Глава 105  
  
  
  
Вместо Риса Есть Райс  
«…………………А-а».  
  
После яростной битвы с золотым скорпионом, Голди Скорпионом, и последовавшего шокирующего отчаяния, я решил временно сбежать из РуШа.  
Взглянув на часы, я увидел, что сейчас пять утра… Ну, что ж, рано вставать полезно для здоровья… хотя бессонница вредна.  
  
«Ха-а…………»  
  
Заправившись энерджайзером вместо того, чтобы напиться с горя, я зомби-походкой вышел из комнаты и спустился на кухню.  
  
«О, братик, ты сегодня рано встал? Хотя обычно ты наслаждаешься своей никчёмностью».  
  
«Заткнись, не тебе говорить, ты половину юности на подработку тратишь».  
  
«Зато вторая половина сияет, как звёзды, так что в итоге я в плюсе, жизнь прекрасна!»  
  
Сильна же моя сестра.  
Хотя, возможно, я и правда никчёмный человек, раз почти каждый день захожу в игру. Другое дело Оикаццо, который сделал игры своей работой.  
  
«Кстати, что случилось? Ты какой-то совсем поникший».  
  
«Да так… как бы сказать. По-твоему, это как если бы ты долго копила деньги на очень понравившуюся одежду, а когда купила, оказалось, что она для младенцев… типа того…»  
  
«Ты в порядке? Может, тебе хлорофилла не хватает? Прими солнечную ванну».  
  
«Слишком много играю, аж корни пустил, значит? Ха-ха-ха… Кто тут растение?»  
  
Легонько стукнув Руми по голове, я вспомнил отчаяние того момента.  
  
Всё было просто, я смутно предчувствовал неладное. Просто мои предчувствия блестяще оправдались.  
Силовая «броня»… Нестандартная Специальная Усиленная Броня состояла из четырёх частей: головы, туловища, пояса и ног. Она классифицировалась как «доспех», и поэтому проклятие Лукаорна сработало… Я просто забыл об этом, моя ошибка.  
  
«Но всё-таки…»  
  
Я так старался, бегал по поручениям, чтобы починить её, а в итоге оказалось, что я единственный, кто не может носить силовую броню. Это было довольно больно. Вдобавок выяснилось, что большинство нестандартного вооружения требует «наличия усиленной брони» — это было как соль на рану, как подсечка на подъёме.  
Единственным утешением было то, что Тактические Звери запускались нормально, но минус два плюс один всё равно даёт минус один. Некоторое время у меня не было никакого желания заходить в РуШа.  
  
Но больше всего бесило то, что после починки реактора я не мог носить силовую броню, а те ублюдки — могли. Осознав этот факт, я даже подумывал не заходить в игру какое-то время, чтобы и они не смогли надеть силовую броню… но это не решало проблему.  
Был ещё один шокирующий факт, но с ним ещё можно было что-то сделать, так что он не нанёс такого урона.  
  
«Иногда нужно сменить обстановку…»  
  
«Точно, братик. Если что-то не получилось, просто компенсируй это чем-то другим. В твоём странном примере — нарядись в похожую одежду, например».  
  
«Замена… смена обстановки… Ясно, спасибо, Руми, это было полезно».  
  
Настроение немного улучшилось. Поблагодарив Руми, я вернулся в свою комнату.  
  
«…………Мда, всё равно игра».  
  
«Хмм… Точно, у меня же была эта игра».  
  
Вынув чип Рубежа Шангри-Ла из консоли и убрав его в коробку на полку с играми, я задумчиво посмотрел на коробку с другой игрой.  
Хотя до РуШа я, как гурман (геймер), играл в основном в игрошлак, среди купленных мной игр были и вполне нормальные.  
Одна из немногих таких игр — вот эта…  
  
«Нефилим Холлоу…»  
  
Жанр — экшен про роботов.  
Место действия — «параллельная Земля, где однажды с неба упали гиганты, и после всяких событий цивилизация наполовину разрушилась».  
Игроки управляют гигантами, некогда упавшими с неба, сражаясь и сотрудничая с тремя фракциями… В общем, игра с запахом пороха, которую я лично оцениваю как хорошую (・・・).  
Почему же она у меня есть? Это связано с тем, что игра малопопулярна.  
  
