Глава 665  
  
  
  
Холодное сердце разгоняем до жара  
Хорошая сторона этой игры в том, что вне рейдов нет ограничения по времени. Плохая сторона этой игры в том, что вне рейдов нет ограничения по времени.  
  
Э-э, так, бой начался примерно в час ночи, сейчас полчетвертого утра! Э-э, господин «Золотое Поколение» все еще живее всех живых!  
  
Сайга всадила в него уже почти десять зарядов этого вооружения Класса VIII… Но Его Величество Император все еще держится. Он ужасающе вынослив, но и потеря левой руки тоже сильно сказалась.  
Поскольку основной урон приходится на арендованное оружие Сайги, эффективный удар возможен лишь раз в 15 минут, а противник, получив столько атак, уже усвоил, что «Сайга представляет бо́льшую угрозу». То есть, он стал чаще игнорировать меня и целиться в Сайгу.  
  
— Но… хе-хе-хе, чувствую, еще чуть-чуть, да?  
  
Три попадания колуном, два — пилой, два — раскаленным клинком, остальные — мимо. Большая часть пришлась на «Святой Меч», так что его хвост уже на пределе. Понимаю, что еще немного атак — и он сломается.  
Но противник, похоже, тоже это понимает, и его модель поведения меняется. Он бережет «Святой Меч» и активно маневрирует, перейдя на стиль мобильного боя, чтобы держать нас в радиусе действия мече-клешней. Эти его движения — настоящая заноза в заднице. Когда я пробормотал что-то вроде «задолбал своими дергаными движениями», Сайга почему-то уставилась на меня. Это было согласие?  
  
Кстати, после еще двух часов боя я понял, что опыт игры за мороженое пригодился. Полное название — «Dolce Fairy☆Scramble Ice Cream!»… В простонародье «Помойное Мороженое» (Добу Айсу). Инди-игра, которую можно назвать экшеном на время, с милым названием и сеттингом, совершенно не соответствующими действительности.  
Хоть и инди, но ее сделали несколько бывших сотрудников какой-то обанкротившейся компании. Сейчас думаю, это была своего рода самореклама… Если не считать того, что среди них не было никого, кто бы думал об игровом балансе, и все они предпочитали нестандартные решения, так что готовый продукт получился, мягко говоря, специфическим, в наших кругах игра считалась довольно забавной.  
  
— Опасно!  
  
Главная героиня — фея сладостей Мороженка-тян. Она отправляется через поля и горы, чтобы встретиться со своим возлюбленным Пудингом-тян… Вроде того. Но эта Мороженка-тян тает со временем. То есть, это игра на время, где мороженое (не антропоморфное, а буквально шарик мороженого с крылышками как у насекомого) отчаянно несется под палящим летним солнцем.  
  
— Уооо, не отводи от меня глаз, блядь!  
  
Кстати, знаете, что самое опасное в инди-трэш-играх? Ответ прост: поскольку это индивидуальная разработка, некоторые моменты могут быть до странности халтурными. В этой игре это, безусловно, голос главной героини. Как ни переслушивай, голос Мороженки-тян, когда она кричит, звучит исключительно как фальцет старого мужика.  
  
Каждый раз, когда ее тело тает под солнечными лучами, Мороженка-тян (фея, между прочим) вопит голосом, как у босса из якудза-фильма: «Унну, гуоооооооооаааа!!»  
  
— Блядь, ты когда уже сломаешься!?  
  
Чтобы защитить свое тело, она погружается в сравнительно холодную воду канализации и выдыхает голосом, как у мужика, залезшего в горячую ванну: «Нууу, фуууууууууууооооааа………» (Мороженка-тян, вообще-то двухлетняя девочка) (Шкала выносливости восстанавливается, но в углу экрана постоянно висит надпись: «※Она фея, поэтому остается чистой благодаря мистической силе»).  
  
— Задрал спамить мелочью!!  
  
