Глава 150  
  
  
  
В хаотичном городе носятся справедливость и зло  
Из-за того, что я постоянно упускал момент снять маску, как-то само собой сложилось мнение, что «этот парень так и будет ходить в маске до конца». В итоге мне пришлось выбрать вариант с доставкой еды в номер. Ну, сама еда была вкусной… Бесплатная еда — это прекрасно, ведь кошелёк совсем не страдает.  
Так или иначе, нырнув в VR-мир непривычным для себя способом, я запустил игру, которая станет ареной битвы послезавтра… «Галаксиа Хироуз: Каос». Зайдя в режим тренировки, я завис на экране выбора персонажа, размышляя над своим выбором.  
  
— Хотя, персонажей из Галаксиа Комикс я знаю только по внешнему виду, да и то лишь тех, чьи комиксы прочитал в линиаре…  
  
В таких случаях обычно выбираешь по внешности. В конечном итоге всё равно придётся опробовать всех персонажей. Начну, пожалуй, с этого самураеподобного «Ранзо»…  
  
─── Примерно час спустя  
  
— Хм-м… вроде бы всех по разу попробовал…  
  
Из-за особенностей игры можно играть не только за главных героев, но и за второстепенных, а также за злодеев. Поэтому пробный забег за всех персонажей оказался… ну, утомительным. Но, подвигавшись немного, я понял, что технология ШанФро действительно используется.  
Игры до ШанФро преследовала одна проблема: дискомфорт в движениях из-за разницы между реальным телом и телосложением аватара в виртуальной реальности. Например, если худощавый и высокий человек в реале использовал аватара-гнома в игре, возникали проблемы с походкой, движениями, разницей в длине конечностей и телосложении, от которых было трудно избавиться. Поэтому в играх фуллдайв VR часто используется реальное телосложение игрока для аватара. Особенно в FPS, где есть свобода в настройке «личности», такие игры можно считать более удобными для движений(・・・・・).  
  
Напротив, файтинги плохо сочетаются с фуллдайв VR. Ведь особенность жанра — управление персонажами с разной индивидуальностью: толстяками, долговязыми, а иногда и нелюдями. В отличие от предыдущей эпохи, когда достаточно было двигать стик и нажимать кнопки, файтинг-геймерам сначала нужно пройти этап «привыкания к телу своего персонажа». Поэтому довольно много файтингов, вроде «Запора», позволяют использовать реальное телосложение для аватара.  
Игроки с телосложением, не подходящим для аватаров файтингов (не обязательно стокилограммовые толстяки), неизбежно страдали от разницы в движениях между реалом и VR. Это была одна из причин, почему в фуллдайв VR лучше играть в хорошей физической форме. Короче говоря, традиционный фуллдайв VR был суров к полным людям.  
  
Но игра Shangri-La Frontier каким-то образом идеально решила эту проблему. Увеличивай рост, уменьшай, делай толстым или худым как скелет — игрок может управлять аватаром любого телосложения так, словно это его собственное тело с самого начала.  
И похоже, эта игра, несущая в себе кровь ШанФро, унаследовала эту черту. Я попробовал поиграть за гигантов и коротышек, но пока не почувствовал неудобств из-за разницы в телосложении.  
  
— Ладно, сужу список кандидатов на основного персонажа примерно до пяти… и за сегодня-завтра определюсь окончательно.  
  
Хотя игра ещё официально не вышла, уже сейчас можно выбрать своего аватара из более чем двадцати персонажей. Я отобрал пять, которые показались мне наиболее удобными.  
Первый кандидат — «Ранзо». Кажется, его имя пишется как 嵐蔵 (Ранзо). Это персонаж типажа «самурай» (не настоящий самурай), герой-старичок, орудующий двумя японскими мечами в стиле Миямото Мусаси. Он близок к моему (Санраку) боевому стилю в ШанФро, но особенно мне понравился его особый приём — иайдзюцу, похожее на телепортацию.  
  
Второй кандидат — «Карсд Призн». Как следует из названия, это злодей, чья сила запечатана проклятыми доспехами, и заклятый враг Митиаса, которым играет Сильвия кто-то там. Он может поглощать машины, обломки и прочее, чтобы усилить свои доспехи, но из-за этого для компенсации мобильности требуется некоторая изобретательность. У него есть один романтичный приём, и в целом играть за него весело.  
  
Третий кандидат — «Митиас». Как и говорил Катсу, Сильвия кто-то там — геймер того же типа, что и я… поэтому её основной персонаж оказался чрезвычайно удобным и для меня. Его мобильность просто зашкаливает. Если закрыть глаза на недостаток — необходимость останавливаться для крутых поворотов, — то его невероятная скорость по прямой позволяет лишить противника инициативы в плане дистанции… Понятно, это персонаж того типа, который умирает, если уходит в оборону.  
  
Четвёртый кандидат… «Тинкл Пикси». От имени уже веет чем-то странным, но это женский персонаж. Причём героиня типажа «фея», с упором на миловидность… но это лишь видимость. Её истинная сущность — воплощение пакостей, специализирующееся на сверхближнем бое (инфайтинге). Комбо строятся в основном на «сближении», «обездвиживании» и «избиении палкой». Это персонаж, больше похожий на злого духа, чем на фею.  
  
