Глава 167  
  
: Пляшите в Театре Изверга\*\*  
  
«В этой игре НПС — не просто массовка, а реальная проблема…»  
Технологический прогресс превратил реализм в угрозу.  
Разлетающиеся игрушки, взрывы, крики ужаса. И над всем этим — смех Пенсилгона. Бедные мирные жители. Полиция, на которую они могли бы надеяться, тоже взрывается. Остаётся надеяться только на героя.  
Спаси, герой! Спаси, доктор! Говорят, ты можешь помочь…  
  
Они уже не люди, а живая волна, мешающая герою двигаться. Злодей может без колебаний растоптать их, пройти насквозь. Но герой — не может. А если и сможет, это будет не по-геройски.  
Поэтому он останавливается. Сомневается. Упускает момент.  
Не замечает, что среди криков о помощи есть и голос, говорящий: «Возьми это».  
『\*Кьяяя!\*』  
Крик Сасакамы-сан разносится по залу. На экране НПС с бомбой, замаскированный под просящего о помощи, взрывается, унося с собой других людей и подбрасывая Доктора Сандалфона в воздух.  
『\*Хм… Да, это точно не файтинг… Скорее, симулятор.\*』  
Поэтому и смеётся демон. Поэтому и смеётся дьявол. Пенсилгон смеётся, совершая деяния, от которых побледнели бы и демоны, и дьяволы.  
Зрители кричат Доктору Сандалфону: «Осторожно!», но он не слышит. Пока он отбивается от толпы НПС, Пенсилгон, высадив оператора и репортёра, уже парит над городом в захваченном вертолёте с прилепленной к пилоту бомбой. Об этом знаем только мы, зрители.  
«Вчера весь вечер она изучала маршруты полёта вертолётов…»  
Не стоит недооценивать её, думая, что она полагается только на шантаж. Её методы манипуляции и誘導 НПС — верх подлости. Это она доказала на практике, показав, что злодеяния Югдраййи по сравнению с её действиями — детские шалости.  
Пока её лицо и имя скрыты, она почти непобедима. Она так близка к людям, но в решающий момент использует их как НПС, легко управляя ими. Думая об этом и наблюдая за ней… Неужели это можно показывать всему миру?  
«А-а, переключатель на режим финального босса сработал».  
Клокфайр хохочет в вертолёте — громко, злорадно. Машет пилоту рукой, выпрыгивает из вертолёта. Через пару секунд кабина взрывается, и груда металла, изрыгая дым и пламя, падает вниз.  
Город Хаоса превращается в зону боевых действий, почти в зону бедствия. Доктор Сандалфон, кое-как выбравшийся из толпы взорванных НПС, видит на крыше здания Клокфайр, которая машет ему рукой.  
『\*Лукас-сеншу врывается в здание! А Без Имени-сеншу… не встречает его! Ааа! На лифте! Она просто спускается на лифте!\*』  
『\*Лукас-сеншу, бегущий по лестнице, выглядит как-то комично…\*』  
Бабника-доно уже жалко. Но Пенсилгон планомерно выполняет свой план, тратя время.  
Добравшись до крыши, Доктор Сандалфон видит внизу Клокфайр, которая машет ему рукой с земли. Какая наглая издевка. В такой ситуации трудно сохранить хладнокровие. Даже если сохранишь, мысли будут путаться.  
Стремясь поскорее добраться до неё, он совершает ошибку. Спрыгивает с крыши. А внизу его ждёт не только Клокфайр с криком «Камон!», но и её копия-бомба (ульта), хитро спрятанная за её спиной.  
Дальше — простая арифметика. 100 и 20. Отнять от обоих 30. Что быстрее достигнет нуля?  
«Ну?»  
«Нет, ну что «ну»?..»  
Когда в дело вступают НПС, которыми можно манипулировать, её заебучесть возрастает в разы. Не сила, а именно заебучесть.  
С простой силой справиться легко — просто повышаешь планку ожиданий. Но когда возрастает заебучесть — это совсем другая проблема.  
Как в случае с Лукасом. Спрыгивать с крыши, где тебя ждёт Клокфайр с её ловушками, — глупость. Спокойно подумав, он бы понял, что это засада, где она сама — приманка.  
Но постоянные издевательства с использованием НПС, стресс от бесполезных действий, и главное — раздражающие подколки. Всё это приводит к необдуманным поступкам, к мелким ошибкам. А она таких ошибок не прощает. Когда замечаешь — уже поздно, клинок у горла.  
«Знаешь, её стиль игры — как у «Владыки Демонов»».  
«…Точно подмечено».  
Навязывает кучу испытаний, и только пройдя их все, допускает к битве с собой. Классика старых RPG. Слабое место — загнать в угол и отпиздить толпой.  
«Ну, а теперь — её коронный выход».  
«Это было ещё не всё?!»  
『\*Это было ещё не всё?!\*』  
Блядь, Сасакама-сан с микрофоном опять тут. Что делать? Я собирался сказать: «Теперь она будет тянуть время, чтобы проиграть максимально эффектно». Но нельзя же такое говорить на весь мир. И камеру уберите от меня, я нервничаю.  
«Э-э, а… Ну, как видите, она… эээ… ставит зрелищность выше эффективности, скажем так… Кхм. Ну, в общем, раз уж вы попали на её сцену, уйти по-тихому будет сложно, да».  
Н-не смотри на меня так, Нацумэ-сан! Не надо этого взгляда «а, этот парень боится публики». Хотя это правда!  
Нет, соберись, ролеплей. Тыквоголовый наёмник — циничный и хладнокровный Безликий. Какие-то там десятки тысяч зрителей его не волнуют, наверное!  
«Кстати, в этой игре явно много злодейских персонажей, не рассчитанных на прямой бой. Не думаю, что разработчики одобряют такие методы, но… эээ… наверное, предполагается использование закулисных интриг?»  
『\*То есть?\*』  
Помоги, Нацумэ-сан! Посылаю ей телепатический сигнал! Полный игнор. Сука!!!  
«Злодеи копят счётчик, нанося урон городу. Но чем дальше, тем сложнее его копить. А герои, наоборот, чем дальше, тем легче копят счётчик, устраняя «последствия» действий злодеев».  
Злодей — это карандаш, герой — ластик, а поле боя — чистый лист. В начале злодей может рисовать что угодно. А герой должен ждать, пока злодей напачкает. Герой не существует без злодея — это хорошо вписано в систему.  
Но бумага не бесконечна. И чем больше грязи от карандаша, тем больше работы у ластика. В этом и суть: «в начале злодеи сильнее, в конце — герои». На первый взгляд, злодеям выгодно. Но на самом деле у них много проблем.  
Для героя злодей — это «зло, которое нужно победить, смысл его существования». Сражаться с врагом — его работа, его суть.  
А для злодея герой — это «помеха на пути к цели». Да, некоторые злодеи в итоге живут только ради битвы с героем. Но в основном столкновение с героем — это обходной путь. Суть злодея — творить зло и достигать своих целей.  
И в этой игре, максимально точно копирующей комиксы, этот закон работает. То есть, «прямое столкновение героя и злодея» — невыгодно для злодея.  
Герой получает Героический счётчик за спасение людей и битву со злом. А злодей почти не получает Злодейский счётчик за бой с героем.  
Злодей должен максимально накопить счётчик до прихода героя, чтобы иметь равные шансы. Если не успеет — чем дольше идёт бой, тем сильнее становится герой.  
«…То есть, для злодея лучший вариант — «не попадаться герою на глаза». Помните сказку про черепаху и зайца? Вот тут так же».  
『\*Понятно… То есть, злодей — черепаха, а герой — заяц. Пока заяц не проснётся, черепаха должна убежать как можно дальше. Черепахе нужно бежать изо всех сил, иначе заяц догонит и обгонит.\*』  
«Именно… так».  
  
