Глава 172  
  
  
  
Высокомерный и Дерзкий Претендент: Зажигание  
Выпал шайни Метанг! Характер — опрометчивый!  
Черт! (Ежедневную публикацию) испортил! Ты всегда так делаешь.  
Этот шайни Метанг CDS3V, спрос на которого непонятен, — это вся твоя жизнь. Ты всегда терпишь неудачи.  
Ты берешься за многое, но ничего не доводишь до конца.  
Никто тебя не любит.  
  
Прошу прощения...  
『Итак, показательный матч. С выходом Сильвии команда Подрывников оказалась в тяжелом положении, не так ли?』  
  
『Да, на данный момент сила игрока Без Лица неизвестна, так что противостоять Сильвии сможет только Уоми, но...』  
  
«Похоже, у него там на поле боя внутри живота подстрелили санитара, так что придется попотеть!»  
  
Откуда она так точно знает о состоянии живота человека, которого здесь нет? Но такой вопрос не может быть важнее того факта, что начинается бой Сильвии Голдберг.  
  
『А, вот как... В любом случае, сейчас мы узнаем силу еще одного загадочного игрока в маске』.  
  
『Итак, оба выбирают персонажей. Сильвия, как и ожидалось, выбирает Метеас!』  
  
『Метеас, как мы видели в предыдущем матче, — это герой с выдающейся мобильностью. У нее есть некоторые проблемы с выносливостью, но в сочетании с мастерством Сильвии, воплощающей принцип «если не попали, то и не страшно», она по праву носит титул сильнейшей』.  
  
『Среди прогеймеров файтингов даже родилась поговорка: «Ты становишься полноценным игроком, только когда сможешь нанести хотя бы один удар Сильвии-Метеас»』.  
  
Да, после яркого дебюта Сильвия Голдберг до сих пор продолжает свою беспроигрышную серию, и ее тактика постоянно изучается.  
На анонимных форумах иногда появляются люди, обладающие информацией, известной только прогеймерам, — настолько сильно желающие победить Сильвию собирают любую информацию.  
  
И вывод, к которому они пришли, — «контратака».  
Поймать Метеас невозможно. Стены, земля, потолок — все это лишь «дорога» для бегущего метеора, поэтому догнать ее нельзя. Значит, остается только перехватывать ее атаки.  
Поговорка «один удар по Сильвии-Метеас — и ты полноценный игрок» также означает: «Ты становишься полноценным игроком, когда сможешь справиться с атаками, наносимыми со сверхскоростью и по сверхтраектории».  
  
Вернемся к теме. Считается, что самый выгодный персонаж против Метеас — это «Амдрава».  
Это потому, что этим персонажем играли двое игроков, которые когда-то загнали Сильвию Голдберг в угол.  
Этот персонаж может навязать выгодное противостояние персонажам ближнего боя, точнее, рукопашного боя, благодаря высокой защите и постепенному урону.  
  
И это, другими словами, означает, что персонажи, «слабые в ближнем бою» и «не способные угнаться за скоростью Метеас», оказываются в невыгодном положении против Метеас, против Сильвии Голдберг, уже на стадии выбора.  
  
И персонаж, которого медленно, но уверенно выбрал Без Лица, по вышеупомянутым причинам был злодеем с крайне невыгодным соотношением сил против Метеас — 7 к 3 в пользу Метеас. Персонаж, который, будучи заклятым врагом(..) Метеас, имел столь жалкую совместимость.  
  
『Итак, персонаж игрока Без Лица... э, что, серьезно?! Проклятая Тюрьма?!』  
  
Бросить перчатку на землю, отправить вызов, объявить, где должна висеть голова противника... Испокон веков, будь то слабый или сильный, бывают битвы, в которых желают полной отдачи. И абсолютному чемпиону неизвестный претендент бросил величайший вызов.  
  
『Проклятая Тюрьма! Это Проклятая Тюрьма! Заклятый враг героя «Метеас», Проклятая Тюрьма!』  
  
Не то чтобы среди игроков, бросавших вызов Сильвии Голдберг, не было тех, кто играл за Проклятую Тюрьму.  
Но все такие претенденты были разгромлены с беспощадной силой. Со временем использование Проклятой Тюрьмы против Сильвии Голдберг стало своего рода табу, и если кто-то все же выбирал Проклятую Тюрьму, это означало одно...  
  
«Выкладывайся на полную, сука».  
  
