Глава 151  
  
: Что Такое Игры по Персонажам\*\*  
  
Для игры «Галаксиа Хироуз» элемент файтинга — это, честно говоря, лишняя деталь, жир. Зачем тогда эта игра? Суть её — в «переживании опыта героя» или «переживании опыта злодея».  
Серия «Галаксиа Хироуз» — это не файтинг по своей сути, а игра по комиксам «Галаксиа Комикс». Хочу носиться по ночным небоскрёбам, как тот герой. Хочу творить беспредел, как тот злодей. Вот для чего эта игра.  
Раньше технологий для этого не было. Поэтому и делали файтинги. Игры, которые могли имитировать только боевые характеристики героев на ограниченной арене.  
  
«Но потом появилась РуШа».  
  
Сдвиг парадигмы в истории игр. Шангри-Ла Фронтир… Не знаю, сколько бабла они заплатили её разрабам, но в итоге «Галаксиа Хироуз: Хаос» смогла реализовать свою изначальную концепцию.  
А именно — игрок сам становится персонажем. Не просто дерётся, а ведёт себя как герой или злодей в Городе Хаоса. В этом суть игры. Просто механически жать кнопки — здесь не победить.  
  
«Героический счётчик нужен не только для захвата куба, но и для ульты… А чтобы эффективнее его копить, нужно…»  
  
Ролевая игра. Игрок должен вжиться в роль персонажа. Это — «минимальное требование» для победы в этой игре.  
  
«То есть, для фанатов Галаксиа Комикс это, наверное, божественная игра».  
  
«Дело не в том, что ты мне не нравишься… но твою силу я проверю».  
  
Старый самурай с двумя мечами и химера человека и растения, пустившая корни в землю, стоят друг против друга на главной улице. Кажется, этого персонажа зовут… да, Югдрайя.  
Типа, её похитил безумный доктор, провёл операцию, она получила силу управлять растениями, и в итоге стала злодейкой. А её игровая концепция…  
  
«Персонаж-контроллер, специализирующийся на установке ловушек и контратаках, медленный».  
  
«Ну, покажи мне тот скилл, с которым ты держишь сорок процентов винрейта против Кея!!»  
  
В следующую секунду «семена-ловушки», расставленные на здании, активируются, и лианы с бешеной скоростью устремляются ко мне.  
  
«Слабо, слабо…!!»  
  
Я примерно знаю её способности. Эту ловушку можно активировать вручную, но она бьёт только по прямой. Однако если поймает — обездвижит на несколько секунд, превратив в боксёрскую грушу.  
Лианы летят с двух сторон, целясь в лодыжки и шею — мерзко, но из-за большого разброса увернуться легко.  
Пригибаюсь, прыгаю, как заяц, уходя от двойной атаки. Приземляюсь, сохраняя инерцию, и уворачиваюсь от шипастого кнута, выпущенного самой Югдрайей (Нацумэ).  
Да, я примерно знаю способности всех персонажей. Но это только общее представление. На что они способны в руках мастера — я не знаю.  
Но есть классика жанра. Если персонаж «управляет растениями» и «дерётся на средней дистанции», то легко предсказать, чем он будет атаковать…!!  
  
«Врёшь, всё увернулся…?!»  
  
«Э-э, как там было… а, точно… «Я покажу вам секреты Клинка Бури (Ранба)»».  
  
Пока добирался сюда, спас семерых человек. Плюс спас мужа той женщины, у которой я спрашивал дорогу — получил бонус. Счётчик заполнен.  
Спецприём Рандзо «Путь Штормового Потока (Ранкирю Мичиюки)», активация. Преодолеваю пять метров мгновенным рывком (телепортацией), сокращая дистанцию Югдраййи до дистанции Рандзо.  
  
«Попалась…!»  
  
Будь на её месте Пенсилгон, она бы расставила более хитроумные ловушки. Но окажись она на таком расстоянии — проиграла бы без шансов. Даже если бы у Пенсилгона были те же приёмы, что и у Нацумэ, я бы перехватил инициативу и задавил. Но против меня — про-геймер. Тот, для кого скилл — это работа.  
Ульта Югдраййи. Названия не помню, но она выпускает во все стороны шипастые копья по нарастающему кругу. Идеальное средство для ближнего боя. Но \*это\* я предвидел. Против Пенсилгона я бы просто давил дальше. Но раз нет — будем контрить.  
  
«Проверять будем не силу, а радиус…!»  
  
Радиус этой круговой атаки — примерно три метра. Значит, самый простой и быстрый способ увернуться — один. Вперёд, назад, влево, вправо — всё перекрыто. Значит, путь — наверх.  
  
«Старые кости, великий прыжок!»  
  
«Подгадал тайминг…?!»  
  
