Глава 855  
  
  
  
19 декабря: Снаряд Бедствия Прочной Машины  
Ускорители RS:◇「Алого Сокрушителя Челюстей (Сэнгаку Хисай)」 взревели, создавая тягу.  
Атакующая броня, покрывающая всё тело, была спроектирована не для того, чтобы выдерживать атаки противника за счёт прочности, а чтобы отражать их на грани допустимого, не мешая собственным движениям, исходя из предположения о некотором повреждении — защита ради атаки.  
Приняв на броню лба пулю, точно нацеленную в лицо, в наклонённой вперёд позе, он мгновенно сократил дистанцию. Он почувствовал, как мозг сотрясается, и опасался оглушения, но для этой тактической машины остановка означала отрицание её концепции.  
  
『………Тц!』  
  
『Опасно!』  
  
Сократив дистанцию со средней до ближней за одно мгновение, он на той же скорости нанёс удар изо всех сил. Главное, чтобы машина не получила фатальных повреждений, чтобы пилот не был выведен из строя. Атаковать до конца, победить. Хоть он и не собирался признаваться, но мощная рука Алого Сокрушителя Челюстей, созданного по образу и подобию снаряжения и боевого стиля одного игрока… однако, не попала.  
По иронии судьбы, концепция противника была схожа с Алым Сокрушителем Челюстей… «быстрое перемещение на короткие дистанции». Из-за этого он в последний момент увернулся.  
  
『Хью-ю, страшно!』  
  
(Кто бы говорил,)  
  
Стараясь не выражаться слишком грубо, Раст выругалась только про себя и уклонилась от шквала пуль, выпущенных с бешеной скоростью, делая шаги вправо и влево.  
Пули целились не только в голову, но и в суставы — локти и колени. Иногда две пули били в толстую броню, а затем пуля с изменённым ритмом метила в уязвимое место.  
  
Вид неуклюжего стального ковбоя, уворачивающегося с невероятной скоростью, был в чём-то комичен, но пули, вылетающие из пистолетов в его руках, были нацелены на победу с неприятной точностью.  
  
(Проблематично. Вдвое… нет, даже больше, чем ожидалось.)  
  
Раст гордилась тем, что на данный момент она лучше всех разбирается в тактических машинах. Поэтому она понимала, что тактическая машина противника не представляет собой ничего особенного.  
Не то чтобы её характеристики были крайне низкими, но это была не собственная разработка игрока, а кастомизация из готовых деталей.  
Ускорители в разных частях — типа, обеспечивающего большую мощность за короткое время. Это видно по форме. То есть, она специализируется на мгновенном уклонении, но не приспособлена для набора дистанции. Вероятно, именно из-за этой нехватки выносливости он прибыл к остальным членам GUN!GUN! Mercenary с опозданием, уже после оснащения тактической машиной.  
Вооружение — револьверы для тактических машин под патроны с твёрдым сердечником. Вращающиеся пистолеты, требующие физической перезарядки, — шаг назад от научно-фантастического мира. Мощность достаточна для борьбы с тактическими машинами, но стрелять можно только по одному выстрелу за раз, нажимая на курок.  
  
Обобщив всю эту информацию, можно было заключить, что машина противника сильна в ближнем и среднем бою, и её стиль — это ганфайтер, который поддерживает среднюю дистанцию, чтобы избежать ближних атак и использовать преимущество дальности стрельбы, что соответствовало её внешнему виду.  
Совместимость с Алым Сокрушителем Челюстей была плохой. Нет, с точки зрения противника, это был удобный соперник. Этот алый кулак не имел вооружения для средней и дальней дистанции, а значит, при увеличении дистанции его главное средство атаки было заблокировано.  
  
Но даже при этом Раст думала: «Ну, я всё равно выиграю».  
Редко когда удаётся показать лучшую производительность. Если существует понятие «удачи», то существует и понятие «неудачи». И Раст побеждала всех противников, которые бросали ей вызов, надеясь или рассчитывая на её неудачу. Она не вела бой так, чтобы его можно было остановить из-за невыгодной совместимости.  
  
Но, столкнувшись с этим противником, Раст не могла не признать его «крайне проблематичным». Настолько, что она уже подумывала сменить Алый Сокрушитель Челюстей на другую тактическую машину прямо сейчас.  
  
(Прицел ужасающе точен, шквал огня не прекращается, и, что самое главное, позиционирование раздражающе умелое.)  
  
Он постоянно двигался, но не слишком отдалялся от Раст. Как бы внезапно она ни атаковала, он всегда сам двигался, поддерживая дистанцию… И неважно, двигался он или стоял, приближался ли кулак к его лицу, — палец на курке не дрожал, не замирал, а двигался легко.  
Разница между впечатлением от видео и впечатлением от реального столкновения — не редкость, но, столкнувшись с противником… игроком по имени Эклер, Раст сильно ощутила эту разницу. Непринуждённые, порой даже кажущиеся неэффективными движения становились матом для её жизни………  
И что самое неприятное — тактическая машина противника, а точнее, тонкие манипуляторы, похожие на лапки насекомого, двигающиеся у его запястий.  
  
