Глава 558  
  
: Субъективность\*\*  
  
\*На японском было: 主観 (Shukan - Subjectivity)\*  
  
Момент, когда Другой Зи-О II занял позицию «короля времени, унаследовавшего силу всех Райдеров», не только превратил Зи-О, но и «всех Райдеров, чью силу унаследовал Демонический Король», в подобие Другого, тем самым низведя всех оригинальных Райдеров до вымысла — это пиздец как злодейски и реально непростительно! Короче говоря, это охуенно.  
  
Нет, ну серьёзно… не может быть… Говорите, реально? Встретить того безбашенного стрелка в таком месте? И вообще, он смог нормально жить? Как бы это ни звучало, но те, кто пережил «Серверный Рак», — это же потенциальные преступники. Я сам через это прошёл, так что знаю точно. Я-то пошёл по светлому пути говноигр, так что избежал тёмной стороны, но всё же.  
  
«Ух ты, а это довольно жестокая ловушка…»  
  
«А?»  
  
«Рей-сан, тут, похоже, если палить бездумно, то перед боссом патроны кончатся».  
  
«Что?»  
  
Да я сразу заподозрил неладное. Игра вроде рельсовый шутер, а ограничение на количество патронов — это уже подозрительно. Но раз можно убивать пинками и кулаками, значит, «бой без патронов предусмотрен системой».  
То есть что? Если расслабиться, думая, что это зомби-шутер, и потратить все патроны, то перед боссом придётся драться голыми руками. Если подумать, то пачки с патронами стали попадаться заметно реже!!  
  
Блядь, теперь я уверен! Это точно компания Яширобарда! И эта кривая отдача у оружия, отражающая его извращённый характер, и важность управления патронами — это же типичный стиль игры стрелка из «Серверного Рака»!!  
  
«Но их же больше становится!»  
  
«Целься в ноги!»  
  
Если подумать, то странности были с самого начала. Этот демо-уровень — это отступление. Игроки должны отстреливать преследующих скрадов с кузова едущего броневика. Так какого хуя убитые скрады остаются в поле зрения? Инерция — это понятно, но их слишком много. Поэтому я пнул ближайшего скрада в голову и понаблюдал. Оказалось, что даже мёртвые, если у них целы ноги, они продолжают преследовать с помощью каких-то ускорителей.  
И наоборот, если сломать ноги, то даже неубитые они целуют землю лицом и быстро исчезают из виду. Так что, если не гнаться за очками, а просто хотеть пройти уровень, то лучше экономить патроны и чистить мелочь.  
  
Т-о е-с-т-ь.  
В этой игре много эффектного оружия вроде дробовиков или однозарядных гранатомётов. Но выбирать их — это в долгосрочной перспективе только минус. Оптимальный вариант — экономить патроны, используя оружие с низким расходом, и аккуратно отстреливать ноги…………… это первый, спокойный способ прохождения. Но так скучно. Попробуем стиль «Серверного Рака»! Стиль «Серверного Рака» — это использовать вкус исходного материала!!  
  
«Рей-сан, как только появится скрад с лезвием на голове, скажи!»  
  
«А, вон там…»  
  
«Спасибо!!»  
  
До сих пор встречалось четыре типа скрадов. Все они — неуклюжие гуманоиды, но у каждого свои особенности. Мелкий скрад, похожий на гоблина, из деталей которого можно усилить оружие до тройного выстрела. Скрад с головами, сложенными как тотемный столб, из которого можно сделать дробовик. Толстый скрад, который не дропает деталей для улучшения, но усиливает урон улучшенного оружия. И, наконец… скрад с лезвием на голове, из которого выпадает деталь для штыка. И… я уже попробовал, так что знаю…  
  
«Только твои детали можно использовать как оружие ближнего боя, не стреляя…!!»  
  
Штык в правой руке! Левой перчаткой мусорщика притягиваю и держу деталь скрада с лезвием! Ку-ку-ку, самый простой способ сэкономить патроны — это…  
  
«Убивать, не используя патроны!!»  
  
