Глава 182  
  
  
  
Путь к Результату  
День Икс приближается, но и личных дел накопилось, так что ежедневные обновления могут стать немного затруднительными.  
Прошу прощения за неудобства и надеюсь на вашу дальнейшую поддержку Шангри-Ла.  
  
Кстати, по причинам, связанным с джунглями, День Икс планируется с 4 по 7 число.  
«На самом деле, вот это(..) — самое геморройное».  
  
«Госпожа Нацумэ тоже что-то подобное делала, но когда встречаются одинаковые герои или злодеи, так и получается».  
  
То, что Катсу предложил Сильвии Голдберг, — это, одним словом, «выбор». И мы считаем, что это и есть главная фишка этой игры.  
  
Во-первых, выбор из двух вариантов: «Катсу, управляющий Серебряным Прыгуном, нацелен на захват куба или на уничтожение Метеас?»  
На первый взгляд кажется, что приоритет — захват куба. Но предыдущая внезапная атака посеяла в Сильвии Голдберг сомнение: а что, если он продолжит атаковать исподтишка и добьет ее?  
  
Затем выбор из двух, нет, трех вариантов: «Как поступит Катсу в ситуации тройной схватки с NPC-злодеем и игроком?» Коварство этого выбора в том, что он связан с первым.  
Если Катсу нацелен на захват куба, то игнорирование этого мясного болвана-злодея... кажется, его звали Зено-как-то-там, но сейчас это неважно. Игнорирование этого мясного болвана позволит Катсу накопить шкалу.  
  
Тогда стоит помешать Катсу? Но не тут-то было.  
Если целью Катсу было уничтожение Метеас, то игнорирование мясного болвана и атака на Катсу — это то, чего он и ожидал.  
То есть, это его ловушка, и волей-неволей приходится быть настороже.  
  
Тогда третий вариант: смириться с тем, что Катсу получит шкалу, и разобраться с мясным болваном, чтобы Метеас тоже накопила шкалу?  
Ах да, Сильвия Голдберг не может выбрать это. Этот выбор нельзя сделать, не решив первые два.  
В мгновенном ускорении Метеас быстрее, но если речь идет о побеге с перемещением на большие расстояния, то преимущество у Серебряного Прыгуна, который может набрать высоту и дальность. В худшем случае, она поможет противнику накопить шкалу и, скорее всего, упустит его.  
  
«Как всегда, вы придумываете жесткие стратегии, стратег Безымянная».  
  
«Нет-нет, не хочу слышать это от тебя, сержант Без Лица, ведь это ты предложил первоначальный план».  
  
Тот же принцип, что и в бою с клонами Люкаорна. Навязать противнику множество вариантов выбора за короткое время, чтобы сковать его мысли.  
Эта тактика, способная одолеть даже новейший ИИ, неприменима в обычном файтинге. Но в этой игре, где ситуация меняется в песочнице, это возможно.  
  
Замедленный яд, разъедающий Сильвию Голдберг, у которой еще свежи в памяти примеры чистого ловушечника (траппера) и чистого громилы (грэпплера). Демонстрация обоих стилей одновременно сковывает и замедляет ее мысли.  
И Сильвия Голдберг вспомнит: а ведь в первом раунде был кто-то, кто выбрал тактику, похожую на нынешнюю.  
  
Ха-ха-ха, конечно, это тоже ловушка.  
Может, это и невежливо по отношению к госпоже Нацумэ, но, по крайней мере, Сильвия Голдберг не воспринимает геймера по имени Нацумэ Мегуми всерьез.  
Поэтому вспоминать тактику Нацумэ во время боя — такой трюк даже чемпионке не под силу. Это так же сложно, как пытаться вспомнить вчерашний ужин, играя в ритм-игру.  
  
