Глава 855  
  
: 19 декабря: Жесткая Машина, Злополучная Пуля (剛機禍弾 - Гоки Кадан?)\*\*  
  
Бустеры RS:◇ «Сэнгаку Хисай» (Алая Челюсть Уничтожения) взревели, создавая тягу.  
Атакующая броня, покрывающая все тело, была создана не для того, чтобы танковать удары, а чтобы принимать их, допуская незначительные повреждения, но не сковывая движений – защита ради нападения.  
Приняв пулю, летящую точно в лицо, на лобовую броню, наклонившись вперед, Раст резко сократила дистанцию. Ощущение сотрясения мозга вызвало опасение получить стан, но для этой машины остановка означала отрицание самой ее концепции.  
  
『…Тц!』  
  
『Опасно!』  
  
За долю секунды преодолев среднюю дистанцию и войдя в ближний бой, она нанесла удар со всей скоростью. Главное, чтобы машина не получила фатальных повреждений, чтобы пилот не был выведен из строя. Атаковать до конца, до победы. Хоть она и не собиралась в этом признаваться, стиль боя и снаряжение Сэнгаку Хисай были вдохновлены одним известным игроком… но ее стальной кулак… не попадал.  
По иронии судьбы, вражеский тактический шар имел схожую концепцию с Сэнгаку Хисай… "быстрое перемещение на короткие дистанции", и его маневренность позволяла ему уворачиваться в самый последний момент.  
  
『Хью-ю, страшно!』  
  
(Кто бы говорил,) – мысленно выругалась Раст, стараясь не показывать своего раздражения. Она уклонялась от шквала пуль, делая шаги вправо и влево.  
Пули летели не только в голову, но и в суставы – локти, колени. Иногда две пули били в толстую броню, а затем, сбивая с ритма, третья летела в уязвимое место.  
  
Вид пухлого стального ковбоя, уворачивающегося с невероятной скоростью, был немного комичен, но точность пуль, летящих из его пистолетов, была до тошноты серьезной и нацеленной на победу.  
  
(Проблемный. Вдвое… нет, даже больше, чем я ожидала.)  
  
Раст считала себя лучшим знатоком тактических шаров на данный момент. Поэтому она понимала, что машина противника – не самая топовая.  
Не то чтобы она была откровенно слабой, но это была сборка из стандартных деталей, а не полностью кастомный дизайн.  
Бустеры – для кратковременного мощного рывка, это видно по форме. То есть, он хорош в резких уклонениях, но не может долго поддерживать высокую скорость. Вероятно, поэтому он и прибыл на поле боя позже остальных членов банды GUN!GUN! – из-за низкой выносливости.  
Вооружение – револьверы для тактических шаров под патроны. Вращающиеся пистолеты, требующие физической перезарядки – анахронизм в этом SF-мире. Урон против тактических шаров достаточный, но стрелять можно только одиночными, нажимая на курок каждый раз.  
  
Суммируя всю эту информацию: машина противника хороша в ближнем и среднем бою, предпочитает держаться на средней дистанции, чтобы избегать ближних атак и расстреливать издалека – типичный ганфайтер, что соответствует его внешнему виду.  
Для Сэнгаку Хисай это был плохой матчап. Нет, скорее, для противника это был хороший матчап. У этого алого кулака не было вооружения для средней и дальней дистанции. То есть, как только дистанция увеличивалась, его главное оружие становилось бесполезным.  
  
Но даже при этом Раст думала: "Ну, я все равно выиграю".  
Редко когда удается показать свой максимум. Если есть понятие "удачный расклад", то есть и "неудачный". И Раст раз за разом побеждала противников, которые молились на ее неудачу или пытались ее спровоцировать. Неблагоприятный матчап – не повод останавливаться.  
  
Однако, столкнувшись с этим конкретным противником, Раст могла сказать только одно: "пиздец какой проблемный". Настолько, что ей хотелось немедленно сменить Сэнгаку Хисай на другой тактический шар.  
  
(Прицел ужасающе точный, огонь не прекращается, а позиционирование – просто бесит, насколько он хорош.)  
  
Он постоянно двигался, но держался на оптимальной дистанции от Раст. Как бы внезапно она ни атаковала, он всегда реагировал и сохранял дистанцию… И неважно, двигался он или стоял, приближался ли ее кулак к его лицу – палец на спусковом крючке не дрожал, не замирал, а легко нажимался.  
Впечатление от видео и от реального столкновения часто различаются, но в бою с этим противником… Эклером, Раст ощущала эту разницу особенно сильно. Каждое его движение, даже кажущееся случайным или неэффективным, могло стать шахом и матом для нее…  
И самой большой проблемой была вражеская машина, а точнее – тонкие манипуляторы, похожие на лапки насекомого, двигающиеся у его запястий.  
  
