Глава 152  
  
  
  
Лишь на мгновение ощутить предел палящего света  
— Жестоко! Жестоко, чёрт побери!  
  
— А-а, прости, но язык собачьего лая проигравших я как-то не знаю? Типа, не понимаю, что ты говоришь!!  
  
— Демон! Дьявол! Изверг!  
  
Эта тварь устроила такое, что тысячи НИП погибли! Хотя я и сам превратил в металлолом около трёх дюжин машин, в основном дорогих, но по сравнению с ней я просто ангел…  
  
— Что ты натворила?  
  
— Дженгу из здания.  
  
— Демон…  
  
Пенсилгон хохотала на фоне поэтапно обрушивающегося здания. Когда её окружила толпа НИП с криками «Помоги, герой!», она… её методы были слишком жестокими. Может, стоило просто атаковать её?  
  
— Мег и все остальные, какие впечатления от игры после первого знакомства?  
  
Впечатления от первого знакомства с игрой? Ну…  
  
— Симулятор взаимодействия с толпой (с элементами боя).  
  
— Песочница в жанре Tower Offense, только для злодеев.  
  
— Требует очень широкого тактического мышления и свободы действий… Мне тоже нужно говорить что-то заумное?  
  
— Мег, оставайся собой. У этих двоих просто неизлечимый баг в нейронах.  
  
— П-правда… я могу оставаться собой…  
  
— Эй, Санраку-сан, как нам на это реагировать?  
  
— Может, улыбнуться и показать средний палец?  
  
Что это за сцена из середины какой-нибудь галгэ, где уже развились отношения? Катсу, ты что, хвастаешься? Хвастаешься? Хотя сам он вроде бы не такой. Значит, вот оно что. Кха, тьфу!  
  
— Не понимаю, почему меня молча поливают грязью… Ладно, серьёзную подготовку начнём завтра… Эй, Санраку, не хочешь сыграть один матч?  
  
— М? Да без проблем.  
  
— Только у меня одна просьба… Выбери персонажа «Митиас».  
  
— …Может, мне посмотреть видео с игрой этой Сильвии как-её-там?  
  
— Нет, не надо. Всё равно Сильвия Голдберг к этому времени уже эволюционирует(・・).  
  
───Только играй всерьёз.  
  
Таков был приказ от Катсу.  
В облике героя «Митиаса», который, казалось, вот-вот начнёт лихорадочно танцевать, я смотрел с крыши небоскрёба на Кейос Сити, пейзаж которого разительно изменился по сравнению с прошлым разом.  
  
«Так, сколько времени прошло с тех пор, как я сражался с ним в файтинге без багов?..»  
  
В плане новой игры у меня есть преимущество, но учитывая, что она из серии ШанФро и Катсу задротил в предыдущую часть, расклад, наверное, 6:4 в его пользу?..  
  
«Ну ладно, делать нужно то же самое».  
  
Персонажа Митиас можно описать одним словом: «высокомобильный атакер, охватывающий все три оси — x, y, z». У него потрясающие воздушные прыжки, бег по стенам и рывки. Хотя он плохо делает шаги в сторону и резкие повороты, но в плане перемещения по этой огромной арене он обладает одной из лучших мобильностей среди доступных персонажей.  
Однако его базовый урон немного низкий, так что нужно наносить больше ударов.  
  
«Кажется, персонаж Катсу — «Амдрава»?..»  
  
Геройский персонаж с лавовыми руками, который плавит бетон и арматуру и стреляет ими, как пулями. Боец ближнего боя. Расплавленные пули летят медленно, так что увернуться легко, если это не внезапная атака или ситуация, когда нельзя увернуться. Но именно Уоми Кей… Катсу заставляет их попадать.  
  
«К счастью, персонажей, превосходящих Митиаса по мобильности, не больше пяти, так что инициатива будет у меня… Нет, в этом и есть его цель?»  
  
Заставлять играть тем же персонажем, что и у противника, того же стиля — это спарринг с прицелом на Сильвию-как-её-там, это и обезьяне понятно. Значит, можно считать, что у него уже есть контрмеры против Митиаса, превосходящего по мобильности.  
Поскольку это матч герой против героя, можно проигнорировать Катсу и заняться спасением людей и уничтожением НИП-злодеев. Раз это предусмотрено правилами, то это не запрещено.  
  
