Глава 167  
  
  
  
Пляшите, пляшите в театре злодейства  
— Эта игра, если есть НИПы, они не просто массовка, а серьёзная помеха…  
  
Прогресс технологий довёл реализм до уровня угрозы, так сказать.  
Разлетаются милые куклы, вспыхивают взрывы, в адском крике отчётливо слышен лишь смех Пенсилгон. Несчастные мирные жители, полиция, на которую они должны были положиться, тоже взрывается. Остаётся надеяться только на героя.  
Помоги, герой, помоги, доктор! Говорили(・・・・・・), что ты поможешь(・・・・・・).  
  
Это уже не люди, а живая волна, мешающая герою двигаться. Злодей мог бы без колебаний, жалости и милосердия смести их, растоптать. Но герой так не может. А если и сможет, то это не будет геройским(Хироик) поступком.  
Поэтому он останавливается, колеблется, упускает момент.  
Не замечает, что среди криков о помощи есть и голос, говорящий: «Возьми это».  
  
『Кья-а-а!』  
  
Крик Сасакамы-сан разносится из динамиков. На экране НИП с прикреплённой бомбой, затесавшийся среди просящих о помощи, взрывается, унося с собой людей, а Доктор Сандалфон взлетает в воздух.  
  
『Х-ха-а… Да, это точно не файтинг… Скорее симулятор, да?』  
  
Именно поэтому смеётся демон, смеётся дьявол. Пенсилгон смеётся, творя дела, от которых побледнели бы и демоны, и дьяволы.  
С трибун Доктору Сандалфону кричат: «Заметь!», но эти крики не доходят до него. Пока Лукас играет в мусоу-игру без возможности атаковать, только мы, сторонние наблюдатели, можем заметить, что Пенсилгон, высадив(・・・) оператора и репортёра из вертолёта и прикрепив бомбу к пилоту, элегантно парит в небе, наблюдая за всем сверху.  
  
— Я вчера весь вечер с ней проверял траектории полёта вертолётов…  
  
Не стоит недооценивать её, думая, что она полагается только на шантаж. Её методы манипулирования и заманивания НИП в ловушки крайне коварны. Злодеяния Югдрайи в прошлом матче — детские шалости по сравнению с тем, что вытворяет она сейчас, доказывая это на практике.  
Пока её лицо и имя скрыты, она практически непобедима. НИПы, так похожие на людей, но в решающий момент предсказуемые и управляемые. То, что она не только говорит такое, но и воплощает в жизнь… серьёзно, это можно транслировать на весь мир?  
  
— А-а, вот и переключатель на режим финального босса сработал.  
  
Клокфайр хохочет в вертолёте так, что это слово идеально подходит. Мило помахав пилоту рукой, она выпрыгивает из вертолёта. Через несколько секунд кабина, естественно, взрывается, и груда металла, извергая дым и пламя, падает вниз.  
  
Это уже не терроризм, а стихийное бедствие. Доктор Сандалфон, кое-как выбравшийся из зоны взрыва НИП, замечает Клокфайр, мило машущую ему рукой с крыши небоскрёба.  
  
『Лукас-сеншу ворвался в здание! А Без Имени (Ноу Нейм)-сеншу… не встречает его! А-а! На лифте! Она просто спускается на лифте!』  
『Со стороны Лукас-сеншу, карабкающийся по лестнице, выглядит довольно комично…』  
  
Мне даже жаль Бабника, которого так водят за нос. Но Пенсилгон, шаг за шагом реализуя свой план, неуклонно тянет время.  
А награда для Доктора Сандалфона, добравшегося до крыши, — издевательский взмах руки Клокфайр, которая уже спустилась на землю. Вряд ли кто-то сможет сохранить хладнокровие после такого унижения. Даже если и сможет, в мыслях появится шум.  
Стремление догнать её кратчайшим путём(・・・・・・・・・・) породит брешь в обороне. А она такую оплошность не простит.  
  
— Время — девять минут сорок три секунды… Достойный результат, как и обещала.  
  
В этой игре нет урона от падения. Доктора Сандалфона, неосторожно спрыгнувшего с крыши, чтобы догнать Клокфайр, встречала машущая рукой Клокфайр и… приманка-бомба (суперприём) в форме её точной копии, которую она хитро спрятала за спиной.  
Дальше — простая арифметика. Если из 100 и 20 вычесть 30, что быстрее достигнет нуля?  
  
— Ну?  
  
— Нет, ну что «ну»?..  
  
Когда в дело вступают НИПы, которыми можно управлять в некоторой степени, её занудство(・・・) возрастает в разы. Не сила, а именно занудство — вот в чём соль.  
Если бы она просто стала сильнее, справиться было бы легко — достаточно поднять планку ожиданий от её действий. Но когда возрастает занудство, проблема переходит на совершенно другой уровень.  
Как и в случае с Лукасом, необдуманно приближаться к месту, где находится Клокфайр, специализирующаяся на размещении ловушек, да ещё и таким ограничивающим манёвренность способом, как падение, — верх глупости. Если бы он подумал трезво, то понял бы, что это засада с использованием приманки.  
Но постоянные издевательства со стороны НИП, стресс от бесполезности собственных действий и, главное, раздражающие насмешки — всё это вместе приводит к необдуманным поступкам, к незначительной неосторожности. А она такие моменты не упускает. Когда замечаешь, уже поздно — клинок у горла.  
  
— Ну что сказать, её стиль игры — «Королева Демонов».  
  
— …Удачное сравнение.  
  