(Это автоматические перезаряжающие субманипуляторы. Детали, автоматически перезаряжающие(релоад) огнестрельное оружие размером с пистолет………）  
  
Причём это крайне неэффективные детали, где манипуляторы, похожие на лапки насекомого, усердно заряжают по одному патрону физически. К тому же, они баснословно дорогие.  
Даже Раст, которая обычно рассматривала и оценивала любую деталь робота с точки зрения её применения, не могла придумать ничего лучше, чем «движения перезаряжающего манипулятора такие старательные и милые»……… Мягко говоря, это были детали для прикола.  
  
Ведь вместо того, чтобы ждать, пока манипулятор зарядит по одному патрону, проще было просто достать другой такой же пистолет с полным боезапасом. Допустим, есть револьвер на шесть патронов. Сравнив время, за которое тот манипулятор перезарядит его, и время, за которое можно достать другой пистолет из инвентаря, в большинстве случаев второй вариант будет оценен как лучший. Более того, так как это детали тактической машины… то есть физически существующие объекты, то при разрушении они, естественно, теряют свою функцию.  
  
Хрупкие, медленные, воплощение бесполезности. Но… было одно. Да, только одно преимущество, которого даже Раст не заметила.  
  
『Перезарядка!』  
  
Громко объявив о нехватке патронов, Эклер начал перезаряжать пистолет в левой руке. Разумеется, Раст, не собираясь упускать такой шанс, мгновенно сократила дистанцию и нанесла удар железным кулаком — главным оружием Алого Сокрушителя Челюстей.  
Но он увернулся. Тот факт, что её заставили промахнуться, управляя роботом (строго говоря, силовым костюмом), нанёс самолюбию Раст заметный удар. В этом случае совместимость была слишком плохой.  
  
Однако даже Эклер, похоже, должен был сосредоточиться на быстрой атаке Раст. По крайней мере, когда Раст переходила в наступление, его атаки были не более чем сдерживающими.  
Не все, как кое-кто, могли управлять инвентарём, прыгая по полю боя……… но.  
  
『Твой ход закончился~? Тогда теперь мой ход~！』  
  
\*Джакин!\* — перезаряженный пистолет был направлен на Раст.  
Эклер не перезаряжал патроны, не смотрел на них, ему даже не нужно было обращать на это внимание. Потому что всю работу по зарядке выполняли те ненадёжные тонкие руки (суб-руки).  
  
("Концентрация" не сбивается……!)  
  
Достать другой пистолет из инвентаря быстрее, лучше — к такому выводу пришла Раст, потому что это сокращало бесполезное время в бою. Поэтому медленные, неэффективные субманипуляторы, вероятно, не будут приоритетными.  
Но это было связано с тем, что сама Раст неосознанно… или, точнее, строя и оценивая тактические машины исходя из предположения, что ей придётся сражаться с несколькими противниками в одиночку… или вдвоём против вторгшихся в Саардремму GUN!GUN! Mercenary, то есть, исходя из предпосылки боя один против многих.  
  
Но Эклер был другим.  
Сама предпосылка была иной.  
GUN!GUN! Mercenary предполагали, что им придётся сражаться с «множеством» игроков фракции Старого Короля в Саардремме. Но только Эклер готовился с концепцией «если их сто человек, то я проведу сто тайман-боёв подряд».  
Конечно, не было гарантии, что противник будет послушно соглашаться на 1 на 1. Скорее, существовала вероятность, что они с радостью попытаются забить его толпой.  
  
『Такие роботы тоже неплохи~! Система РуШа — лучшая~!!』  
  
Всё было учтено(・・・・・・・).  
Сколько бы ни пришло, сколькими бы ни окружили — аккуратно и быстро убивать каждого по очереди в тайман-бою. Электрическое Пирожное 3@GGMC было тактической машиной, спроектированной и кастомизированной для этой цели.  
Поэтому, в отличие от Раст, которая стремилась «минимизировать бесполезные действия во время боя», он придавал большее значение тому, чтобы «не допускать бесполезных действий во время боя, даже если это неэффективно».  
Если сражаешься один против многих, то необходимо быстро пополнять атакующие ресурсы, даже если это означает отвлечение внимания от битвы перед глазами.  
Но в тайман-бою лучше сосредоточиться на уклонении и атаке правой рукой против сильного врага перед глазами, даже если левая рука не используется, чем отвлекаться на левую руку.  
  
Разница в философии проектирования. По иронии судьбы, Раст согласилась на формат тайман-боя, и, что важнее всего, выбрала тактическую машину, специализирующуюся на ближнем бою.  
  
『Извини~…… Дальше некоторое время будет мой ход.』  
  
Преимущество было на стороне врага.  
・Автоматические перезаряжающие субманипуляторы  
Суб-рука, которая автоматически, но чертовски физически, выполняет перезарядку огнестрельного оружия, которым можно управлять одной рукой и которое имеет магазин или барабан. Невероятно дорогая из-за наличия собственной функции инвентаря (суб-рука достаёт патроны из мини-хранилища, встроенного в субманипулятор, и перезаряжает).  
Хотя и неэффективна, но начинает перезарядку по мысленной команде игрока, и её можно отменить, не дожидаясь полной перезарядки, так что неудобно, но удобно.  
  
Сравнение: Раст готова пожертвовать двумя секундами атаки ради двухсекундной перезарядки. Эклер готов потратить пять секунд на перезарядку, лишь бы не прерывать атаку другой рукой во время перезарядки одной.  
  
Что лучше — зависит от «ситуации», и в данный момент преимущество у Эклер.