Если ты готов — ты не ошибёшься! Ульта Рандзо «Великий Штормовой Разрез Небесного Ветра (Амацукадзэ Тайрандзан)» — прыжок примерно на десять метров вверх, а затем — удар скрещенными клинками в виде креста. Особенно радует пренебрежение законами физики в стиле «это же американский комикс».  
Я не настолько идиот, чтобы лезть на незнакомого противника без плана… ну, кроме гениального плана «сначала врежь».  
Похоже, она не ожидала, что я так идеально всё сделаю. На лице растительной женщины — удивление. Но она — про-геймер. Активирует инстинкты. Быстро двигает корнями, по которым стоит, использует уворот (который у неё всё-таки есть) и смягчает урон от рубящего удара.  
То, что она не увернулась полностью, а приняла часть урона, — это показатель мастерства. Расчёт восстановления счётчика, сохранение уворота, подготовка к контратаке… Она контролирует урон с учётом всего этого. Впечатляет… Но, к сожалению, это только 65 баллов. Едва проходной.  
Персонаж, ориентированный на контратаки, готовится к встречной атаке — это нормально. Но не атаковать самой в этот момент — ошибка. В конце концов, побеждает тот, кто первым опустит ХП противника до нуля.  
Цель этого боя — проверить, действительно ли я могу выиграть у Уоми Кея в 40% случаев. То есть, в её голове нет варианта «победить нечестно». У меня тоже, но осознание этого даёт больше вариантов действий.  
Раз она ушла в оборону, я не буду атаковать. Контратака — это пассивная атака. А я активно отказываюсь от атаки.  
Наступает короткая пауза, как будто в «камень-ножницы-бумага» выпало одинаково. Атаки нет, защиты нет. Нацумэ слишком осторожна. Пытается прочитать мои действия и среагировать… Выбор персонажа уже говорит об этом.  
И я примерно понял её стиль боя. Она — тип игрока, который создаёт свой ритм.  
А я, и, наверное, Рей — тип игрока, который имеет свой ритм. Неважно, кто противник, я делаю то, что хочу. Если я захватываю инициативу — избиваю в одну калитку. Но если инициативу перехватывают у меня — то же самое происходит со мной.  
А Катсу, Пенсилгон и Нацумэ — создают ритм. Они смотрят на действия противника и подстраивают под себя ход боя. Кажется, что их давят, но в итоге они почему-то побеждают. Перехватывают инициативу позже.  
Честно говоря, у обоих стилей есть плюсы и минусы… Но я понял, как победить Нацумэ.  
  
Такой тип игроков… пиздецки не любит, когда им сбивают ритм.  
  
\*\*\*  
  
«Привет, Мег. Судя по виду, ты уже сразилась с ним… Ну как?»  
  
«…Проиграла. Что это вообще было? Посреди боя его движения стали совершенно хаотичными, он постоянно издевался. Что это за хуйня?»  
  
Катсу… Кей, вспоминает своего друга в противогазе, который сейчас играет против Товы, и спрашивает у своей тиммейтки о впечатлениях от боя.  
Её ответ подтверждает, что она попалась на ту же «схему поражения», что и он сам. Кей криво усмехается в облике героя с лавовыми руками, которым он играл до этого.  
  
«Я же говорил? Он игрок того же типа, что и Сильвия Голдберг. Его стиль боя меняется каждые десять секунд. Нужно подстраиваться под него».  
  
С точки зрения Уоми Кея, Санраку — это как швейцарский нож, где каждый инструмент — смертельное оружие. Он использует все возможные средства, комбинирует их, забрасывая противника кучей вариантов. Если замешкаешься — тебя ждёт одностороннее избиение… Но, с другой стороны, если знать все его приёмы и найти момент, чтобы навязать свою игру, — он проигрывает на удивление легко.  
  
«Он и сам по себе сильный, но его мозг заклинило на какой-то хуйне (романтике), поэтому его винрейт не поднимается выше семидесяти процентов…»  
  
Как, блядь, можно додуматься до такого: «Чтобы победить про-геймера, буду использовать финты в 80% атак»? Кей знаком с ним давно, но до сих пор иногда не понимает ход мыслей этого психа. Хотя придуманные им многоходовые финты иногда помогали и самому Кею, так что недооценивать его нельзя.  
Он выбирает эффектную романтику вместо эффективности, поэтому иногда неожиданно проигрывает. Но из-за этого его движения легче предсказать. И всё же оставшиеся 10% не удаётся просчитать. Поэтому Кею просто интересно.  
  
«Мне просто интересно, что будет, если столкнуть его со «Стар Рейн»».  
  
«…Значит, Това Аманэ такая же сильная?»  
  
«Нет, она — гораздо большее зло».  
  
Потому что если Санраку — это тунец, который начинает метаться как угорелый, когда ему дают «свободу», то Карандашный Воин — это паук, который начинает плести хитроумную паутину.  
  
\*\*※ Вкратце:\*\*  
«Эй, эй, эй! Дальности не хватает, да?! Старик здесь! А вот хуй, увернулся! Ну я побежал… Шутка! Засада за углом!!!»  
«Гнннн».