляды были прикованы к нам, только что начавшим играть.  
Я-то привык — моё прохождение транслировалось на весь мир, хоть и в тыквенной каске…  
  
«Всё нормально?»  
  
«Д-да, всё в порядке… Постараемся».  
  
Рей-сан пиздец как напряжена. Всё тело сковано. Хм-м, может, стоило сначала сюда пойти, чтобы она не так волновалась… Один пицца-штрафной балл, надо запомнить.  
  
«Не напрягайся так… Ну, мы же не обязаны ставить рекорды. Давай просто расслабимся и получим удовольствие».  
  
«……………»  
  
«А? Я что-то не то сказал?»  
  
Почему-то она смотрит на меня с удивлённым лицом… Через некоторое время ненужное напряжение покинуло тело Рей-сан. Глаз за очками не видно, но по слегка приподнятым уголкам губ было понятно, что она улыбается.  
  
«А, нет! Не то……… Да, давайте просто повеселимся… хх!»  
  
«Ага, вот это настрой».  
  
Но игра есть игра. Как минимум, до конца уровня я дойду.  
  
«Итак, начинаем предрелизное демо Scrap Gunman! Первый уровень: 【Отступление с авианосца】!!»  
  
Как только сотрудница выкрикнула это, всё оборудование в нашей AR-зоне разом включилось.  
  
«Ого…»  
  
Объектные блоки превратились в кузов броневика, окружение — в поле боя на горящем авианосце с металлическими обломками и пламенем, пол — в палубу авианосца со следами от колёс быстро едущего броневика.  
Пейзаж за очками сменился: реальный фон Мегафлоут Сайта превратился в море, окутанное чёрным дымом.  
  
«Неплохо… О, уже!»  
  
Скрады. Выглядят как куклы, грубо собранные ребёнком из мусора. Но отдельные детали у них пиздецки зловещие. Если бы это не было AR, я бы убежал, как только они подошли бы ближе пяти метров.  
  
Но это игра.  
  
«Да ладно, отдача есть?!»  
  
Блядь, хедшот промазал! Ещё выстрел, ещё… Без хедшота — три выстрела на убийство?! Стоп, они что, такие крепкие?.. А, понятно.  
  
«Нужно собирать останки!!»  
  
Левую руку, свободную от контроллера-пистолета, навожу на убитого скрада и делаю хватательное движение в воздухе. Из останков скрада вытягивается какая-то деталь и прилетает мне в руку. Появляется стрелка-подсказка, предлагающая использовать её для улучшения оружия.  
  
«Сначала усилю ствол!»  
  
\*«Three Burst!!»\*  
  
«Уооо, кто это?!»  
  
Испугался, блядь… но смысл понял. Тройной выстрел — как раз вовремя.  
Та-та-тан! С приятным звуком выпущенные пули с одного нажатия на курок убивают подошедшего скрада. Затем — на другого, который незаметно подкрадывался сбоку…  
  
«Блядь, может, лучше целиться в голову, чтобы патроны сэкономить?..»  
  
Неужели ловушка?.. Нет, но на начальном этапе, когда врагов много, тройной выстрел, который попадает наверняка, должен быть эффективнее по времени!  
  
«Рей-сан, как дела?!»  
  
«Немного… много их…»  
  
«Понял, помогаю!»  
  
Это же кооп, нужно помогать друг другу! Разворачиваюсь, убиваю скрадов, с которыми не справлялась Рей-сан, и, стоя спина к спине, проверяю направление, которое держал я.  
  
«Ну вот, классический толстый враг (много ХП)!»  
  
«У-у, крепкий…!»  
  
Просто стреляя, его не завалить. А если сосредоточиться только на нём, то подберутся другие мелкие враги. Игра сложнее, чем кажется. В таких случаях…  
  
«Магне-рипалсер, кажется?»  
  
Действие, при котором собранные с врагов детали выстреливаются как пули. Урона нет, но мелкие враги гарантированно оглушаются. И ещё — можно не улучшать оружие, а выстрелить всеми собранными деталями за раз…  
  
«Слаг-валлет!»  
  
Хью-ю! Одним выстрелом проделал дыру в толстяке! Понятно, с толстяками нужно разбираться так…  
Вырисовывается тактика прохождения. Похоже, тут лучше специализироваться?  
  
«Рей-сан, будешь специалистом по толстякам или по мелочи?!»  
  
«Тол……… А, да! Я займусь… зачисткой мелочи!»  
  
Не ожидал услышать слово «зачистка» в реале. Но звучит надёжно.  
  
\*«Shot Gun!!»\*  
  
«Вот это другое дело!»  
  
Я немного опешил, когда контроллер внезапно трансформировался и обзавёлся длинным стволом, но с древних времён, когда игры ещё были на дисплеях, известно: игрок, получивший дробовик, — непобедим.  
Дробовик обычно стреляет дробью, и слаг-патроны он заряжает быстрее, чем обычное оружие……… кажется. Да и должен же быть у дробовика хоть какой-то плюс!  
  
«……………»  
  
«Ч-что-то не так?..»  
  
«Да нет, просто дежавю какое-то… Опасно!»  
  
Отбрасываю напрыгнувшего мелкого скрада выстрелом дроби в упор, протягиваю ладонь к разлетающимся останкам и вытягиваю детали. Заряжаю, целюсь, огонь. Не обращая внимания на обезглавленного толстого скрада, снова пытаюсь уловить это чувство дежавю, которое слабо вспыхивает в руке.  
  
Что это? Я же почти не играл в AR… Почему так знакомо? Если и есть что-то похожее, то это должна быть какая-то VR-игра… Но Своллоузнест занимается только AR, никаких VR-игр у них быть не должно.  
  
«Дробовик… Медик? Космо Бас? Шангра… Нет».  
  
Эта, блядь, неудобная отдача… Эта траектория пули с лёгким отклонением, хоть и целишься точно………… Нет, неужели…………  
  
«Ракуро, кун… Босс! Ракуро-кун?»  
  
Птица, птица, Своллоу, ласточка, наследник, президент……………  
  
Э, серьёзно?  
  
\*\*\*  
  
\*Комментарий: Анимации всего огнестрельного оружия в Scrap Gunman были настроены лично президентом Цубамэ на основе его собственного «опыта». А благодаря весьма любезному(・・・・・) содействию одного важного человека из Utopia Inc., ощущения от стрельбы были сделаны максимально похожими на ощущения от оружия из одной печально известной игры, вписавшей своё имя в историю.\*  
\*Это трюк, который может провернуть только игрок, который днём и ночью собирал и тратил оружие на одном известном сервере.\*  
  
\*Кстати, мушкет пришлось вырезать из-за ограничений по длине трансформации контроллера. Сотрудники лишь недоумённо пожимали плечами, когда президент с необычайным упорством предлагал выпустить его как дополнительный аксессуар в коллекционном издании.\*