Глава 151  
  
  
  
Суть игр по персонажам  
Для игры «Галаксиа Хироуз» соревновательный элемент, честно говоря, по сути, не нужен, это излишество. Тогда для чего эта игра? Её суть сводится к «переживанию опыта героя» и «переживанию опыта злодея».  
Серия «Галаксиа Хироуз» — это не файтинг в своей основе, а скорее игровая адаптация комиксов «Галаксиа Комикс». Желание пронестись по ночным небоскрёбам, как тот герой, или буйствовать, следуя своим желаниям, как тот злодей. Воссоздание такого опыта — вот ядро этой игры.  
Раньше технологий для этого не существовало, поэтому и был файтинг. Игры, позволяющие лишь имитировать(・・・・・・) характеристики героев на ограниченной арене.  
  
«Но в этом мире родилась ШанФро».  
  
Сдвиг парадигмы в истории игровой индустрии, Shangri-La Frontier… Не знаю, сколько они заплатили её разработчикам, но так или иначе, «Галаксиа Хироуз: Каос» смогла реализовать свою изначальную концепцию, которая раньше была недостижима.  
А именно: игрок сам становится персонажем. Не просто сражается, а ведёт себя как герой или злодей на арене Кейос Сити. В этом суть и ядро игры. Просто механически выполнять действия недостаточно для победы.  
  
«Героическая шкала используется не только для захвата куба, но и для суперприёмов… А что нужно для более эффективного её накопления?..»  
  
Ролевая игра. Игрок должен вжиться в роль персонажа. Это «минимальное требование» в этой игре.  
  
«То есть, для фанатов Галаксиа Комикс это, наверное, топ-игра».  
  
— Не то чтобы ты мне не нравился, но… твою силу я проверю.  
  
Старый самурай с двумя мечами и химера человека и укоренившегося в земле растения сошлись на главной улице. Кажется, имя того персонажа… да, Югдрайа.  
Вроде как, её похитил безумный доктор, провёл операцию по модификации, дав ей силу управления растениями, и в итоге она стала злодейкой. А её игровая концепция…  
  
— Персонаж с упором на размещение объектов и контратаки, медлительный?  
  
— Покажи мне ту силу, с которой ты держишь сорок процентов побед против Кея!!  
  
В следующее мгновение активировались «Семена-ловушки», заложенные в здании, и лозы с невероятной скоростью устремились ко мне.  
  
— Слабо, слабо…!!  
  
Я примерно знаю характеристики персонажей. Эту размещаемую ловушку игрок может активировать по желанию, но она атакует только по прямой. Однако если попадёшься, то будешь обездвижен и на несколько секунд превратишься в боксёрскую грушу.  
Лозы, тянущиеся с двух сторон, целятся в лодыжку и шею — мерзкое расположение, но из-за большой разницы в высоте уклониться легко.  
  
Пригнувшись и подпрыгнув, как заяц, я увернулся от захвата с двух направлений. Тут же приземлившись и сохранив инерцию движения вперёд, я уклонился от хлыста из шипов, выпущенного самой Нацуме-си, то есть Югдрайей.  
Да, я примерно знаю характеристики всех персонажей, хоть и поверхностно. Но это лишь общее представление, я не знаю, на что они способны в руках мастера.  
Однако существуют каноны. Если есть информация «управляет растениями», «сильна на средней дистанции», то легко предсказать, какие атаки она будет использовать…!!  
  
— Ложь, всё увернулся…?!  
  
— Э-э, как там было, ах да… «Позвольте показать вам секреты Искусства Клинка Бури(Ранба)», кажется.  
  
По пути сюда я спас семерых, а также мужа женщины, с которой установил флаг, так что с учётом бонуса шкала заполнена.  
Активирую особый приём Ранзо «Путь Потока Бури(Ранкирю Митиюки)». Приём перемещения, позволяющий мгновенно (рывком) преодолеть пять метров и сменить дистанцию Югдрайи на дистанцию Ранзо.  
  
— Попалась…!  
  
Если бы этим персонажем управляла Пенсилгон, она наверняка расставила бы более коварные ловушки. Но на такой дистанции она бы проиграла без шансов. Даже если бы у Пенсилгон были те же средства, что и у Нацуме-си, я бы опередил её и задавил. Но сейчас мой противник — прогеймер, человек, для которого мастерство — это профессия.  
Суперприём Югдрайи, названия не помню, но он выпускает шипы по кругу вокруг себя — убойное средство ближнего боя. Но \*это\*(・・) я предвидел. Против Пенсилгон я бы просто давил дальше, но в ином случае нужно реагировать.  
  
— Проверяем не урон, а радиус…!  
  
Радиус этой атаки по кругу — примерно три метра. Значит, самый простой и быстрый способ противодействия — один. Если пути вперёд, назад, влево и вправо закрыты, остаётся бежать наверх.  
  
— Великий Прыжок Старых Костей!  
  
— Подгадал момент…?!  
  
Если ты готов с самого начала, то и колебаний не будет! Суперприём Ранзо «Великий Рубящий Удар Небесного Ветра(Амацукадзе Тайранзан)» — это прыжок примерно на десять метров вверх с последующим крестообразным ударом перекрещенными клинками. И что самое прекрасное — это пренебрежение законами физики, которое можно списать на «он же герой из амекомиксов».  
Я не настолько глуп, чтобы бросаться на незнакомого противника без плана… Да, потому что у меня всегда есть замечательная идея «просто врезать».  
  