Топчу мелкого скрада, забравшегося на кузов. Втыкаю лезвие, зажатое в левой руке, в лоб напрыгнувшего тотемного ублюдка, а затем правым штыком отсекаю ему голову-матрёшку от шеи.  
Пинком отбрасываю подошедшего толстяка и выстреливаю левым лезвием. Оно вонзается ему в лоб, заставляя отшатнуться и раскрыться. Уничтожаю ноги толстого скрада тройным выстрелом. Пока он катится прочь, нахожу ещё одного скрада с лезвием, убиваю его и пополняю запас мечей! Только………  
  
«Гх……… Тяжело, блядь…»  
  
Всё-таки это не VR. Дыхание сбивается. Почему стамина в реале не восстанавливается мгновенно? Это баг, что ли? И вообще, количество врагов хоть и не дотягивает до какого-нибудь «Бастера», но всё равно дохуя… Сколько ещё драться? Босс уже должен появиться? Пока я об этом думал, из динамиков в очках раздался голос водителя NPC.  
  
«Э, что?»  
  
«Поворот, говорит…?!»  
  
«Эй, стоп?!»  
  
Гатан! Кузов… точнее, AR-объект, выглядящий как кузов, сильно тряхнуло. Возможно, на самом деле тряска была не такой сильной, но моё тело, застигнутое врасплох и уставшее, легко потеряло равновесие…………  
  
«Ракуро-кун!!»  
  
«Эй, о, ну, хх!!»  
  
А, пиздец, нет, держусь, падаю, терплю………… Терплююю!!  
  
«А,»  
  
Всё, падаю………  
  
«Хх!!!»  
  
«О-отличный сейв……… твою мать!!»  
  
«Хоаэ?»  
  
За мгновение до падения вытянутая рука Рей-сан схватила меня за запястье и втянула обратно. Благодаря этому я не упал спиной на пол, но из-за того, что она повернулась ко мне, её спина осталась беззащитной, и на неё напрыгнул один из скрадов.  
Я рефлекторно притянул Рей-сан к себе, шагнул вперёд и проткнул скрада штыком, а затем выстрелил. Разлетевшегося на куски скрада я лишил деталей, превратил их в слаг-патрон и проделал дыру в животе толстяка.  
  
«Спасибо, Рей-сан! Ты меня спасла!»  
  
«Хии».  
  
«Эй, Рей-сан?!»  
  
Она внезапно рухнула на колени. Я отвлёкся на неё, и удар толстяка попал мне прямо в лицо. Зрение залило красным. Уооо, криты! Два удара… нет, если от удара в плечо такой урон, то это, наверное, рандомный ваншот?!  
  
«Рей-сан, что случилось?! Если плохо себя чувствуешь, может, остановимся?»  
  
«Нет! Нет-нет-нет! Всё отлично, никаких проблем!!»  
  
Почему-то в голове промелькнул образ старого компьютера с воющим на полную мощность вентилятором охлаждения, но, похоже, её слова были правдой. Видимо, она видела, как я дрался в ближнем бою, и теперь начала уничтожать скрадов с гораздо более отточенными движениями. Наблюдая за ней, я понял, что не могу отставать, и тоже ринулся в бой.  
  
В итоге, я слил одну жизнь, когда меня добили числом в состоянии критов, но к битве с боссом мы подошли почти в полной боевой готовности.  
Из динамиков доносились громкие крики NPC, но суть была в том, что супер-огромный скрад, поглотивший несколько истребителей, стоявших на авианосце, преградил нам путь, и если мы его не убьём, то нам пиздец.  
  
«А вот это они грамотно AR-очки используют…»  
  
Босс «Гарджет Файр» был не десять метров в высоту, а гораздо больше. Сказано же, что он сожрал(・・・) несколько истребителей — его размеры были поразительными.  
Если бы его пытались воспроизвести в AR по-настоящему, он бы точно был выше потолка Мегафлоут Сайта. Я попробовал сдвинуть очки — похоже, всем, кроме игроков, видна только голограмма его ног до колен.  
  
«Рей-сан, раз уж мы дошли до сюда, давай его завалим».  
  
«Да!»  
  
Ну что ж, посмотрим, что ты там приготовил, Яширобард!!!  
  
\*\*\*  
  
\*Комментарий: Ракуро неосторожно сделал движение, «похожее» на то, как он хватает Рей-тян за плечо и притягивает к себе, выходя вперёд.\*  
\*Рей-тян восприняла это «похожее» движение буквально, сильно разволновалась, потом поняла, что ошиблась, сильно расстроилась, и чтобы скрыть это, сделала вид, что всё в порядке.\*  
  
\*Мда уж.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*