\*\*\*  
  
Если хочешь тянуть время, не лучше ли было избегать Проклятой Тюрьмы? Так спросила Пенсилгон, но у меня такого варианта не было.  
Честно говоря, если я и могу потягаться с Сильвией Голдберг, то не другими, более удобными персонажами, не в зеркальном матче Метеас против Метеас, а только Проклятой Тюрьмой.  
  
Тянуть время порой сложнее, чем просто победить. Ведь сколько бы баффов и дебаффов ты ни использовал, как бы ни повышал свой скилл и как бы рандом тебе ни благоволил... со временем ничего не поделаешь.  
Даже если у тебя характеристики, позволяющие наносить миллиарды, триллионы и больше урона, ты не можешь ускорить ход стрелок часов. Остается только молча тянуть время.  
  
Но даже если отказаться от победы, можно ли тянуть время с неподходящим снаряжением? Ответ — нет. Тянуть время — это, в конечном счете, достичь нормы в ситуации «могу победить, но не побеждаю».  
Старый самурай, фея, киборг... Было несколько персонажей, которых я считал удобными, но только Проклятая Тюрьма, у которой в предыдущей части диаграмма была 3:7, давала мне ощущение «есть шанс против номера один США».  
Проклятая Тюрьма имеет подавляющее невыгодное положение против Метеас, но, судя по слухам, эта совместимость никогда не менялась за всю историю Галаксия Хироуз. Тебе не стыдно быть заклятым врагом?.. Ладно, это в сторону. Но в любой части Проклятая Тюрьма всегда сохраняла свои тридцать процентов шансов на победу.  
  
«В этих тридцати процентах и есть ключ!..»  
  
Понятно. Оценка «прыгающий Везермон» вполне уместна. Столкнувшись с ней напрямую, понимаешь, что ее странная подвижность, похожая на ТАС, заставляет сомневаться, сражаешься ли ты вообще с человеком.  
Метеор проносится сквозь шквал пуль, изрыгаемых гатлингом — стандартным оружием Проклятой Тюрьмы, — словно плывет, и совершает сложный трехмерный маневр, чтобы атаковать меня. Но к сожалению для тебя...  
  
«Он слабейший из Четырех Небесных Царей!»  
  
Когда речь заходит об играх, где есть что-то, чья подвижность зависит от колес, первым делом на ум приходят гонки. Но когда колеса приводятся в движение двумя ногами человека, ориентироваться следует не на гоночные машины, а на танки.  
Главное преимущество колесных ног, не управляемых человеком, — это возможность развернуть тело на сто восемьдесят градусов, не двигая бедрами и поясницей, я считаю.  
Вращая колеса правой и левой ноги в противоположных направлениях, я совершаю сверхбыстрый разворот на месте. Гатлинг, которым я размахиваю, словно вбивая его в пустоту, обрушивает пули на метеор, пытаясь его сбить.  
  
Да, я знаю, знаю. Так я смогу заставить ее уклониться, но не попасть. Поэтому...  
  
«Падай, синий светодиод!!»  
  
«Ах!?»  
  
Раз уж она отталкивается от стены, чтобы атаковать меня, для уклонения в воздухе ей остается только использовать воздушный прыжок. И момент, когда она отталкивается от пустоты и прыгает, — это и есть уязвимость для атаки. Ведь проверка действия еще не завершилась!  
Метеас, сбитая в воздухе дробью, разворачивается, словно ей это нипочем, и приземляется.  
Звездные очки отражают свет, и ее глаза трудно разглядеть, но, похоже, она удивлена тем, что я оказался способнее(....), чем она думала.  
  
«Неплохо».  
  
«Спасибочки!..»  
  
Приятно получить похвалу, но это ограничение не такое, чтобы удовлетворяться этим. Вероятно, она уже поняла, что мой боезапас на исходе. Катсу тоже такой, но эти хардкорные файтинг-геймеры с пугающей точностью определяют состояние противника.  
  
«Впрочем, раз ты предстал передо мной в таком виде, значит, желаешь моей полной силы, верно?»  
  
«Ненавижу, когда со мной играют в поддавки».  
  
«Я принимаю твой вызов, да еще и с процентами».  
  
Взять первый раунд может быть непросто.  
Получив удар ногой с хищной улыбкой, который заслонил мне обзор, я не мог не подумать об этом.  
  
...Его все еще нет(.).  
  
\* \* \*  
  
По вышеупомянутым причинам, пока я спасал Алолу, обновление... э-э, ну, да, ах, да, я напишу как следует, да, да.