Глава 71  
  
  
  
Вкладывая чувства в мгновение. Часть восемнадцатая.  
  
\*Прошу прощения, что вчера пропустил обновление. Текст был готов, но я так вымотался, таская икру и сражаясь за шатихоко, что уснул и забыл про отложенную публикацию… В играх важна умеренность, это точно.\*  
  
«Знаешь, что самое важное в современных файтингах?»  
  
«Хм-м, пожалуй, спрошу у профессионала».  
  
«Ну, у каждого своё мнение, но я считаю, что важно „различать игру и реальность“».  
  
При этих словах Пенсилгон скривилась с явным отвращением. Кулак Доспеха Кирина, отбитый её копейным навыком парирования «Копьё Водоворота Перенаправления (Мейл-Спиртром)», ударил в землю.  
  
«И к чему тут разговоры о морали?..»  
  
«Нет-нет, я не в том смысле, как какой-нибудь старомодный родительский комитет… Файтинги — это ведь, по сути, „воплощение сверхчеловеческих движений“, так?»  
  
«Ну, да».  
  
Верёвка обвила ногу Доспеха Кирина. Не только ногу, но и руку, и поясницу. Множество верёвок было намотано, и все их концы сходились в одной точке.  
Пока Пенсилгон отвлекала внимание (агро), Оикаццо обмотал верёвками конечности Доспеха Кирина. Успешно выполняя импровизированный план, он продолжал говорить:  
  
«Руки растягиваются, прыжки невероятные, крылья растут… Иногда управляешь персонажами, которые даже на людей не похожи».  
  
«Ага, та багованная игра, в которую вы играете, говорят, и человеческий облик не сохраняет».  
  
«Хм-м… В общем, суть в том, что сверхчеловеческими персонажами управляют всё-таки люди. Поэтому в их управлении неизбежно возникает некая неестественность».  
  
«…Не понимаю, к чему ты клонишь».  
  
«Поэтому для про-геймеров, особенно тех, кто специализируется на файтингах, умение замечать эту „неестественность между игровым персонажем и игроком“ — обязательный навык… И именно поэтому, наоборот, они прекрасно понимают, как движется человеческое тело и каковы его пределы».  
  
Словно кукловод, дёргающий за нити марионетки, или глупец, решившийся на безрассудный вызов. Огромное количество материалов Животворного Озёрного Змея Прилива, полученных Оикаццо как побочный продукт быстрой прокачки, было использовано для создания верёвочного снаряжения — Змеиной Верёвки «Поводья Жизни».  
Используя особенность системы, согласно которой снятое снаряжение становится объектом, Оикаццо опутал Доспех Кирина множеством «Поводий Жизни». Но, естественно, СИЛ Доспеха Кирина, ростом более пяти метров, была соответственно высока, и Оикаццо в одиночку не мог сдержать его движения.  
Действительно, Доспех Кирина, не обращая внимания на верёвки, поднял правую ногу, чтобы сделать шаг и раздавить Пенсилгон…  
  
«Например, анимация ходьбы. В момент, когда одна нога поднята, если потянуть за опорную ногу, он упадёт».  
  
В тот момент, когда центр тяжести Доспеха Кирина сместился вперёд, Оикацо дёрнул за верёвку, намотанную на его левую ногу, и массивное тело легко рухнуло на землю.  
  
«Если дёрнуть за ноги в момент подъёма, он снова упадёт».  
  
Доспех Кирина, опёршийся руками о землю, чтобы встать, был снова опрокинут, когда Оикацо потянул за обе его ноги. Он снова нелепо рухнул, словно комический персонаж. И пока Оикацо, истративший всю выносливость на два рывка, восстанавливал силы, Пенсилгон, закончившая подготовку, приблизилась к упавшему Доспеху Кирина.  
  
«Кандидат на слабое место номер один… место соединения с основным телом!»  
  
