Глава 150  
  
: Хаос Города, Справедливость и Зло\*\*  
  
Я так и не нашёл подходящего момента, чтобы снять противогаз, и в итоге все решили, что я так и буду в нём ходить. Пришлось заказать еду в номер. Но еда была вкусной… Халява — это прекрасно. Кошелёк не страдает.  
Короче, погрузился я в ВР не как обычно, запустил игру, ради которой мы тут собрались… Галаксиа Хироуз: Хаос, зашёл в режим тренировки и завис на экране выбора персонажа.  
  
«Блядь, я же почти никого не знаю из Галаксиа Комикс, только по картинкам. Помню только тех, про кого читал в поезде…»  
  
В таких случаях выбираю по внешнему виду. Всё равно придётся попробовать всех. Начну с этого самурая… «Рандзо».  
  
\*\*\*  
  
\*Примерно через час\*  
  
«Хм… Ну, вроде всех попробовал…»  
  
Поскольку в игре есть не только герои, но и их помощники, и злодеи, тестирование всех персонажей… заебало. Но, подвигавшись немного, я понял: технологии РуШи тут реально используются.  
До РуШи у игр была проблема: если твоё реальное телосложение сильно отличалось от аватара, возникал дискомфорт в движениях. Например, если худой и высокий парень играл за гнома, он не мог нормально ходить, двигаться, чувствовать длину конечностей. Поэтому в большинстве фулл-дайв ВР игр аватар подстраивался под реальное тело игрока. Особенно в ФПС, где важна свобода настройки «личности».  
А вот файтинги с фулл-дайвом дружили плохо. Там ведь нужно играть за разных персонажей — толстых, худых, иногда даже нелюдей. В отличие от старых игр, где достаточно было двигать стик и жать кнопки, в фулл-дайве файтингисту сначала нужно «привыкнуть к телу персонажа». Поэтому во многих файтингах была возможность «подогнать» аватар под свою реальную фигуру, как в «Запоре» (Constipation).  
Но игроки с нестандартной фигурой (не будем говорить «толстые») всё равно страдали от разницы между реальными и виртуальными движениями. Это одна из причин, почему фулл-дайв ВР — для здоровых. Короче, старые фулл-дайв ВР были недружелюбны к полным.  
Но Шангри-Ла Фронтир каким-то образом решила эту проблему. Увеличивай рост, уменьшай, делай толстым, худым как скелет — похуй. Игрок управляет любым аватаром так, будто это его родное тело.  
И эта игра, с кровью РуШи, такая же. Я попробовал играть и за гигантов, и за коротышек — никакой разницы в удобстве управления из-за телосложения не почувствовал.  
  
«Ладно, сузил круг кандидатов до пяти… За сегодня-завтра выберу окончательно».  
  
Хотя игра ещё официально не вышла, уже доступно больше двадцати персонажей. Я выбрал пять, которые мне показались наиболее удобными.  
Первый кандидат — «Рандзо». Пишется вроде как 嵐蔵 (Рандзо:). Типа, самурай (не настоящий, а американизированный). Дед-герой с двумя катанами, стиль боя похож на мой в РуШе. Понравился спецприём — рывок, похожий на телепортацию с ударом иай.  
Второй кандидат — «Карсд Призон» (Проклятая Тюрьма). Как и следует из названия, злодей, чья сила запечатана в проклятой броне. Заклятый враг Митиаса, персонажа Сильвии. Может поглощать машины, обломки и усиливать свою броню. Но из-за этого страдает мобильность, нужны костыли. Есть один ультимативный приём, ради которого стоит играть. В целом, весёлый персонаж.  
Третий кандидат — «Митиас». Как и говорил Катсу, стиль Сильвии похож на мой… И её основной персонаж мне тоже очень зашёл. Мобильность просто ебанутая. Единственный минус — чтобы резко повернуть, нужно почти остановиться. Но если не считать этого, можно носиться по прямой с бешеной скоростью и диктовать дистанцию боя… Похоже, это персонаж из серии «умри, если уйдёшь в защиту».  
Четвёртый кандидат… «Тинкл Пикси» (Сверкающая Пикси). Имя уже намекает на какую-то хуйню, но это женский персонаж. Милая феечка, героиня… Но это только видимость. На самом деле — это машина для ближнего боя (инфайт), напичканная всякими заебами. Почти все комбо строятся на «сближении», «контроле» и «избиении палкой». Не фея, а демон какой-то.  
И пятый кандидат — «ПСАЙборг Лорд». Персонаж с псионикой и кибернетикой, стрелок. Вернее, его проджектайлы — это и есть он сам. Очень простая концепция: «подойдут близко — умрёшь». Но у него куча уворотов, а спам проджектайлов позволяет держать противника на расстоянии и избивать его. Требует хорошего контроля дистанции, мне такие нравятся.  
  
