Глава 497  
  
: Двойной крест, одинокая девушка, цифровая голова\*\*  
  
◆  
  
«……Так, двигатель прогрелся.»  
  
\*Пашин\* – ударяю кулаком по ладони и забираюсь на ближайшее здание, чтобы осмотреть весь город.  
Это не проверка карты. Треугольная Троица всегда проходит на треугольной карте. В этом режиме, где стартуют с разных углов, проверять нужно…  
  
«НЛО нет, Башни Клыка нет, Механическая Орда (Механитан)…»  
  
Треугольная Троица – это 3 на 3 на 3. Кроме меня и Амелии Салливан, есть ещё одна сила.  
Эти враждебные энеми, оригинальные для игры, выбираются случайным образом из трёх типов в каждом матче… И все они пиздец какие надоедливые.  
  
«Захватчики (Инвельзер)» – спускаются с неба и буянят, похищая NPC-граждан.  
«Древние Рептилии (Репдинос)» – вырастают из-под земли и превращают разбросанных по городу ящериц в боевых динозавров.  
И «Механическая Орда (Механитан)» – занимают позиции на земле, превращают электронику в механических солдат и наступают.  
  
Из-за Захватчиков во второй половине матча сложнее набирать шкалу, так как они похищают NPC. Из-за Древних Рептилий невозможно предугадать, откуда появится враг. А из-за Механической Орды нельзя расслабляться, так как они могут появиться где угодно.  
  
Остановить их можно только одним способом: уничтожить «Целевых Энеми», которые, в отличие от игроков, появляются сразу втроём.  
За уничтожение Целевого Энеми игрок получает бонус. Но поскольку все фракции враждебны друг другу, нужно думать, как действовать… Довольно интересно.  
  
«Целевые Энеми Механитана, кажется…»  
  
Чёрт, здесь меня видно камере.  
Первый персонаж Амелии Салливан – это Ксо-Телевизор, который сейчас топ-1 в мете. Попадать в поле зрения электроники… особенно камер наблюдения – это только в минус.  
Спускаюсь со здания, прячусь в проулке между домами и продолжаю думать.  
  
«Вспомнил.»  
  
Целевые Энеми Механитана – это «Валькирия», «Полковник (Карнел)» и «Главнокомандующий (Коммандер)». У каждого свои уникальные характеристики.  
  
«Целиться сначала в «Полковника»? Не, но, кажется, «Валькирия» становится сильнее, когда её загоняют в угол…»  
  
Их сложно убить в одиночку, но вдвоём – без проблем. Такой вот баланс сил. С одной стороны, бесит, с другой – хочется похвалить за хороший баланс. Но вряд ли получится сотрудничать с Амелией Салливан, как в случайных матчах.  
  
«Что же делать…»  
  
Персонаж, которым я сейчас управляю, «Даст» – в длинном пальто и простой маске с прорезями только для глаз и носа – имеет довольно замороченную систему.  
Ксо-Телевизор относится к злодеям… Или там все злодеи? Тогда можно играть за героя.  
  
Персонаж «Даст».  
Оригинал помню смутно, но это типа тёмный герой. Добавленный в обновлении, этот перс имеет крайне специфическую систему.  
У него две шкалы – героическая и злодейская, хотя обычно должна быть только одна. Точнее, вместо одной шкалы на 100%, у него две по 50%, и чтобы использовать суперприём, нужно заполнить обе.  
К тому же, пополнение «патронов» тоже связано с этим. Так что потенциал высокий, но требует хорошей техники игры.  
  
«Для начала… Да.»  
  
Как раз кстати появился. Попрошу помощи.  
Я же не в прятки играю. Столкновение с Амелией Салливан неизбежно, так что тянуть время бессмысленно.  
  
«В банке должна быть кнопка вызова полиции.»  
  
Стрелять просто так не собираюсь, но для устрашения NPC достаю два пистолета и выбиваю дверь банка ногой.  
  
«Всем стоять! У меня нет мобилы! Позвоните в полицию………»  
  
Опа, только сейчас вспомнил.  
Не только у Механитана, но и у других NPC-фракций, кроме главного босса, два других…  
  
«Боевой режим……»  
  
Появляются случайным образом (・・・・・・・・).  
  
Механизм в форме женщины – в этом плане похож на Завоевательных кукол из РуШа. Но по сравнению с Сайной, кожа у этой женщины-брони явно слишком прочная… Нет, это броня в форме женщины. Она направляет на меня оружие, похожее на гибрид штурмового копья и ракетницы, и наводит на мой лоб луч (лазерный прицел).  
  