Сасакама-сан уходит, камера отворачивается. Я выдыхаю. Такие речи — это работа Катсу или Пенсилгона. А мне больше нравится… тупо рашить бездумно. А, так вот почему меня называют пушечным ядром. Блядь.  
Хотя кажется, что Пенсилгон легко копит счётчик, на самом деле это довольно рискованная тактика.  
Да, кажется, что она управляет ситуацией своей хитростью, но контрить её довольно просто.  
『\*Начинается второй раунд… Ааа! Лукас-сеншу это!..\*』  
Ну конечно, он раскусил.  
На экране — Доктор Сандалфон, который игнорирует крики НПС о помощи, иногда даже отталкивая их, и ищет Клокфайр.  
  
\*Кстати, урон по городу переносится между раундами. Так что хоть и кажется, что Пенсилгон легко справляется, на самом деле она играет на пределе.\*  
\*Учитель Клокфайр: «Детишки! Берегите патроны (НПС)!»\*  
  
\*\*Комикс «Гидро Хэндз»\*\*  
\*Пожарный Аквос получает от «того-кого-винят-во-всём» Галаксеуса силу управлять водой и становится героем «Гидро Хэндз».\*  
\*Основные злодеи: психопатка-подрывница «Клокфайр», которая получает удовольствие от разрушения мира, и торговец оружием «Шоу Виндоу», который «тестирует» своё оружие, взрывая ракеты посреди города.\*  
\*Комикс ценится за психологизм Аквоса, который разрывается между спасением людей и поимкой злодеев, а также за ебанутых злодеев, у которых явно не все дома.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*