Копьё Пенсилгон… «Львиное Костяное Копьё Тотема (Регулус Тотем)», выточенное из позвоночника крупного монстра и усиленное металлом, продемонстрировало все свои системные возможности. Оно было нацелено в пустое пространство Доспеха Кирина — туда, где должен был находиться сам Хранитель Гробницы Везермон, так сказать, в его трон.  
Наконечник копья, усиленный множеством баффов, действительно пронзил соединительную часть Доспеха Кирина… но ощущение было не то — явно не критический удар.  
  
«Хм-м, эффект слабый. Дальше! Кацо-кун, положи его на спину, пожалуйста!»  
  
«Легко сказать!..»  
  
Падение, вызванное Оикацо, и полученный урон были самоповреждением (…), нанесённым самим Доспехом Кирина. Да, Оикацо буквально дёрнул Доспех Кирина за ногу, но само это действие урона не нанесло. А это значит, что агро на Оикацо не переключится.  
  
«Встаёт, голова… её нет, спина выпрямляется, инерция сохраняется, и в этот момент… обе руки!»  
  
Верёвочное снаряжение, считающееся по системе игры одноручным, позволяло управлять двумя верёвками одновременно — по одной в каждой руке. В момент, когда Доспех Кирина поднимался, Оикацо резко дёрнул обе его руки назад. Из-за инерции подъёма огромного тела и тяги Оикацо центр тяжести Доспеха Кирина сместился назад. Но этого не хватило. В последний момент, когда он вот-вот должен был упасть, Доспех Кирина отставил левую ногу назад, пытаясь удержаться.  
  
«Ах, устоял?!»  
  
«Лежать!»  
  
Пенсилгон, усилив удар рывком и прыжком, врезала ногой в живот пошатнувшемуся Доспеху Кирина, и гигант без головы и нутра опрокинулся навзничь.  
  
«Поговорим начистоту… шутка!»  
  
Навык «Пробитая Оболочка», который быстро расходовал прочность оружия, но давал мощный эффект пробивания брони. По иронии судьбы, Львиное Костяное Копьё Тотема, которое, как и Хранитель Гробницы Везермон, саморазрушалось при использовании, столкнулось в лоб с ЖИВ Доспеха Кирина. Цель — живот, причём самая бронированная его часть.  
  
«Раз броня толстая, значит, под ней что-то важное…! Кацо-кун, продержись двадцать секунд!»  
  
«Невозможно! Пятнадцать!»  
  
«Пойдёт!»  
  
Она активировала атакующие навыки один за другим, сосредоточив все удары в одной точке. Попытки Доспеха Кирина подняться и сбросить Пенсилгон с живота пресекались Оикацо, который тянул его за руки, заставляя стоять с поднятыми руками.  
  
«Даже если мешать ему двигаться, это не наносит урона и дебаффов, так что агро на меня не переключается. А если опрокинуть его, он получает урон от падения… Кажется, это и есть „хамэ“, да?»  
  
«Тогда давай пройдём Везермона, пока разработчики это не пофиксили!..»  
  
После второго использования Пробитой Оболочки Львиное Костяное Копьё Тотема с треском покрылось фатальными трещинами. Пенсилгон отбросила его и достала из инвентаря другое копьё.  
  
«Ах, чёрт, как ни крути, а сражаться не в полную силу тяжело!..»  
  
Из-за определённых обстоятельств Пенсилгон сейчас не могла сражаться в полную силу. Это была не недооценка противника. Чтобы одолжить (…) ключевой предмет для этой битвы — Весы Возмездия, — Пенсилгон оставила в залог своё любимое копьё.  
Именно поэтому она решила в этой битве сосредоточиться на поддержке. Она подготовила лучшие из доступных копий на замену, но теперь, когда возникла новая задача — действительно победить Доспех Кирина, — отсутствие любимого копья сказывалось.  
  
«Но и так есть способы…! Спосо…»  
  
«Потому что копьё?»  
  
«У-уа, Кацо-кун, шутка несмешная. У-уа, у-уа».  
  
«Ах ты ж, зараза!..»  
  