«Но всё же».  
  
Лично я считаю неправильным, чтобы последняя запись в моей истории боёв с Катсу… нет, с МодоруКатсу оставалась поражением.  
Перепрыгивая с одного здания на другое, я осматривался. В парке, окружённом небоскрёбами, я заметил жаркое сияние, отличное от света фонарей.  
  
«Гонг уже прозвенел… Первый удар решает всё!»  
  
Прыжок со здания, воздушный прыжок. Благодаря особому приёму Митиаса «Звёздная Дорога» я могу пять секунд бежать по воздуху(・・・・・). В идеале здесь бы использовать суперприём для внезапной атаки, но шкала пуста. Атакую сверху обычным ударом ногой в прыжке, напоминающим спецэффекты из токусацу. Эх, вот бы это в ШанФро перенести.  
  
— Слишком шумно, всё слышно!  
  
— Знаю… да!!  
  
Однако у этого персонажа Митиас постоянно присутствует эффект светящихся частиц, и когда он не касается земли… то есть, в такой ситуации, как сейчас, автоматически воспроизводится звуковой эффект. Персонаж совершенно не подходит для скрытности, но сейчас мне нужно не ощущение точного попадания, а сам факт атаки.  
  
В этой игре при падении с определённой высоты нет урона, но есть принудительная анимация приземления. Однако если выполнять атакующее движение, эта задержка значительно сокращается.  
На мой удар ногой в прыжке Катсу… Амдрава ответил блоком рукой. Со звуком «джва», с которым жар плавит материю, наше здоровье уменьшилось. Удар с вершины небоскрёба, конечно, не мог быть полностью поглощён блоком. Удар пробил защиту и немного снизил здоровье Амдравы, но и Митиас получил урон.  
Кажется, главная особенность Амдравы — «Лавовая Броня», которая наносит урон прикоснувшемуся противнику, но только на руках. Это похоже на шипастую броню, но только на руках. Она добавляет урон к атакам и блокам руками.  
  
— С такой высоты точно попасть по мне — молодец…!  
  
— Метка слишком заметная!!  
  
В ближнем бою Митиасу против Амдравы невыгодно. Если он заблокирует мою атаку, я получу постепенный урон, да и лишать себя мобильности не стоит.  
Значит, оптимальная тактика — «бей и беги»… Порхать как бабочка, жалить как пчела.  
  
Отступаю назад шагом, ищу момент для атаки. Чёрт, забыл проверить, меняется ли внешний вид Амдравы в зависимости от того, может он стрелять расплавленными пулями или нет. Неизвестность насчёт наличия дальнобойных атак — это довольно плохо… Но раздумывать некогда. Будем считать, что дальнобойные атаки есть, и рвёмся вперёд.  
  
Разбегаюсь. Амдрава нацеливает на меня правую руку, превратившуюся в сгусток жара, словно ствол орудия. Значит, расплавленные пули всё-таки есть. Повышаю уровень тревоги, но не сбавляю скорости.  
Пять шагов — и Митиас, набравший скорость в рывке, становится заметно быстрее других персонажей.  
Расстояние между нами меньше пяти метров. Пули не летят. Блеф? Или он собирается использовать их вблизи?  
Три метра. Он отдёрнул правую руку… Блеф! Опущенная лавовая рука готова отразить мою атаку. Цель — парирование?  
Два метра. Мы уже в пределах досягаемости друг друга. Но это касается лишь некоторых атак, и они могут служить только для отвлечения.  
Один метр… Достаём(・・).  
Митиас по лору владеет Джиткундо и может проводить шквал атак из лёгкой стойки… будучи обычным служащим. Поэтому большинство его приёмов — ближнего боя. Чтобы нанести удар как можно быстрее, нужно войти в клинч и ударить… Нет!!  
  
— Кх, ну, о-о…?!  
  
Правая рука — обманка, тело — тень, левая рука, левая рука, идёт! Идёт!!  
  
Это уже не мысли, а инстинкт. Прежде чем я успел обработать обрывки информации, полученные зрением, я изо всех сил развернул тело и прыгнул, проскальзывая мимо правой стороны Амдравы.  
В следующее мгновение он выстрелил из левой руки, которую скрывал за своим телом, выставив правый бок вперёд. Раскалённые куски железа разлетелись, как картечь, извергая магму.  
Источник света, обжигающий кожу и наносящий урон, задел мой правый бок и улетел назад. Прямого попадания я избежал, но мой натиск был сильно ослаблен… так я думал?  
  
