Глава 149  
  
  
  
Протянуть руку к первой звезде  
Сильвия Голдберг, женщина, двадцать лет. Если спросить, кто сильнейший среди американских прогеймеров, специализирующихся на файтингах, её имя наверняка назовут первым. Впервые оно прозвучало на публике пять лет назад на одном из файтинг-турниров в любительском дивизионе.  
В том турнире, проходившем по системе плей-офф, она выиграла первый, второй, четвертьфинальный, полуфинальный и финальный матчи... все с идеальным счётом, без единого пропущенного урона. А в показательном матче она победила профессионального геймера, забрав два раунда в одностороннем порядке. С такой легендой (фактом), похожей на шутку, сильнейший файтинг-геймер «Сильви» громко заявила о себе миру.  
После такого шокирующего дебюта Сильвия Голдберг была немедленно приглашена в крупную мульти-прогейминговую команду «Zodiac Cluster». Меньше чем через год был создан специализированный отдел файтингов «Star Rain», фактически созданный для неё... С тех пор вот уже пять лет она сияет как звезда первой величины среди прогеймеров, продолжая устанавливать блестящие рекорды.........  
  
«Ничего себе, что за финальный босс».  
  
«Скорее не финальный босс, а тот сильный персонаж, который ни разу за всю историю не проигрывает».  
  
«А-а, понимаю».  
  
Ощущение сильного персонажа, который легко преодолевает флаги смерти, косвенно загоняет финального босса в угол и затмевает главного героя, просто зашкаливает. К тому же, это ухоженное лицо и приветливое выражение, заметное даже на фотографии... Это сильный персонаж того типа, который пользуется огромной популярностью. Того типа, который занимает первое место в опросах популярности, опережая главного героя с тройным отрывом.  
  
«Остальные трое тоже сильны, но если Сильвия Голдберг — звезда первой величины, то они все — второй... нет, скорее, два с половиной... Вот настолько она выдающаяся».  
  
«И ты сказал, что у нас есть шанс победить \*такую\*?..»  
  
«Я думал, что раз уж прогеймер ручается, то можно расслабиться, но оказалось, что это не просто дырявая лодка, а лодка из гравия».  
  
«Ну да, если бы игра уже вышла, шансов бы не было, ага. На самом деле, я и сам с ней несколько раз сражался, и только один раз свёл вничью, а все остальные проиграл... Но в этот раз есть лазейка».  
  
Сказав это, Катсу переключил изображение на планшете с фотографий команды противника на другую страницу. Через некоторое время на сенсорном экране появился официальный сайт игры с названием, написанным ярким шрифтом.  
  
«Галаксиа Хироуз: Каос... Мировой релиз этой осенью... Она же ещё не вышла».  
  
«Вот на этой игре и будет показательный командный матч послезавтра на GGC».  
  
«Серьёзно?»  
  
Галаксиа?.. Где-то я это видел... А.  
  
«Это издательство того амекомикса, который ты мне прислал почитать?»  
  
«Да, последняя часть кроссовера, в котором можно управлять героями и злодеями из комиксов Галаксиа Комикс, независимо от серии. И это, вероятно, второй в мире тайтл «поколения ШанФро», созданный с технологической поддержкой UES... Utopia Entertainment Software, разработчика Shangri-La Frontier».  
  
Shangri-La Frontier, не ожидал услышать это название здесь. Упоминание игры, в которую я сейчас играю с наибольшим энтузиазмом, заставило меня напрячься под противогазом. Файтинг, который, казалось бы, меня не касается, внезапно приобрёл значимость.  
  
«В ней используется та же технология, что и в ШанФро, хоть и ограниченно. Тайтл, сравнимый с ШанФро, которая опережает своё время на несколько поколений технологий, словно артефакт. Можно сказать, это отчаянная попытка американской игровой индустрии вернуть себе позиции, вложив безумные деньги в совместную разработку с UES... Но амбиции производителя сейчас не важны. Важно то, что эта игра — практически совершенно новая по сравнению с предыдущей частью ГалаХиро, «Галаксиа Хироуз: Бёрст»».  
  
«Я-я-я-ясно... Кажется, я начинаю понимать, к чему клонит Кацу-кун. То есть, для этих серебряно-золотых американцев это совершенно новая игра, а для нас, японцев, это игра, похожая(・・・・・・) на ШанФро(・・・・・). У нас есть преимущество в виде привычки».  
  
«Именно так. И мы, и та команда впервые прикоснёмся к «Галаксиа Хироуз: Каос» сегодня... У них есть два дня, чтобы привыкнуть к игровой системе, а у нас изначально есть преимущество в виде времени, проведённого в ШанФро. В этом и заключается единственная лазейка, чтобы победить лучшего файтинг-геймера Америки».  
  
Из предположений Пенсилгон и ответов Катсу я тоже примерно понял суть. Короче говоря, в этой игре, использующей технологии Shangri-La Frontier, сам факт игры в Shangri-La Frontier даёт преимущество. А поскольку Shangri-La Frontier на данный момент доступна только в Японии, у противника такого преимущества нет.  
  
