Глава 163  
  
  
  
Башня киберпространства против суда творения  
Реквием по армиям.  
Игра, выпущенная на заре фуллдайв VR, но до сих пор считающаяся шедевром в истории FPS. В кампании этой игры, то есть в сюжетном режиме для оффлайн-игры, был безымянный наёмник «Джек», который неоднократно вставал на пути главного героя, иногда сражался плечом к плечу, а в конце исчез в морских глубинах вместе с ядерной бомбой.  
Этот наёмник всегда носил шлем с маской в виде тыквы Джека-фонаря, и никто не знал его лица. Даже анализ игровых данных показал, что «графика лица изначально не была создана» — настолько тщательно скрывалась(・・・・) его внешность. Этот яркий второстепенный персонаж из «Реквиема по армиям».  
Вот он, первоисточник моего нынешнего косплея солдата в тыквенном шлеме.  
  
— Идеально подходит тебе, Безликий.  
  
— Хэллоуин ещё не скоро, знаешь ли.  
  
Этот шлем из прошлого, хоть и реквизит для косплея, но сделан на удивление качественно… Изменитель голоса, функция подсветки, и даже трансформация, позволяющая открыть нижнюю часть лица, обнажив рот. Независимо от персонажа, в нём чувствуется некая романтика, отчего его даже хочется заполучить.  
  
— А я вот в косплее безымянной рыцарши «Без Имени (Неймлесс)», которая даже после смерти защищает замок павшего королевства. Ценители поймут выбор костюма, парень.  
  
— А-а, да-да.  
  
— Какие же вы… невозмутимые.  
  
Хоть мы и вызвали удивлённые взгляды у персонала, нас провели в гримёрку как участников предстоящего показательного матча от команды «Нитро-отряд». Нацуме-си, не скрывающая своего напряжения, обратилась к нам, болтающим о всякой ерунде.  
Ну да, выступать перед огромной аудиторией против одной из лучших прогеймерских команд Америки — странно было бы не нервничать.  
  
— Я из тех, кто лучше выступает, когда на меня смотрят… типа того?  
  
— …А вы?  
  
— Я? Ну, нервничаю, конечно, но… как только войду в фуллдайв, думаю, это пройдёт.  
  
Зрители же не будут находиться в той же игре. Да, стоять перед огромной толпой и сохранять полное спокойствие сложно, но для этого и есть маска и самовнушение (ролеплей), что я не нервничаю из-за таких мелочей.  
  
— А ещё есть тот способ, ну, написать на ладони «бог» и избавиться от напряжения.  
  
— …Разве не «человек»?  
  
— Пфф, отлично, принимается. Когда придёт моя очередь, напишу на ладони «бог».  
  
Стать сильнее, поглотив бога. Какое кощунство. Но для нас, готовых на всё, это подходит?  
  
— Так, последняя проверка плана. Нацуме-тян, хватит дрожать, как чихуахуа, подходи сюда.  
  
— Чихуа…?!  
  
Возражения Нацуме-си на сравнение с маленькой собачкой и наши ответы на них опускаем.  
Пенсилгон, управляя выданным планшетом, открыла определённую страницу на официальном сайте GGC и положила планшет на стол так, чтобы нам двоим было видно.  
  
— Формат игры — на выбывание. Победитель продолжает сражаться со следующим игроком команды противника. То есть, для достижения нашей скрытой цели самый эффективный способ победы(・・・) был — использовать всё время и сыграть вничью 1:1.  
  
Каждый тянет время по часу, втроём — три часа… Этого с лихвой хватило бы, чтобы дождаться возвращения Катсу. Таков был «оптимальный план». Но он основывался на одном предположении, которое уже рухнуло.  
  
— Не ожидала, что Сильвия-тян выйдет третьей(・・・)… Я была уверена, что она будет четвёртой, раз уж хочет сразиться с Кацу-куном.  
  
Да, этот план, хоть и не учитывал возможность манипулирования результатами матчей с качками, основывался на том, что Сильвия Голдберг будет выступать последней, четвёртой.  
Но в реальности имя Сильвии Голдберг было указано третьим в списке четырёх игроков Стар Рейн.  
  
— В таком случае план придётся сильно урезать. Даже если я и Нацуме-тян сыграем 1:1… Санраку-кун неизбежно столкнётся(・・・) с ней.  
  
Да, если первая участница, Нацуме-си, сыграет 1:1, то Пенсилгон сразится со вторым игроком Стар Рейн. И даже если Пенсилгон победит его, а затем проиграет третьему игроку, Сильвии… времени не хватит(・・・・・・・).  
И если двое до меня не проиграют 2:0, я неизбежно встречусь с Сильвией Голдберг.  
Если бы двое до меня смогли удачно потянуть время, то прошло бы два часа, и Катсу, возможно, успел бы вернуться. Но никто из нас не верил, что всё пройдёт так гладко.  
Ведь противники — прогеймеры, профессионалы. Причём одни из лучших в своей профессии. Насколько успешно смогут двое любителей и один прогеймер справиться с задачей?  
  
— Хоть я и сама это придумала, но сложность просто зашкаливает… Но раз решили — значит, делаем. Я подготовилась. Сделаем всё возможное и дождёмся нашего опоздавшего дурачка!  
  
— …Да!!  
  
— Естественно!  
  
Наверное, пришёл сотрудник. Дверь постучали. Ну что ж, начнём тянуть время по-крупному.  
  
『───Итак, на этом мы завершаем представление новейшей игры «Галаксиа Хироуз: Каос»… Но, уверена, вы все хотите увидеть её в действии, верно?』  
  
Имени не знаю, но мужчина, директор «Галаксиа Хироуз», бросил толпе провокационный вопрос.  
По предварительной договорённости, сразу после этого на сцену должны были выйти члены команд Стар Рейн и Нитро-отряда.  
  