Видимо, она не ожидала, что я так идеально среагирую. Растительная женщина с изумлённым выражением лица, тем не менее, активировала инстинкты прогеймера. Быстро двигая корнями, вросшими в землю, она использовала существующий у неё шаг, чтобы смягчить урон от эффекта рубящего удара.  
То, что она не уклонилась полностью, а приняла часть урона, вызывает восхищение. Восстановление шкалы, сохранение шага, подготовка к контратаке… Умение контролировать урон с учётом всего этого достойно восхищённого вздоха… но, к сожалению, эта реакция — на 65 баллов, едва дотягивает до проходного.  
  
Персонаж, ориентированный на контратаки, готовится к встречной атаке — в этом нет ничего плохого. Но не атаковать в этот момент — плохой ход. В конце концов, в бою всегда побеждает тот, кто первым сведёт к нулю цифру под названием «здоровье».  
Этот бой — проверка для Нацуме-си, действительно ли я тот, кто может выиграть у Уоми Кея в четырёх случаях из десяти. То есть, в её голове нет варианта «победы не за счёт чистого столкновения сил». У меня то же самое, но осознание этого расширяет выбор путей к победе.  
  
Если противник переходит к контратаке, я намеренно не атакую. Контратака — это пассивная атака, а я активно отказываюсь от атаки.  
  
Возникает мгновенная пауза, как в «камень-ножницы-бумага», когда выпадают одинаковые фигуры — ни атаки, ни защиты. Нацуме-си слишком осторожна. Она пытается разгадать мои действия и среагировать… выбор персонажа не оставляет в этом сомнений.  
И я примерно понял стиль боя Нацуме-си. Она относится к типу игроков, которые создают(・・) свой ритм.  
  
Игроки вроде меня или, наверное, Рей — это те, кто \*имеет\*(・・・・・) ритм. Независимо от противника, мы делаем то, что хотим. Захватив инициативу, мы можем избивать в одностороннем порядке, но если инициативу перехватят, то же самое вернётся нам.  
  
Напротив, Катсу, Пенсилгон и Нацуме-си — это те, кто создаёт ритм. Они смотрят на движения противника и меняют течение боя в свою пользу. Кажется, что они отступают, но в итоге почему-то побеждают. Они перехватывают инициативу позже.  
  
Честно говоря, у обоих подходов есть свои плюсы и минусы… Но, по крайней мере, план по победе над Нацуме-си обрёл форму.  
  
Такой тип игроков… ужасно не любит, когда сбивают их ритм.  
  
«Эй, Мег, судя по твоему виду, ты сразилась с ним… ну как?»  
  
«…Проиграла. Да что это вообще такое? Посреди боя его движения становятся совершенно хаотичными, он постоянно провоцирует. Что это вообще было?»  
  
Катсу… Кей, вспоминая своего друга в противогазе, который сейчас сражался с Товой, спросил у своей напарницы о впечатлениях от боя.  
Ответ ясно показал, что она попалась на тот же «паттерн поражения», что и он сам. Осознав это, Кей, всё ещё в облике героя с лавовыми руками, которым он играл до этого, криво усмехнулся.  
  
«Я же говорил. Он — игрок того же типа, что и Сильвия Голдберг. Его стиль боя меняется каждые десять секунд. Нужно подстраиваться под это».  
  
С точки зрения Уоми Кея, Санраку — это швейцарский нож, каждое лезвие которого несёт в себе смертельный удар. Используя все возможные средства, иногда комбинируя их, он обрушивает на противника массу вариантов. Если замешкаешься, тебя ждёт одностороннее избиение… но, с другой стороны, если понять все его приёмы и навязать свой выигрышный паттерн, его можно победить на удивление легко.  
  
«Он и сам по себе силён, но его мозг зациклен на всякой ерунде (романе), поэтому стабильно выигрывать больше семидесяти процентов не получается…» — размышлял Кей.  
  
Как вообще можно додуматься до того, чтобы «для победы над прогеймером использовать финты в восьмидесяти процентах атак»? Кей знал его довольно давно, но до сих пор иногда не понимал мыслей этого безумца. Однако разработанный им многоступенчатый финт не раз помогал и самому Кею, так что недооценивать его нельзя.  
Из-за того, что он предпочитает эффектный романтизм эффективности, он терпит неожиданные поражения, и его движения легко предсказать. Но всё же оставшиеся десять процентов невозможно просчитать. Поэтому ему просто интересно.  
  
«Мне просто интересно, что будет, если столкнуть его со Стар Рейн».  
  
«…Значит, Амане Това так же сильна?»  
  
«Нет, она ещё злее».  
  
Ведь если Санраку — это тунец, который начинает бешено носиться, стоит дать ему «свободу», то Воин Карандаш — это паук, который плетёт зловещую паутину.  
  
※ Кратко  
  
«Хей-хей-хей! Дальности не хватает, да? Эй, дедуля здесь! Опа, жаль, уворачиваюсь! Ну, я тогда побежал… Шутка, засада за углом!!»  
  
«Гх…»