Глава 665  
  
: Горячее Сердце, Холодный Расчёт\*\*  
  
Хорошо в этой игре то, что вне рейдов нет ограничения по времени. Плохо то, что вне рейдов нет ограничения по времени.  
  
Так, э-э, бой начался примерно в час ночи, сейчас – полчетвёртого утра! А "Золотой Век", э-э, всё ещё живее всех живых!  
  
Сайна всадила в него уже с десяток зарядов вооружения класса VIII… Но Его Величеству похуй. Он пиздец какой живучий, да и потеря левой руки сильно сказалась.  
Поскольку основной урон наносит Сайна своим арендованным оружием раз в 15 минут, а противник тоже не дурак и после нескольких атак понимает, что «Сайна опаснее», он всё чаще игнорирует меня и атакует её.  
  
«Но… хе-хе-хе, он уже на последнем издыхании, да?»  
  
Три попадания пайлбанкером, два – бензопилой, два – плазменным клинком, остальные – мимо. Почти все удары пришлись по «Святому Мечу», так что его хвост уже на грани. Ещё немного – и он сломается.  
Но он это тоже понимает, поэтому сменил тактику. Больше не использует «Святой Меч», а активно маневрирует, пытаясь достать мечами-клешнями. Этот стиль мобильного боя – пиздец какой геморройный. «Заебал своими ужимками», – проворчал я, и Сайна почему-то уставилась на меня. Надеюсь, в знак согласия.  
  
За два часа боя я понял, что опыт игры за мороженое пригодился. Полное название – «Дольче Фея☆Скрэмбл Айс Крим!»… в народе – «Говномороженое». Инди-игра, выглядящая как милая тайм-аттак экшен, но на деле…  
Хотя инди – это громко сказано. Её сделали несколько бывших сотрудников какой-то обанкротившейся компании. Наверное, это была их самореклама… Но поскольку среди них не было никого, кто разбирался бы в балансе, а были только любители нестандартных решений, результат получился… специфическим (・・). Но в нашей тусовке игра зашла.  
  
«Опасно!»  
  
Главная героиня – фея Дольче Айс Крим-тян. Она спешит на свидание к своему парню Пудинг-тяну, преодолевая поля и горы… Но Айс Крим-тян тает со временем. То есть, это тайм-аттак, где мороженое (не антропоморфное, а просто шарик мороженого с крылышками) несётся по жаре, рискуя жизнью.  
  
«У-у-у, не отводи от меня взгляд!!!»  
  
Кстати, знаете, в чём самая стрёмная фишка инди-говноигр? В том, что из-за кустарного производства некоторые вещи сделаны пиздец как криво. В этой игре – это голос героини. Как ни прислушивайся, это стопроцентно мужик, говорящий фальцетом.  
  
Когда Айс Крим-тян тает на солнце, она орёт голосом босса якудзы: «Унну, гуоааааааааа!!» (она фея)  
  
«Блядь, он всё ещё не сломан?!»  
  
Когда она залезает в сравнительно холодную воду канализации, чтобы защититься, то выдыхает, как мужик в горячей бане: «Ну-у, фу-у-уооооаааа………» (ей два года, она девочка) (шкала прочности восстанавливается, но в углу экрана постоянно висит надпись «※Она фея, поэтому остаётся чистой благодаря мистической силе»)  
  
«Хватит спамить мелкими атаками!!!»  
  
Когда она получает броню из темпуры, забравшись в ресторан и прыгнув в раскалённое масло, то орёт, как стойкий воин под пытками: «Огоааааа! Гх, гаааааа!!» (голосовой модулятор, видимо, сломался, это уже просто мужик)  
  
«Сайна! Ну что там?!»  
  
«Отчёт: Ещё две минуты.»  
  
Только сейчас я понимаю, насколько напряжённой была та игра… Спешить, но не торопиться. Балансировать на грани между самосохранением и самопожертвованием. И главное – мгновенно находить оптимальный маршрут в постоянно меняющейся обстановке.  
Если подумать, это пиздец как похоже на то, что происходит сейчас. Сила мороженого против императора… что? Хотя нет, финальный босс там – голодный бомж, это уже перебор. С такими идеями неудивительно, что они не могут найти нормальную работу. И баланс в игре – говно, и физика дешёвая, так что никакого преимущества «бывших геймдизайнеров» не чувствуется.  
  
По информации от охотников за инди-говноиграми, их до сих пор никто не нанял……… Тот чувак, который делает видео про инди-игры, постоянно плачет, когда разработчиков, которых он заметил, нанимают крупные компании. Он вроде серьёзно этим занимается, но выглядит смешно.  
  
«Хм-м, когда дерёшься несколько часов, мысли начинают разбегаться.»  
  
Из-за того, что Сайна набрала дохуя агро, мне стало немного скучно. Не, я дерусь, но он меня почти игнорирует, типа «не до тебя сейчас». По сравнению с Сайной, которая отчаянно уворачивается, у меня есть время подумать.  
  
«Сайна! Вперёд! Идём ва-банк!»  
  
«Однако сложность попадания возрастает с течением времени.»  
  
«Если не невозможно – значит, возможно! Не ссы на мизерные шансы! Если не пробовать, шанс так и останется нулевым!»  
  
Сжимай кулаки! Поднимай меч! Готовь копьё (・・・・・)! Без крови не победить! Значит, будем истекать кровью, но победу вырвем!  
  
Положись на меня, Сайна! И уворот-танк, и кровавый танк – я всё возьму на себя! А ты отвечай, Арадвар! Прошло несколько часов с начала боя… Пора бы тебе разогреться. Извини, что ты не дракон, но придётся выложиться по полной!  
  
«То – копьё невероятное! Сотканное из обрывков, собранное воедино, нереальное сияние!»  
  
\*\*\*  
  
\*\*Однорукость\*\*  
Потеря конечности обычно происходит от атак с атрибутом разрушения или Разрушающего Яда.  
В этом случае рука физически становится непригодной, и соответствующий слот экипировки исчезает. Поэтому оружие, требующее обеих рук, например, парные мечи, использовать нельзя. Но кулачное оружие, которое системно считается двуручным, использовать можно, однако оружие с отсутствующей руки падает на землю.  
Если на отсутствующей конечности был аксессуар, он не ломается, а падает на землю. Но упавший аксессуар становится предметом, а предметы могут быть уничтожены атаками.