«Занят? Если мешаю, то я пойду…»  
  
Правый пистолет выстрелил одновременно с запуском ракеты.  
  
«Уооооо!?»  
  
Хэдшот! Лёгкое оглушение! Как мёртвому припарка!!!  
Ракета, пролетевшая рядом со мной, увернувшимся в сторону, вылетела через открытую дверь и врезалась в здание напротив, взорвавшись.  
  
«Обычная атака как суперприём – это перебор…!!»  
  
А когда игрок использует, это просто копьё. Как оружие – пиздец какое эффективное! Тьфу!!!  
  
Что делать? Учитывая необходимость пополнения патронов, нельзя палить во все стороны по NPC. Но и убегать, и сражаться – всё равно придётся тратить патроны.  
У Даста две шкалы – добра и зла. Это связано с его происхождением в оригинале: «мужчина, одержимый демоном возмездия, посланным из ада». Поэтому два его пистолета заряжены «пулями добра» и «пулями зла».  
С точки зрения игры – отдельные шкалы. Делаешь добро – копятся пули добра, зло – пули зла.  
Пули добра эффективны против злодеев, пули зла – против героев.  
Ксо-Телевизор – злодей. «Валькирия» – по поведению злодейка. То есть, если целиться в Амелию Салливан, то пули добра лучше приберечь.  
  
«Чёрт!!!»  
  
Несколько раз нажимаю на правый курок. Чёрные пули летят в «Валькирию». Но три выстрела в лицо отбиваются мечом, который механическая женщина-броня взмахивает левой рукой.  
Кажется, что это пиздец какая имбалансная защита для файтинга, но по механике это вроде как блок. Если атака не пробивает блок, то она разрубит даже пушечное ядро… Даже зная, что это блок, чувствуешь какую-то беспомощность.  
  
«Кх, о! Нуа?!»  
  
Это не пошаговая игра. Естественно, противник тоже атакует, и нет гарантии, что настанет мой ход.  
«Валькирия», легко размахивая штурмовым копьём со встроенной ракетницей, быстро сокращает дистанцию. Блядь! Знал бы, что сразу столкнусь с Целевым Энеми, взял бы Тинкл Пикси первым персом.  
  
Но реальность такова. Значит, надо справляться Дастом.  
Даст – перс для дальнего боя, но не беспомощен вблизи. Однако, если спросить, силён ли он вблизи, то скорее слаб. Так что против «Валькирии», чей радиус атаки штурмовым копьём не позволяет подойти вплотную, он в явно невыгодном положении.  
  
«Но, блин, движения слишком предсказуемые.»  
  
Ракеты не самонаводящиеся. Физические атаки – либо обычный удар, либо удар с ускорением и эффектами.  
Размахивать огромным штурмовым копьём одной рукой – это угроза. Но другая рука в основном использует только меч, а этот меч – «щит (меч)». Так что, по сути, это враг, вооружённый штурмовым копьём и щитом. То есть, хоть у неё и копьё (ланс), но в целом это стандартный рыцарский тип.  
  
«Это ж NPC из файтинга, не может же он одновременно блокировать и атаковать……!»  
  
Просто стрелять – заблокирует. Значит, надо использовать фишку VR с полным погружением: уворачиваться и стрелять!  
В GH:C, как и в РуШа, ситуация напрямую влияет на игровую систему. Герой сражается с Механической Ордой, разрушающей город, – уже за это накапливается героическая шкала. Одновременно с этим восстанавливаются потраченные патроны.  
  
Первая стадия «Валькирии» не такая уж и сильная. Если потратить время, можно завалить её одними пулями добра.  
Но это Треугольная Троица. Если буянить в таком офисном районе, то точно попадёшь на камеру… И Ксо-Телевизор (с прогеймером внутри), который в начале игры может сканировать до 80% карты, точно не дремлет.  
  
«Эй…… Давно не виделись, Реальный Проклятый Пленник……!!»  
  
«У тебя голос изменился?»  
  
«Сражайся насмерть……!!»  
  
«Ха! Не сдохни по дороге……!!»  
  
Благодаря системе перевода в реальном времени «Вавилон» я слышу его настоящий голос. Злодей с телевизором вместо головы прыгает с крыши здания───!!!  
  
\*\*\*  
  
\*\*