Глава 501  
  
  
  
Ветер инфляции всегда дует быстро  
Вернусь ли я… живым… с этого древнего поля боя?  
Солдаты ценят скорость, и мне она сейчас тоже пиздец как нужна. Поэтому я нёсся через охваченный паникой Кейос-Сити на странной хреновине… так называемом гироскутере – просто доске с двумя колёсами, куда едва помещались обе ноги.  
  
…Ну а хули тут поделаешь? Тинкл Пикси с её-то габаритами на байк не сядет, да и добрых людей (по моим меркам), готовых уступить мне байк, тут нет… И, блин, походу, эта хрень спроектирована для игроков – если не считать тех, у кого мобильность класса «Метеор», она реально быстрее бега.  
  
«Блядь… План меняется, надо устроить внезапную атаку, и быстро!»  
  
Но возникла проблема. Шансы были пятьдесят на пятьдесят, и я надеялся на удачу, но богиня рандома, похоже, оказалась той ещё злобной тварью.  
  
«Хуй я ему дам ещё раз переодеться!..»  
  
После выхода GH:C и некоторого времени у большинства персонажей появились стандартные тактики. Среди них Проклятая Тюрьма делится на два основных типа.  
Первый – «Несменяемый наряд». Хотя Проклятая Тюрьма может принимать множество форм, нет нужды осваивать их все. Тип байка, тип машины, тип вертолёта… Это стиль, когда ты как можно быстрее принимаешь ту форму, в которой ты лучший, и сражаешься. Чем чаще такие объекты встречаются в городе, тем выше стартовая мощь и выносливость в начале боя, так что недооценивать их нельзя. В основном этот стиль ориентирован на «Побег», так что это скорее способ продержаться до накопления шкалы.  
Кстати, самый редкий тип, который я встречал в рейтинговых боях, – это форма контр-хака, сосредоточенная на ПК и противостоящая Дисплею.  
  
«Нельзя дать ему время переодеться…»  
  
И второй тип – «Переодевалка». Ты понимаешь характеристики поглощаемых объектов и можешь мгновенно использовать любые предметы в любом месте. Это специализированный стиль Проклятой Тюрьмы, максимально использующий проклятые доспехи, которые обычно являются недостатком.  
Засада с этим типом в том, что его боевой стиль чертовски разнообразен, и… смена снаряжения (переодевание) не только меняет боевой стиль, но и восстанавливает прочность снаряжения.  
  
А противник – Амелия Салливан, второй игрок Америки. Надеяться, что она чего-то не знает, было бы глупо.  
Поэтому на этот раз я решил использовать Тинкл Квотер Комбат, сокращённо ТКБ, в стиле сверхбыстрой атаки.  
  
ТКБ – этот боевой стиль, уходящий корнями в кулак духа феи, который, как говорят, естественно возник в ходе изучения Тинкл Пикси, назван в честь Клоуз Квотер Комбат… так называемого CQC. Спизженное название, короче.  
Но по сути своей он довёл до предела принцип «приблизиться, накачать наркотой (пыльцой), вырубить», так что в каком-то смысле его тоже можно назвать CQC.  
  
Среди стилей ТКБ стиль сверхбыстрой атаки является самым быстрым и одновременно называется…  
  
«Сдохни, Тинки☆»  
  
«Явился! Второй раунд!!»  
  
«Сдохни, Тинки☆»  
  
«Кх, какого хуя ты так пищишь…»  
  
«Сдохни, Тинки☆»  
  
…Стилем безмозглого раша.  
  
Пока восьминогая Проклятая Тюрьма пыталась пополнить запасы, убивая рядовых врагов-«Механидов», я атаковал её сверху, пробив окно, и распылил Тинкл-пыльцу прежде, чем противник успел среагировать.  
  
«Вперёд, сверхбыстрая атака (Хай-торк)!»  
  
ТКБ Хай-торк, метод очень прост! Отбрось логику, упрости мышление, просто бей, бей, бей!!!  
  
Многие думают, что основной способ атаки Тинкл Пикси – это её Тинкл☆Волшебная палочка, но на самом деле её удары голыми руками тоже довольно мощные. Конкретно говоря, кулак тяжелее, чем у Даста. К тому же, хотя её прыгучесть и скорость не дотягивают до Метеора, у неё есть воздушный прыжок и способность парить несколько секунд.  
Отсюда вытекает тактика феи: её истинная сила раскрывается в сверхтрёхмерной манёвренности на дистанции не более метра!!  
  
«Тинкл-диета! Сбрасывай жир, жирдяй☆»  
  
«Шустрая какая…! Ты крыса, что ли?!»  
  