И пятый кандидат — «PSY(Сай)борг Лорд». Персонаж с дальнобойными атаками, сочетающий псионику и кибернетику. Вернее, можно сказать, что дальнобойные атаки — это и есть его суть. Чрезвычайно понятная концепция персонажа… то есть, «умрёт, если к нему приблизиться». Но у него богатый арсенал шагов и дальнобойных атак, которые при удачном раскладе позволяют избивать противника в одностороннем порядке. В плане требования к навыкам позиционирования он мне весьма понравился.  
  
— Ладно, опробую этих пятерых в боях с людьми и решу окончательно… Девять пятьдесят два, значит.  
  
Онлайн-встреча назначена на десять, но серверы открыты не ровно с десяти. Раз уж всё равно ждать матча, можно подключиться и сейчас…  
  
『Найдено совпадение с Nu2meg, переход к экрану выбора персонажа』  
  
— А?!  
  
От того, что матч нашёлся практически мгновенно, я невольно издал глупый звук. В этой игре по умолчанию временным аватаром считается персонаж, которым ты играл последним, так что на экране выбора персонажа сейчас красовался меха-красавчик с растерянным видом… нет, сейчас это неважно.  
  
— Это имя… Понятно, придётся сразу доказывать свою силу.  
  
Не Катсу, не Пенсилгон. Значит, личность этого человека очевидна. Этот бой имеет такой же вес, как и настоящий матч.  
  
(Стиль игры Нацуме-си… надо было спросить. Мой-то стиль Катсу ей наверняка слил… Чёртов Уникум-не-самозапускающийся!)  
  
Так, что делать? По удобству — Митиас или Ранзо. Но для разведки против незнакомого противника подойдут и Сайборг Лорд или Карсд Призн. Тинкл Пикси слишком рискованно использовать, не зная тактики противника, так что её пока отложим.  
  
— …Решено.  
  
Всемогущее существо Галаксеус даже не предвидело появления неизвестной сущности «Хаос». Не гармония, не разрушение, а бесконечная война — такова воля Хаоса. Он поглотил героев и злодеев из всех миров и запер их в своём мире «Кейос Сити». Объединятся ли герои с разными представлениями о справедливости? Будут ли злодеи, ставящие превыше всего свои желания, враждовать друг с другом? Или же заклятые враги — герой и злодей — объединятся?! В городе хаоса смеются сверхъестественные существа───!!  
  
Таков сеттинг этой игры, и из-за него правила боя сильно отличаются от традиционных файтингов.  
Во-первых, есть два условия победы. Первое — нокаутировать противника… то есть, победить его. В файтингах это обычно главное, но по определённой причине здесь не всё так просто — нельзя просто бить.  
Второе — захватить «Кейос Куб», который случайным образом появляется где-то на огромном поле боя «Кейос Сити».  
Обычно шаблон файтинга — это бой на арене типа Колизея. Но в ГалаХиро: Каос полем боя является целый город, объекты в котором случайным образом переставляются перед каждым матчем, так что пейзаж всегда разный.  
  
Казалось бы, можно проигнорировать противника и, используя высокомобильного персонажа вроде Митиаса, быстро захватить Кейос Куб. Но не тут-то было.  
Игроки, в зависимости от персонажа, с самого начала игры имеют «Героическую шкалу» или «Злодейскую шкалу». И пока эта шкала не заполнена, Кейос Куб захватить нельзя. А чтобы заполнить шкалу… ну, думаю, и так понятно.  
Кстати, если в матче встречаются злодей со злодеем или герой с героем, то в качестве НИП появляются герои или злодеи соответственно.  
  
— Так… похоже, противник выбрал злодейского персонажа.  
  
Если матч проходит между героем и злодеем, злодею даётся тридцать секунд на подготовку. Вероятно, это правило введено для соблюдения канона, по которому герой появляется позже. За это время злодейский персонаж может заполнить шкалу, расставить ловушки, усилить себя и т.д.  
На первый взгляд кажется, что злодей имеет преимущество, но геройский персонаж может заручиться поддержкой НИП в Кейос Сити. Например, можно собирать информацию о злодее у свидетелей, чтобы определить его местонахождение, или заполнять Героическую шкалу, спасая попавших в беду.  
Сосредоточиться на уничтожении врага или бежать за кубом… Хоть это и файтинг, но он сильно напоминает стратегию.  
  
— Эй, мисс, вы не видели тут буйного типа?  
  
— А, там какое-то чудовище бушует… А ведь там может быть мой муж…!!  
  
— Понятно… Кстати, а где тут можно найти кондитерскую?  
  
— Да какое это сейчас имеет значение! Может, вам подсказать дорогу до дома престарелых?!  
  
Ага, так и думал. В ответ на мой совершенно безумный вопрос женщина разозлилась. Я же, проигнорировав её, осознал суть этой игры. Оффлайн-бои с одним противником… Конечно, даже тестировщики не могут играть в финальную версию, но даже в простом режиме тренировки можно было контактировать с НИП.  
Поэтому, естественно, я попробовал разное. Играя за злодея, брал в заложники детей. Играя за героя, спасал от бедствий. Говорил пафосные речи. И последняя проверка подтвердила мои догадки.  
  
Суть этой игры — симулятор.  
Честно говоря, если ШанФро — это игра на пять поколений впереди, то Галаксиа Хироуз: Каос — где-то на три с половиной.  
Да, ИИ НИП хорош, но по сравнению с ШанФро он на несколько порядков уступает. Они неплохо отвечают на вопросы, но после пяти-шести обращений начинают повторяться.  
Но всё же, говорят, тут были вложены огромные деньги… или нет.