— Эй, Санраку… кун?  
  
— Что такое, Нацуме-си?  
  
— Я тоже напишу на ладони «бог».  
  
— Яснопонятно.  
  
Нас осветили прожекторы. Взгляды, в десятки, сотни раз превышающие те, что обычный старшеклассник получает за всю школьную жизнь, устремились на членов Стар Рейн, на Нацуме-си, на Пенсилгон и на меня.  
Ощущение, будто взгляды обрели физическое давление. Ноги чуть не подкосились.  
  
— Кстати, маленький совет: наёмник «Джек» всегда сутулился и дерзко ухмылялся.  
  
— Спасибо за помощь в создании образа… так.  
  
Кто этот персонаж, что он совершил и в какой истории — я не знаю. Я лишь удобно прикрываюсь его внешностью, но позаимствую у него немного сил, чтобы не поддаться давлению, тыквенный наёмник.  
Я сгибаю спину и без страха делаю шаг вперёд. Да, да, именно так. В конце концов, это просто взгляды. По сравнению с Косаткой, которая к взглядам добавляла ещё и лазеры, это — лёгкий ветерок. Чего бояться?  
  
『Э-э, итак, начинаем показательный матч «Галаксиа Хироуз: Каос»… вернее, специальный показательный матч между Стар Рейн и Нитро-отрядом! Ведущая и комментатор — я, Сасахара Эйто!』  
  
— …Сасахара Эйто?  
  
— Игровая айдол, сейчас активно продвигается. Кажется, пыталась стать айдолом и в ШанФро, но…  
  
— Но?  
  
— Ну, в ШанФро же есть Святая-тян… Но вообще, она хорошая девочка.  
  
Что значит «ну», я совершенно не понимаю, но понял, что Святая-тян — это круто. Реальный айдол проиграла НИП… Немного жаль её.  
Женщина в костюме, производящем кибернетическое впечатление, но с такой легкомысленной манерой поведения, что это выглядело немного нелепо, с микрофоном в руке заводила толпу.  
  
『А? Кажется, в команде Нитро-отряда не хватает одного человека?..』  
  
— Это, Кей…  
  
— Ушёл на войну с туалетом.  
  
— Он всё равно последний, так что не беспокойтесь.  
  
『Х-хаа… Итак, снова объясняю правила! Хотя это простой бой на выбывание, но «Галаксиа Хироуз: Каос» — это файтинг нового типа с совершенно другими правилами, чем в предыдущей части! На этот раз — режим города «Шум (Лайвли)»! И правило захвата куба включено!』  
  
Много сложных терминов, но суть в том, что есть НИП и можно победить, захватив куб. Обычно я бы не обрадовался увеличению путей к победе, но сейчас — приветствую. Если у обеих сторон больше вариантов победы и поражения, значит, больше сомнений.  
  
『В качестве эксперта мы пригласили Асаму Аято-сана из прогеймерской команды «Молодые Бизоны (Кольт Байсон)»!!』  
  
『Я не настолько специализируюсь на файтингах, чтобы комментировать… но да, здравствуйте』.  
  
— Хм-м, он выглядит так, будто сам сомневается, справится ли. Но я поясню: он хорошо комментирует, поэтому его часто приглашают на разные турниры.  
  
— Хм-м.  
  
Прогеймеры меня почти не интересовали, так что всё это для меня в новинку. Хотя, честно говоря, не уверен, что заинтересуюсь и в будущем.  
  
『И, уважаемые зрители, сегодня помимо демонстрации геймплея «Галаксиа Хироуз: Каос» мы расскажем вам ещё об одном! О новой функции «Вавилон», которую Utopia Computer Entertainment выпустит этой осенью по всему миру!』  
  
Вавилон?  
  
『Возможно, кто-то из вас уже знает, но Вавилон — это «Система Перевода в Реальном Времени», которую UCE планирует выпустить для своих фуллдайв-систем в конце сентября этой осени.  
В этом показательном матче «Вавилон» уже предварительно реализован, и игроки японской прогеймерской команды «Нитро-отряд» и американской прогеймерской команды «Стар Рейн» смогут общаться в игре без языкового барьера!.. Да!!』  
  
— Так вот оно что. Я и забыл про изначальную проблему… языковой барьер. Ты и это учла в своём плане… да?  
  
— Да, я молодец, хвалите меня.  
  
— Ты же не… не учла языковую проблему?..  
  
— Ну, люди же как-то обходятся фразами «Оу йе!» и «Камон!», бабушка говорила…  
  
— У тебя бабушка просто супер-продвинутая…  
  
Я узнал, что тщательно продуманный план с самого начала был построен на шатком фундаменте нелегальной постройки. У Нацуме-си по лбу ручьями потёк пот… И тут начался первый матч: Нацуме Мегуми против Лукаса Гарсии.  
  
Честно говоря, имена комментаторов я придумал за три секунды, так что запоминать их необязательно. Хотя Сасахара Якка (Эйто)-сан жалко использовать как одноразового персонажа, так что, возможно, я её ещё куда-нибудь пристрою.  
Качки, бывшие просто статистами, наконец-то обрели фамилии… Что-то здесь не так (делаю вид, что не понимаю).  
  
Система Перевода в Реальном Времени «Вавилон»  
Компания Utopia снова выпустила артефакт. Суть: «Система улавливает мозговые волны пользователя фуллдайв-системы, переводит их на масштабном сервере и передаёт информацию в виде «образов» в речевой центр «слушателя», позволяя общаться так, будто они говорят на одном языке, без искажений типа «моя твоя не понимай»».  
Технология явно подозрительная, но критику подавляют実績 и деньгами… Короче, просто запомните, что они создали супер-крутую систему перевода.