Управление в этой игре невероятно сложное. Не то чтобы оно плохое, просто очень запутанное.  
Один из моих знакомых по игрошлаку, с которым я общался не так близко, как с Оикаццо или Пенсилгон, но всё же здоровался при встрече, рассказал мне об игре с «управлением, как будто один человек одновременно поёт, играет на гитаре, басу, клавишных и барабанах». Я её и купил.  
И это сравнение оказалось не таким уж далёким от истины. Роботы в игре, Нефилимы — гиганты с закрытыми глазами, которыми управляют, сливаясь с ними — управляются не из кабины (кокпита), а буквально сливаясь с машиной. Из-за этого управление становится невероятно суматошным.  
  
Например, если у вас на плечах и руках установлены гатлинги. В игре с кабиной вы бы потянули рычаг, нажали кнопку или коснулись сенсорной панели, чтобы активировать гатлинг.  
Но в Нефилим Холлоу вы сливаетесь с машиной, то есть как бы входите в аватар робота внутри игры, и должны управлять четырьмя гатлингами так, словно это части вашего тела.  
То есть игрок должен своим мозгом одновременно контролировать движение робота, его действия, развёртывание вооружения и всё остальное.  
Можно положиться на ИИ и включить автоуправление вооружением, но платой за это будет процент побед в PvP.  
По крайней мере, если хочешь попасть в топ рейтинга, необходим уровень мастерства, позволяющий маневрировать на высокой скорости с ручным управлением и попадать по врагу с упреждением. Неудивительно, что на сайтах с обзорами игр встречалась оценка «игра для людей с множественной личностью». Слишком много вещей нужно контролировать одновременно, хотя пилот всего один.  
  
«Впрочем, опытные игроки справляются с управлением без проблем, да и сюжет с балансом вполне неплохие».  
  
В общем, можно сказать, что это хорошая игра, в которую сложно начать играть, так как порог вхождения для развлечения (игры) невероятно высок, но за которой интересно наблюдать.  
Да, можно сказать, что это Берсерк Онлайн Пэшн (тёмная сторона) и Нефилим Холлоу (светлая сторона) малопопулярных игр… Учитывая наше знакомство по «Запору», понятно, почему он мне её посоветовал, но, на мой взгляд, Нефилим Долл не хватает той злобы, с которой она бы плевала на игроков.  
Посмотрите на «Запор»: разработчики забросили попытки удержать (исправить) поводья, и бешеная лошадь трансформировалась в нечто неописуемое.  
  
И всё же, слова Руми подсказали, что лучший способ утолить мою жажду роботов — это сесть в робота.  
У меня есть ещё одна игра про роботов, но она — проблемный игрошлак, так что пока отложим её.  
  
«За какого персонажа я играл в этой игре… Ладно, посмотрю — пойму».  
  
Возвращение в игру после долгого перерыва дарит особое чувство предвкушения, отличное от начала новой игры.  
  
«А, точно-точно, я был Кавасэми-мэном».  
  
Залогинившись и снова став «Санраку» в Нефилим Холлоу после долгого перерыва, я посетил ангар, где хранился мой Нефилим.  
Эта игра не обладала таким безумным уровнем реализма, как РуШа, поэтому пыли на машине не было, но всё же я давно не играл.  
  
«Давно не виделись, «Кингфишер»… Да, сколько ни смотрю, это просто чудо, как удачно сочетаются начальные цвета».  
  