«Да-да, вот вам рецепт на порошочек~»  
  
Тут уж ничего не поделаешь, будь ты хоть прогеймер. С такой тушей от Тинкл Пикси не оторваться.  
Бью, воздушный прыжок, цепляюсь ногой за его беспорядочно торчащие руки, запрыгиваю на плечо, разворачиваюсь в воздухе и бью коленом ему в шею!  
  
«ТКБ, нерегулярная световая магия Тинкл…!»  
  
«Да это ж рукопашка, блядь!»  
  
Ша́йнинг Ви́зард…!!  
Приземляюсь, пока он не очухался от стана, снова сближаюсь и со всей дури бью палочкой по самой опасной пушке. Не ломается, но он всё ещё в отключке, так что продолжаю бить.  
  
«Дерьмо!»  
  
Одна из пушек «Механидов», поглощённых силой Проклятой Тюрьмы, уничтожена. Но тут стан заканчивается, и прилетает ответка.  
Я и сам играю за Проклятую Тюрьму, так что знаю, что ей неприятно, и как с этим бороться.  
Для мелких персонажей вроде Тинкл Пикси, когда враг врывается на ближнюю дистанцию, главное – создать оптимальную дистанцию.  
  
«Что…!»  
  
Но он выбрал не тот ответ, которого я ожидал. Маленький персонаж заходит в мёртвую зону большого – так думают только в файтингах. В реальной жизни сказали бы: «Большой поймал маленького».  
  
Это не комбат, это… грапплинг!! Ублюдок, он хочет захватом убить мою мобильность… Отлично, получи ТКБ с мультибустом! Я заставлю твой мозг вращаться так быстро, что думать будет некогда!  
  
\*\*\*  
  
◇  
  
«Ситуация меняется так быстро, что приёмы комментирования, которым меня учил Асама-сан из «Молодого Бизона», просто не работают…»  
  
«Это когда надо комментировать ситуацию, а не действия, да? Я тоже этим пользуюсь. В общем, сейчас происходит… Похоже, Ноу Фейс с самого начала пошёл ва-банк».  
  
«Э, с самого начала ва-банк?..»  
  
«Точнее, он полностью сосредоточился на атаке, отбросив лишние мысли. Он мгновенно реагирует на действия противника, так что если тот не выдержит такого напора, его могут просто задавить. Может, поэтому он и ульту в начале слил?..»  
  
Пули летят во все стороны, фея пляшет в воздухе. Искры сыплются каждый раз, когда короткий жезл бьёт по механической броне, а клешни, пытающиеся схватить фею, вспахивают асфальт.  
Тинкл Пикси летает так близко, что кажется, будто Проклятая Тюрьма танцует в одиночку. На первый взгляд, фея теснит проклятую броню, но на самом деле силы равны.  
  
«Ноу Фейс сосредоточился на уничтожении дополнительного вооружения Проклятой Тюрьмы? Здоровье самой брони почти не уменьшается».  
  
«Похоже на то. Хотя он вроде бы вложился в силу, пушки на ногах – это неожиданное дальнобойное оружие, смертельное для Тинкл Пикси. На вид кажется, что Тинкл Пикси ведёт, но она держится так близко к Проклятой Тюрьме в основном для уклонения».  
  
«Остановишься – схватят. Поэтому она не может прекратить уворачиваться, атакует она или нет».  
  
Да, картина, где фея водит за нос гигантского монстра, с другой точки зрения выглядит как отчаянное бегство мелкой букашки от смертельной опасности быть раздавленной.  
Тинкл Пикси – персонаж, рассчитанный на то, чтобы сбивать с толку противника своими малыми размерами, но это преимущество легко может обернуться недостатком.  
  
«К тому же, у стана от пыльцы есть слабость. Он блокирует действия игрока, но не останавливает сами вооружения».  
  
«То есть, даже если остановить саму Проклятую Тюрьму, пушки всё равно смогут стрелять?»  
  
«Именно. Поэтому Ноу Фейс первым делом уничтожает пушки, а Хання, зная это, выдерживает атаки».  
  
Однако, — Кей уже собирался добавить, но слово перехватил серебряный экран.  
  
«Вы оба слишком затянули, а? Или это и была ваша цель? У обоих уже накопилась шкала ульты».  
  
Не все смотрят в одно и то же место, но и фея, и проклятая броня выполнили условия.  
И ситуация в Кейос-Сити, оправдывая своё название, бурлящая хаосом, приходит в движение.  
  
[Дополнительная информация]  
Кулак духа феи так хорошо изучен потому, что ещё с предыдущей игры Тинкл Пикси была проработана особенно тщательно.  
  
Кстати, человек, который так увлёкся созданием Тинкл Пикси, и человек, который с жаром рассказывал о процессе трансформации в R.I.P. – это одна и та же личность. Его переманили по разным причинам, но благодаря этому знакомству проект GH:C получил зелёный свет (а значит, и НефХоро 2 тоже…).