Она создаёт множество трудностей, и только преодолев их все одну за другой, можно бросить вызов боссу. Прямо как в старых добрых RPG. Слабость — загнать в угол и избить толпой.  
  
— А теперь начинается её настоящее шоу.  
  
— Это ещё не было её настоящим шоу?!  
  
『Это ещё не было её настоящим шоу?!』  
  
Ой, Сасакама-сан с микрофоном подошла. Что делать? Вообще-то, я собирался сказать: «Сейчас она будет максимально эффектно проигрывать, чтобы потянуть время», но транслировать такое на весь мир нельзя. И вообще, не наводите на меня камеру, я нервничаю.  
  
— Э-э, а-а… ну, как видите, она… э-э, отказывается от эффективности ради зрелищности, так сказать… кхм, ну, в общем, если уж попал на её сцену, то сойти с неё будет сложно, да.  
  
Н-не смотри на меня так, Нацуме-си! Не надо читать по моим глазам: «А, этот парень боится выступать перед публикой»! Хотя так оно и есть!  
Нет, спокойно, спокойно. Ролеплей. Тыквенный наёмник — циничный и хладнокровный Безликий (Ноу Фейс). Какие-то там десятки тысяч зрителей не могут вывести его из равновесия, не должны!  
  
— И вообще, эта игра явно не рассчитана на прямое столкновение злодеев. Да, конечно, не думаю, что такое поведение поощряется, но… э-э… похоже, предполагается закулисная борьба?  
  
『То есть?』  
  
Пожалуйста, смени меня! — послал я телепатический сигнал Нацуме-си! Меня демонстративно проигнорировали. Чёрт!!  
  
— Злодеи накапливают шкалу, нанося урон городу, но во второй половине матча делать это становится сложнее… становится. А герои, наоборот, во второй половине легче накапливают шкалу, устраняя «ущерб», нанесённый злодеями.  
  
Можно сказать, злодей — это карандаш, герой — ластик, а арена — чистый лист бумаги. В начале злодей может свободно рисовать на чистом листе, а герой должен ждать, пока злодей испачкает лист. Герой не может существовать без злодея — это хорошо реализовано в системе.  
Но бумага не бесконечна, место для записей заканчивается. И чем больше грязи от карандаша, тем больше работы для ластика. Вот простое объяснение принципа «в начале злодей сильнее, в конце — герой».  
На первый взгляд кажется, что злодей в выигрыше, но на самом деле у него много проблем.  
  
Изначально для героя злодей — это «зло, которое нужно победить, и причина его существования». Победить врага — вот цель и смысл существования героя.  
Но для злодея герой — это всего лишь «помеха на пути к цели». Да, бывают злодеи, для которых победа над героем становится смыслом жизни, но в основном столкновение с героем — это отступление от цели. Суть злодея — творить зло и добиваться своего.  
  
И в этой игре, максимально точно воспроизводящей амекомиксы, этот закон тоже действует. То есть, ситуация «прямого столкновения героя и злодея» для злодея невыгодна.  
Герой получает очки Героической шкалы, спасая людей и сражаясь со злодеями. А злодей, сражаясь с героем, почти не получает очков Злодейской шкалы.  
Злодей может выйти на равных, только если успеет накопить шкалу до прибытия героя. Иначе говоря, если не успеет, то чем больше проходит времени, тем сильнее становится герой.  
  
— …То есть, для злодея лучше всего действовать так, чтобы «герой его не нашёл». Это лучшая тактика для злодейских персонажей. Ну, знаете, сказка про черепаху и зайца? Вот это оно.  
  
『Понятно… Значит, злодей — это черепаха, а герой — заяц. Черепахе нужно как можно дальше уйти, пока заяц не начал бежать. Если черепаха не будет бежать изо всех сил, заяц её догонит и обгонит』.  
  
— Именно так… да.  
  
Сасакама-сан отошла, камера тоже отвернулась. Я глубоко выдохнул. Такие речи — это работа Катсу или Пенсилгон. Мне больше по душе… бездумно бросаться в атаку. Наверное, поэтому меня и дразнят пушечным мясом. Чёрт.  
  
И хоть кажется, что она легко накапливает шкалу, на самом деле то, что делает Пенсилгон, — это довольно рискованная акробатика.  
Кажется, что ситуация под контролем её манипуляций, но на самом деле у её тактики есть простое противоядие.  
  
『Итак, начинается второй раунд… А-а! Лукас-сеншу, это!..』  
  
Неужели разгадал?  
На экране Доктор Сандалфон игнорировал взывающих о помощи НИП, иногда даже отталкивая их, и искал Клокфайр.  
  
Кстати, урон, нанесённый городу, переносится между раундами. Так что хоть и кажется, что у неё всё под контролем, на самом деле Пенсилгон сражается на пределе возможностей.  
  
Клокфайр-сенсей: «Хорошие детки! Берегите свои патроны (НИП)!»  
  
\* Комикс «Гидро Хэндз»  
 История о пожарном Акуосе, который получил силу управления водой от «виновника всего» Галаксеуса и стал героем «Гидро Хэндз».  
 Основные злодеи: психо-бомбер «Клокфайр», находящая удовольствие в разрушении покоя, и торговец смертью «Шоувиндоу», который взрывает ракеты посреди города под предлогом «тестирования» различного оружия.  
 Произведение высоко оценено за изображение душевных терзаний Акуоса, выбирающего между спасением людей и борьбой со злодеями, а также за злодеев с совершенно отбитыми мозгами по сравнению с другими комиксами.