Это был Кингфишер — Нефилим, которого я собрал во время игры, когда мне пришла в голову гениально-идиотская мысль: «А что, если вложиться по полной в ускорение, а вооружение свести к минимуму, оставив только то, что наносит огромный урон одним ударом? Будет весело, наверное?».  
Среди гигантов, упавших с небес, Нефилимов, я выбрал изменяемый каркас, способный складываться. Убрав броню до предела, я получил самые быстрые крылья. Трансформировавшись из гиганта в форму зимородка, он уже на старте превосходил по скорости некоторые средние Нефилимы и примерно за пять секунд врывался в мир сверхскоростей.  
Из-за этой особенности у него была крайне плохая топливная эффективность — всего три минуты работы, не выдерживающие и пятиминутного боя, — и слабость: повреждение хотя бы одной детали приводило к значительному падению мобильности. Но это означало лишь то, что нужно победить противника за три минуты, не получив урона.  
  
«Если так подумать, силовая броня и робот — это немного, да что там, совсем разные вещи… Но раз это для смены обстановки, то неважно».  
  
Главное — сменить обстановку, выплеснуть накопившийся негатив на что-то другое. Хотя кажется, что я не особо меняю обстановку, но это мелочи.  
Итак, я направился прямиком в PvP-зону… в холл организации «Нефилим Компани», к которой принадлежал в игре.  
  
«Поворот вялый, контроль отдачи кривой, финты слишком простые… Фух, всё-таки заржавел».  
  
Сбив противника, специализировавшегося на дальнем бое — тип, который легко мог стать объектом ненависти, — я подвёл итоги боя и вздохнул, осознав, что мои навыки притупились.  
Последний раз я играл, кажется, несколько месяцев назад. Тогда я был на подъёме и рвался в топ рейтинга, но, хоть игра и малопопулярна, вершины не покоряются с наскока. Я так и не смог превзойти игрока номер один в рейтинге.  
  
«Кажется, ник того игрока был…»  
  
\*«Пилот «Раст» вызвал вас на дуэль. Принять?»\*  
  
«Точно-точно, кажется, Раст………… Лёгок на помине».  
  
На вызове, брошенном мне, было написано имя «Раст» — имя игрока номер один в рейтинге, с которым я в прошлом рейтинговом бою свёл вничью, не дотянув совсем немного.  
Я не смог одолеть ту красную машину с асимметрично расположенными дополнительными ускорителями, позволявшими ей двигаться непредсказуемо, словно лист на ветру. Хоть результат и был ничьей, по ощущениям это было поражение.  
Если бы в то время не разразился скандал из-за того, что последняя часть крупной серии оказалась игрошлаком, я бы, возможно, играл в эту игру дольше — настолько сильна была досада, оставшаяся до сих пор.  
  
«Хотелось бы ещё немного потренироваться, но… Единственный шанс за всю жизнь, золотая возможность, отказаться нельзя…!»  
  
Я без колебаний принял вызов. И вскоре передо мной появилась та самая красная птица, которую я видел в тот день.  
За исключением более яркой окраски и некоторых отличий в вооружении, по сравнению с тем днём, это был, несомненно, «Хиёку Рэнри» — машина игрока номер один, Раст.  
Против Хиёку Рэнри, раскрашенного под красного феникса, выступал Кингфишер в стандартной окраске зимородка — довольно драматично, но ни я, ни Раст не гнались за атмосферой.  
  
«Йош… Уделаю тебя быстрее, чем заварится лапша!»  
  
В разрушенном городе взмыли ввысь красная и синяя птицы.  
  
---  
\*Во время рейтингового боя, когда Раст защищала свой титул во второй раз, сверхскоростная трансформирующаяся машина, по которой было почти невозможно попасть, устраивала внезапные атаки и снайперские выстрелы. Эта тактика, убивающая с первого взгляда, выкосила тогдашнюю мету — «Тяжеловооружённый Квадро-Кэнон».\*  
\*Почти неподготовленный главный герой смог дойти до Раст без единого поражения именно по этой причине.\*