«Именно поэтому мы?»  
  
«Друзья, прошедшие вместе битву с Везаэмоном, вполне справятся с заменой прогеймеров».  
  
Сказав это, Катсу... нет, прогеймер Уоми Кей с дерзкой улыбкой снова обратился к нам.  
  
«Ну что ж, начнём совещание по победе над Стар Рейн и Сильвией Голдберг».  
  
«...Хотя, стиль боя Сильвии можно описать очень просто».  
  
«То есть?»  
  
«Это ты, Санраку».  
  
А? Я? И хватит тыкать пальцем.  
Я склонил голову набок, не понимая, почему вдруг назвали меня. А Катсу объяснил чрезвычайно простой и понятный стиль боя Сильвии.  
  
«Высокомобильный атакер, чьё мастерство напрямую связано с азартом... Санраку, у тебя почти такой же стиль игры».  
  
«.........Хе».  
  
«Её визитная карточка, основной персонаж... Митиас. Почти наверняка она будет использовать его и в командном матче послезавтра».  
  
Сказав это, Катсу выбрал на официальном сайте игры, в разделе персонажей, весьма и весьма яркого героя. Белый костюм с золотыми доспехами в ключевых местах, полностью закрытая маска с характерными очками в форме пятиконечной звезды, из-за чего казалось, будто к лицу прилипла звезда.  
Имя — Митиас... Кажется, это персонаж с такой предысторией: обычный служащий, наделённый силой метеора трансцендентным существом «Галаксеусом», связанным с сотворением вселенной, сражается со скрытыми мировыми заговорами и угрозами из космоса..! То, что в момент получения силы у него появился пресс, лицо стало более суровым и он стал красавцем почти до неузнаваемости, вызвало у меня смех во время чтения комикса, но для амекомиксов, где сила = мышцы, это обычное дело.  
  
«Проблема в том, под каким номером выйдет Сильвия...»  
  
«А-а, если она всерьёз настроена на победу, то может выйти первой, но поскольку это демонстрация геймплея, нужно и шоу устроить, так что есть вероятность, что она выйдет последней».  
  
«Ну, скорее всего, будет закрывать шоу. А что насчёт остальных качков? Какой у них стиль игры?»  
  
Судя по тону Катсу, между ним и этой Сильвией что-то есть. Значит, и она наверняка хочет сразиться с Катсу. Наша задача — доставить этого прогеймера к сильнейшему игроку Америки, сохранив его силы. Следовательно, мне, Пенсилгон и Нацуме-си нужно готовиться не к Митиас Сильвии, а к трём другим игрокам.  
  
«Насчёт этого я потом пришлю материалы. На жёстком диске фуллдайв-системы, установленной в номере, должна быть установлена ГалаХиро: Каос, так что сегодня попробуйте поиграть хотя бы немного. Завтра начнём полноценное тактическое совещание».  
  
«Хм-м... А серверы этой ГалаХиро уже открыты?»  
  
«Серверы, доступные только в этом отеле и на месте проведения мероприятия, уже установлены. Но данные команды Стар Рейн, проживающей в этом отеле, и нашей... команды Нитро-отряда намеренно разделены, чтобы мы не пересекались в матчах».  
  
Стоп, команда противника тоже живёт в этом отеле? Хотя, они же зарабатывают, как спортсмены, наверное. А команда, занимающая первое место в США, наверняка живёт в люксе.  
  
«Понятно... Значит, мы вчетвером можем играть друг с другом».  
  
Сказал я, намеренно так, чтобы она услышала, и посмотрел на неё... Нацуме-си из-под противогаза.  
Я понимаю, понимаю. Ты сомневаешься, действительно ли этот подозрительный тип, выглядящий младше тебя, и эта известная, но непонятно насколько сильная харизматичная модель могут быть полезны в бою? Твои сомнения вполне обоснованы, и я не обижаюсь, что меня недооценивают. Но раз уж мы будем в одной команде хотя бы один день, нужно наладить контакт(・・). И Катсу с Пенсилгон это тоже понимают.  
  
«Нацуме-тян и все остальные, примерно во сколько планируете залогиниться?»  
  
«Учитывая всё, в десять будет как раз».  
  
«Я тоже собираюсь зайти примерно в это время».  
  
«...Можно было просто сказать: "Давайте сразимся в десять", а не устраивать эти намёки».  
  
Нет, это основы, Кацусон-кун. Когда есть элемент противостояния, это же интереснее, верно?  
  
Нацуме Мегуми  
Прогеймер из файтинг-отдела «Нитро-отряд» кибер-батальона. Игровой ник — «Nu2meg (Нацумег)». Думаю, многие и так догадались, но ей нравится Кей.  
Когда её соперница по команде выбыла из участия по семейным обстоятельствам, она увидела в этом шанс, с трудом освободила своё расписание и успешно приблизилась к Катсу в качестве члена команды на этом показательном матче. Пока она ломала голову, как отразить атаку из Америки (Сильвию), внезапно появились странный тип в противогазе и харизматичная модель, что стало для неё полной неожиданностью, и она не успела среагировать.