\*\*\*  
  
Когда я впервые столкнулся с этим, подумал: «Что за дерьмовая игра?!». Но если подумать, то не всё так плохо. По сути, это просто игра на запоминание.  
Пока я это понял, трижды умер. Осталось ещё четыре жизни…  
  
«Последовательность атак в „Сэйтэн Тайсэй“ случайна, единственное общее — последняя атака всегда „Тэнсэй“ (…)».  
  
«Рассекающий Ветер (Татикадзэ), Огненный Дракон (Касайрю), Пепельная Метель (Хайфубуки)».  
  
Рассекающий Ветер — по движению шеи Везермона во время подготовки и движению шагнувшей вперёд правой ноги можно понять, куда он целится.  
Огненный Дракон — до появления есть задержка, так что теперь он не так уж и страшен.  
Пепельная Метель — аналогично, до полного окружения игрока проходит несколько секунд, так что если не застали врасплох, а ты готов, увернуться легко.  
  
«Насчёт Тэнсэй пока мало данных, но то, что увернуться невозможно — это точно».  
  
«Великий Шторм (Оосике), Громовой Колокол (Райсё), Грозовая Туча (Нюдогумо)».  
  
Великий Шторм — не такой безумно быстрый, как Рассекающий Ветер, но всё равно он сближается с поразительной скоростью и пытается схватить. Однако траектория прямолинейна, и если не дать себя схватить, он просто махнёт рукой впустую, создав явное окно для атаки.  
Громовой Колокол — увернуться легко, достаточно бежать изо всех сил. Но в зависимости от ситуации и управления выносливостью может не хватить сил на бег, и попадёшь под удар. Или убежишь, но истратишь всю выносливость и не сможешь увернуться от следующей атаки. Нужно быть осторожным.  
Грозовая Туча — вот это самая неприятная штука. Варианты уклонения: бежать быстрее замаха руки, перепрыгнуть саму руку, укрыться в безопасной зоне рядом с Везермоном… Любой из этих вариантов гарантированно сжирает выносливость, что делает этот приём, пожалуй, самым опасным.  
  
«Реагировать по минимуму, сохранять позицию для следующего действия, держать дистанцию с Везермоном в 3 метра… Лимит до Тэнсэй — примерно тридцать секунд».  
  
Отделить движения тела от мыслей. К предыдущим приёмам можно привыкнуть, они не так страшны. Сосредоточься на самом важном: проверь, проанализируй, найди контрмеру.  
Способ справиться с Тэнсэй, который блокирует само уклонение. Я перебирал варианты в уме, оценивая каждый.  
Уничтожить меч… Вряд ли реализуемо. По крайней мере, само уничтожение возможно, но не думаю, что оно заложено в этот бой.  
Победить его самого… Возможно, но тогда концепция Сэйтэн Тайсэй кажется странной. Прорваться сквозь шквал атак, который представляет собой непрерывный ход босса, и атаковать — сложно. Даже если правильное прохождение — забить его толпой, что-то не сходится. Интуиция подсказывает, что тут другое, а ей в таких случаях лучше верить.  
Значит, самый вероятный вариант — как-то пережить (…) эту атаку.  
  
«…Парирование?»  
  
Причём парировать нужно в идеальный момент, чтобы вызвать крит. Хоть и не так быстро, как Рассекающий Ветер, но меч опускается с такой скоростью, что среагировать сложно. Но тут возникает другая проблема.  
  
«А… можно ли его парировать?»  
  
Парирование — не панацея. Шанс на успех зависит не только от тайминга и угла защищающегося, но и от параметров атаки нападающего.  
Если бы тело двигалось нормально, можно было бы извернуться или как-то смягчить удар. Но если любое движение будет расценено как уклонение, шанс на успешное парирование станет ничтожно мал.  
Значит, мне нужно стоять на месте и отбить этот меч… Но слабое парирование будет пробито, а если принять удар с эффектом уничтожения снаряжения в лоб, то моё оружие будет уничтожено.  
  
«Наилучший вариант, необходимые элементы… ещё три».  
  
Отпрыгнув от раскалённой земли, я огляделся. Как двигаться, как катиться, как прыгать — я мгновенно составил план действий в голове и начал действовать.  
  
Осталось две минуты, выдержу ли?..