«Ладно, попробую этих пятерых в ПвП и решу… Девять пятьдесят два».  
  
Сбор в онлайне в десять, но сервер-то уже работает. Чего ждать? Подключаюсь к онлайну и…  
  
『\*Найдена игра с Nu2meg. Переход к экрану выбора персонажа.\*』  
  
«А?!»  
  
Матч нашёлся почти мгновенно, я аж пискнул от неожиданности. В этой игре по умолчанию выбирается персонаж, которым ты играл последним, так что на экране выбора сейчас стоит мой меховой красавчик со слегка ошарашенным видом… Ладно, похуй.  
  
«Это имя… Ясно, придётся сразу доказывать свою силу».  
  
Не Катсу, не Пенсилгон. Значит, это она. Этот бой будет не менее важным, чем основной матч.  
(Стиль игры Нацумэ… Надо было спросить. Мой-то стиль Катсу ей уже слил… Сука, не может даже Уника сам найти!)  
Так, что делать? По удобству — Митиас или Рандзо. Но для разведки против незнакомого противника лучше ПСАЙборг Лорд или Карсд Призон. Тинкл Пикси слишком рискованно против неизвестного стиля.  
«…Решено».  
  
\*\*\*  
  
Даже всемогущий Галаксеус не мог предвидеть появления «Хаоса». Это не гармония и не разрушение, а бесконечная война. Хаос поглотил героев и злодеев из всех миров и запер их в своём мире — «Городе Хаоса». Смогут ли герои с разными идеалами объединиться? Будут ли злодеи, жаждущие лишь власти, враждовать друг с другом? Или заклятые враги — герой и злодей — объединятся?! В городе Хаоса сверхъестественные существа смеются!!!  
  
Таков сеттинг этой игры. И из-за него правила боя сильно отличаются от обычных файтингов.  
Во-первых, два условия победы. Первое — нокаутировать противника… то есть, убить. Вроде бы стандарт для файтинга, но есть нюанс.  
Второе — найти «Куб Хаоса», который случайным образом появляется где-то на огромном поле боя — в «Городе Хаоса».  
Обычно в файтингах дерутся на арене-колизее. А в ГалаХиро: Хаос — всё поле боя — это целый город, который меняется в каждом матче из-за случайного расположения объектов.  
Казалось бы, можно забить на противника, взять быстрого персонажа вроде Митиаса и первым найти Куб Хаоса. Но хуй там.  
У каждого персонажа есть «Героический счётчик» или «Злодейский счётчик». Без заполнения этого счётчика Куб Хаоса подобрать нельзя. А чтобы заполнить счётчик… ну, вы поняли.  
Кстати, если играют злодей против злодея или герой против героя, то в качестве противников появляются НПС-злодеи или НПС-герои.  
  
«Так… Похоже, она выбрала злодея».  
  
Если играют герой против злодея, у злодея есть 30 секунд на подготовку. Типа, герой всегда приходит позже. За это время злодей может накопить счётчик, расставить ловушки, усилить себя и т.д.  
Кажется, что у злодеев преимущество. Но герои могут заручиться поддержкой НПС в Городе Хаоса. Например, собрать информацию о местонахождении злодея или спасти кого-нибудь, чтобы заполнить Героический счётчик.  
Тупо бить морду или бегать за кубом?.. Хоть это и файтинг, но больше похоже на стратегию.  
  
«Эй, мисс, вы не видели тут одного буйного типа?»  
  
«А, там какое-то чудовище бушует… А ведь там может быть мой муж…!!»  
  
«Ясно… Кстати, тут есть где-нибудь кондитерская?»  
  
«Да какая сейчас разница! Может, вам адрес дома престарелых подсказать?!»  
  
Ага, так и думал. Женщина злится на старика, задающего идиотские вопросы. Но я понял суть этой игры. Оффлайн-бои… Да, тестеры не могут играть в финальную версию, но даже в простом режиме тренировки можно было общаться с НПС.  
И я, естественно, попробовал всякое. Играя за злодея, брал в заложники детей. Играя за героя, спасал людей от катастроф. Говорил пафосные речи. И вот эта последняя проверка подтвердила мою догадку.  
  
Суть этой игры — симулятор.  
  
\*Честно говоря, если РуШа опережает время на пять поколений, то Галаксиа Хироуз: Хаос — примерно на три с половиной.\*  
\*Да, ИИ НПС хорош, но до РуШи ему далеко. На вопросы отвечают неплохо, но после пяти-шести диалогов начинают повторяться.\*  
\*Но всё равно, говорят, на разработку ушли огромные деньги.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*