— И ты среагировал на это?..?!  
  
— Если это сделано по своей воле, то это называется уклонением…!!  
  
Даже при неожиданном экстренном действии я всё ещё контролирую своё тело. Есть огромная разница между тем, чтобы отлететь от прямого попадания, и тем, чтобы самому откатиться.  
Не знаю, целился он или нет, но расплавленная пуля Амдравы летела мне в центр груди. Чтобы увернуться, я сам рванулся влево, вращаясь, как пуля.  
Не останавливаясь, не теряя скорости, а наоборот, придав себе дополнительный импульс, я перевернул мир вверх дном. Совершив полный оборот вокруг продольной оси, я приземлился, как только картинка стабилизировалась. Тряхнув головой, чтобы восстановить равновесие, я без промедления пригнулся.  
А затем, используя правую ногу как опору, я нанёс удар левой ногой, словно стрелка часов, целясь ему под колено, чтобы сбить с ног. Получай подсечку носком в подколенную ямку!..  
  
— Не наглей!  
  
— Заткнись и падай!  
  
Этот удар ногой в подколенную ямку превосходит обычный (когда заходишь сзади и бьёшь своим коленом по колену противника) тем, что он, во-первых, выполняется очень быстро от начала движения до попадания, и, во-вторых, сам удар наносит урон.  
Но поскольку он выполняется из положения, похожего на удар ногой с разворота, а человек — двуногое существо, то одна нога используется как опора, а атаковать можно только другой.  
Поэтому ударить можно только под одно колено. Но это была контратака из неудобного положения, так что на критическое попадание я и не рассчитывал.  
  
Амдрава, вынужденный стоять на одной ноге, тем не менее, удержал равновесие. В отличие от подтянутого Митиаса, Амдрава с его телосложением боксёра-тяжеловеса смог устоять на одной ноге… Во многом благодаря мастерству игрока, но и сама надёжность центра тяжести персонажа «Амдрава» высока.  
Так, как же его одолеть? Ногу я ему подсёк, но нанести добивающий удар не успеваю. «Комбо» Митиаса требует подбросить(・・・・・・・・) противника в воздух, так что из этого положения начать комбо сложно. Значит, нужно отступить и атаковать снизу вверх, чтобы дезориентировать…  
  
— А-а, прости. Бой прерывается.  
  
— Чё-э?  
  
Машина не может остановиться мгновенно. Моё тело уже начало выполнять следующее движение, и внезапное объявление о прекращении боя не могло меня остановить. Когда Амдрава (Катсу), ещё мгновение назад пылавший боевым духом, произнёс эти слова, я, прежде чем обдумать их смысл, уже подпрыгнул и нанёс удар ногой. То есть…  
  
— Угх?!  
  
— Несчастный случай. Улыбнись и прости.  
  
Я от всей души извинился перед Катсу, который отлетел от хай-кика в челюсть.  
  
— …Так? Зачем вдруг объявлять перерыв? Ты же сам предложил сразиться.  
  
— Прости, прости. Ну, я как бы… сразился с Митиасом, представляя Сильвию, и понял… Наверное, Амдравой мне её не победить.  
  
— Правда? А мне показалось, что бой будет трудным.  
  
Персонаж с шипастыми щитами на обеих руках. Если сражаться в стиле бокса, то можно, находясь в обороне, снижать здоровье противника. А против Митиаса, которому нужно сближаться для атаки, это должно давать преимущество.  
Я высказал это мнение, не без доли сарказма. На что господин прогеймер с очень довольной улыбкой объяснил простую и ясную причину, почему «он сейчас не справится». Эй, Катсу, у кулаков нет способности разговаривать… Понял? Тогда опусти кулак, окей?  
  
— Ну, если честно… Сильвия Голдберг — монстр, она быстрее тебя сейчас.  
  
— Серьёзно?  
  
Быстрее меня? Это уже уровень Везаэмона (официального TAS), что ли?  
Хочу вернуться к описанию ШанФро… Но и это описание хочу дописать… Но ещё больше хочу продумывать сеттинг!! Монстров и прочее!!! Такие мысли у меня в последнее время.