(Это авто-перезаряжающие суб-манипуляторы. Детали, которые автоматически перезаряжают (релоад) пистолеты…)  
  
Причем эти похожие на лапки насекомого манипуляторы суетливо заряжали патроны по одному, физически – крайне неэффективный процесс. К тому же, они стоили дохуя.  
Обычно Раст, оценивая любую деталь робота, сначала думала о ее применении. Но об этих манипуляторах она могла сказать только: "Движения перезаряжающих манипуляторов такие трогательные и милые"… Мягко говоря, это была бесполезная хрень.  
  
Потому что вместо того, чтобы ждать, пока манипулятор зарядит по одному патрону, проще было достать из инвентаря другой, уже заряженный пистолет. Допустим, есть револьвер на шесть патронов. Сравните время, которое требуется манипулятору на перезарядку, и время на доставание другого пистолета из инвентаря – в большинстве случаев второй вариант будет быстрее. Более того, поскольку это детали тактического шара – то есть физические объекты – они могут быть уничтожены, и тогда их функция будет потеряна.  
  
Хрупкие, медленные, бесполезные. Но… было одно "но". Одно преимущество, которого даже Раст не заметила.  
  
『Перезарядка!』  
  
Громко объявив о пустом магазине, Эклер начал перезаряжать пистолет в левой руке. Разумеется, Раст не упустила этот момент, рванула вперед и обрушила на него главный калибр Сэнгаку Хисай – стальной кулак.  
Но он увернулся. Сам факт того, что она, управляя роботом (строго говоря, павер-сьютом), промахнулась, нанес заметный урон самолюбию Раст. Этот матчап был действительно очень плохим.  
  
Однако даже Эклер, похоже, был вынужден концентрироваться на уклонении от быстрых атак Раст. По крайней мере, когда Раст атаковала, его стрельба становилась не более чем заградительным огнем.  
Не все могли, как некоторые, прыгать и одновременно копаться в инвентаре… но.  
  
『Твой ход закончился～? Значит, теперь мой ход～!』  
  
\*Щелк!\* – перезаряженный пистолет снова был нацелен на Раст.  
Эклер не перезаряжал сам, не смотрел на пистолет, ему даже не нужно было об этом думать. Потому что перезарядкой занимались те самые ненадежные тонкие ручки (суб-армы).  
  
(Он не теряет \*концентрацию\*…!)  
  
Достать другой пистолет из инвентаря быстрее, лучше – к такому выводу пришла Раст, потому что это экономило драгоценное время в бою. Поэтому медленные и неэффективные суб-манипуляторы она считала бесполезными.  
Но это было связано с тем, что Раст подсознательно… или сознательно, готовясь к обороне Саардремы против банды GUN!GUN! вдвоем… нет, фактически в одиночку против многих, – строила и оценивала тактические шары исходя из предпосылки боя "один против многих".  
  
Но Эклер был другим.  
Сама предпосылка была другой.  
Банда GUN!GUN! ожидала сражаться в Саардреме против "множества" игроков Старого Короля. Но только Эклер готовился к этому с концепцией "если их сто – я проведу сто дуэлей подряд".  
Конечно, не факт, что противник будет любезно соглашаться на 1v1. Скорее, они с радостью попытаются задавить числом.  
  
『Такие робо-штуки тоже неплохи～! Система РуШа – заебись!!』  
  
Он все это знал (・・・・・・・).  
Сколько бы ни пришло врагов, сколькие бы его ни окружили – он будет аккуратно и быстро убивать их по одному в дуэли. Электро-Пирожное №3 @GGMC было тактическим шаром, созданным и настроенным именно для этого.  
Поэтому он ценил не "минимизацию потерь времени в бою", как Раст, а "исключение потерь времени в бою, даже если это неэффективно".  
Если ты один против многих, то даже кратковременное отвлечение от боя на перезарядку – это риск. Но в дуэли лучше иметь возможность сосредоточиться на уклонении и атаке правой рукой, пусть даже левая рука занята автоматической перезарядкой, чем отвлекаться на смену оружия.  
  
Разница в философии дизайна. И по иронии судьбы, Раст согласилась на дуэль, да еще и выбрала тактический шар, специализированный на ближнем бое.  
  
『Прости～… Теперь мой ход, детка』.  
  
Преимущество было у врага.  
  
\* \*Авто-перезаряжающий суб-манипулятор:\*  
 \* \*Суб-рука, которая автоматически, но пиздец как физически, перезаряжает пистолеты и другое одноручное огнестрельное оружие с магазинной или барабанной системой заряжания. Стоит дохуя из-за встроенной функции мини-инвентаря (суб-манипулятор достает патроны из своего мини-хранилища и заряжает их).\*  
 \* \*Хоть и неэффективно, но удобно: перезарядка начинается по мысленной команде игрока, и ее можно прервать в любой момент, не дожидаясь полной зарядки.\*  
  
\* \*Пример: Раст готова пожертвовать двумя секундами без атаки, чтобы перезарядиться за две секунды. Эклер готов потратить пять секунд на перезарядку, чтобы иметь возможность стрелять из другого пистолета, пока первый перезаряжается.\*  
\* \*Что лучше – зависит от ситуации. И сейчас преимущество у Эклера.\*