Чтобы получить броню из темпуры, она проникает в ресторан и бросается в раскаленное масло, крича, как закаленный воин, выдерживающий пытки: «Огоааааааа! Гух, гаааааааа!!» (Мороженка-тян, возможно, из-за перегрузки голосового модулятора, голос уже просто как у мужика).  
  
— Сайга! Еще не готово!?  
— Доклад: еще две минуты.  
  
Только сейчас я понимаю это острое напряжение… Торопиться, но не спешить. Оценка предельной точки, балансируя между самосохранением и самопожертвованием. И прежде всего, способность мгновенно определять оптимальный маршрут в постоянно меняющейся ситуации.  
Если подумать, это ужасно подходило к текущему моменту. Сила мороженого — вот что противостояло императору? Хотя, если честно, финальный босс — голодный бомж — это было полным бредом, и я бы хотел сказать им, что именно из-за такого мышления они и не могут найти нормальную работу. А еще игровой баланс — говно, физика — дешёвая, так что преимуществ бывших игровых разработчиков особо не ощущалось.  
  
По информации от инди-трэш-гейм-хантеров из нашего круга, их еще не переманили… Этот человек делает видео с лицом, но каждый раз, когда приглянувшийся ему инди-разработчик уходит в мейнстрим, он начинает плакать. Так что, хотя он и делает все серьезно, он воспринимается как забавный персонаж.  
  
— М-да, когда дерешься несколько часов, мысли начинают разбегаться.  
  
Из-за того, что Сайга набрала кучу агро, у меня появилось больше свободного времени, чем я думал. Нет, я, конечно, работаю, но он меня просто отмахивается, мол, не до тебя сейчас. Так что по сравнению с Сайгой, которая отчаянно убегает, у меня есть немного времени на размышления.  
  
— Сайга! Пора!  
— Поняла. Сверхвольтный Режущий Меч (Плазмит-Страшер), развертываю.  
  
На этом этапе, чтобы попасть по нему, уже требуются усилия и хитрость. Его цель — почти исключительно Сайга… Нет, точнее говоря, «Сайга, развернувшая огромную массу».  
Он не просто целится. За два часа, в течение которых мы вбивали в него атаки, он тоже понял, что наша цель — уничтожение «Святого Меча». Мы все равно раз за разом умудрялись переместить Сайгу к хвосту и нанести удар, но он уже три раза подряд справился с атакой… Чувствую, еще немного, но это «немного» кажется таким далеким.  
  
— Так, что же делать…  
  
Реактивный колун он полностью изучил, сброс Генбу для остановки движения тоже раскусил… Нет, погоди, может, это уже кульминация? Я собирался приберечь это… но в тот раз, чтобы победить обычного Золотого Скорпиона-Одиночку с тогдашними статами, ушла целая ночь. С нынешними статами я могу уложить его чуть больше чем за час, но я понимаю, что Экзоординарный — не ровня обычной особи. Но все же, он не может быть настолько сильнее уникальных или рейдовых монстров.  
В этой игре рейдовые монстры — это те, где «количество» игроков имеет значение не только для гонки урона, но и с точки зрения лора. А Экзоординарные — это что-то вроде родственников редких монстров. Может, он только делает вид, что ему все нипочем, а на самом деле уже загнан в угол?  
  
— …Сайга! Включаем турбо, идем ва-банк!  
— Однако сложность попадания атакой возрастает пропорционально прошедшему времени.  
  
— Если не невозможно, значит, блядь, возможно! Не бойся вероятности в десятые доли процента! Если не пробовать, шанс на успех так и останется нулевым!  
  
Сожми кулак! Подними меч! Возьми копье! Без крови не победить, так что прольем ее реки, чтобы вырвать победу!  
  
Положись на меня, Сайга! Танкование уклонением и танкование кровью — я беру на себя! А потому отвечай, Арадовар! Прошло несколько часов с начала боя… Пора бы тебе уже разогреться. К сожалению, враг не дракон, но придется выложиться по полной!  
  
— Ты — невозможное копье, сотканное из накопленных фрагментов, нереальное сияние!