Мы с самого начала действовали с Пельсилгон исходя из того, что не будем учитывать захват куба. Чтобы не заставлять ее думать о противодействии тактике, ориентированной на захват куба.  
Отвлечение внимания, да, это называется отвлечением внимания. По словам Пельсилгон, «именно потому, что Старрейн специализируется на файтингах (грэпплинге), нерегулярная смена игровых категорий является величайшим оружием». Ни хрена не понял, что она сказала.  
  
«Но скоро уже».  
  
«Сильвия-тян, у нее мышление довольно прямолинейное, так что скоро она психанет(..)».  
  
Даже дурак знает, как решить сложную проблему предельно просто. И у Сильвии Голдберг достаточно сил, чтобы это сделать.  
Ну что, Катсу, вот он, решающий момент.  
  
Сильвия Голдберг перестала думать в тот момент, когда ее здоровье приблизилось к пятидесяти процентам.  
  
Цель Серебряного Прыгуна — захват куба или ее уничтожение?  
Игнорировать внезапно ворвавшегося мясного болвана (Зеноцелгуса) или разобраться с ним?  
Мешать Серебряному Прыгуну копить шкалу или самой накопить шкалу первой?  
  
(Не знаю, что он задумал, но надо просто врезать Кею.)  
  
Ах да, Сильвия Голдберг поспешила с выводами. Увлекшись ярким результатом, она упустила из виду простой факт.  
За спиной Уоми Кея (Серебряного Прыгуна) стоит геймер того же типа, способный читать ее мысли, и геймер, который на основе этого плетет интриги.  
  
В выборе, предложенном Кеем, нет правильного ответа. Это не забег наперегонки в равных условиях, а «камень-ножницы-бумага» с правом последнего хода(...........), где предлагающая сторона имеет подавляющее преимущество. Как только отвечающий выберет ответ, нужно просто объявить противоположный вариант правильным. Ведь оптимальным решением для Сильвии с самого начала был сброс ситуации.  
  
Трупы павших злодеев(..) смеются. Мысли Сильвии, пытающейся вспомнить движения Югдрайи, замедляются, яркие образы Клокфайра и Проклятой Тюрьмы затуманивают разум. Злодеи не просто тянули время — они с самого начала атаковали всю команду Старрейн. Да, не их здоровье в данных или реальное здоровье.  
  
Их мышление(..).  
  
И главная предпосылка: Сильвия Голдберг, отказавшаяся от размышлений и сузившая поле зрения, сталкивается с основой файтингов. Слишком очевидной основой файтингов.  
  
А именно, с той предпосылкой, что в файтингах не бывает боев «многие против одного».  
  
«Какие же вы сволочи, придумываете такие гадости... Но этот раунд мой!!»  
  
Метеас несется прямо на Серебряного Прыгуна. Мысль о простом уничтожении врага концентрируется только на ней самой и Серебряном Прыгуне, из ее восприятия выпадает учет еще одного боевого персонажа.  
Именно потому, что она — вершина файтинг-геймера, поединок «один на один» является ее основой. И она не может понять движений Кея, который, будучи прогеймером, специализирующимся на файтингах, вместе со своими сволочами (друзьями) освоил игру с иными правилами(..).  
В играх другой категории это называется техникой «убийства игрока монстром» (MPK). Принудительное перенаправление агрессии, когда общий враг натравливается только на противника. Злобная техника, когда убийство игрока поручается мобу. Например, это вопрос о том, на кого нацелится обезумевший зверь — на добычу, которая его опасается, или на добычу, которая отвлеклась от него.  
  
«Угу-у...!?»  
  
«Не отвлекайся, Метеас».  
  
Монстр, живущий лишь ради бессмысленного разрушения и самоуничтожения. Таран сверхтяжелого злодея, чья масса в несколько раз превосходит Серебряного Прыгуна или Метеас, и даже тяжеловооруженную Проклятую Тюрьму, с легкостью отбрасывает тело Метеас.  
  
«Это нечестно, так ведь?»  
  
Именно так считает и Кей. В конце концов, раз уж Пенсилгон может здесь блистать, эта игра уже не файтинг.  
  
«Это Глобальное Игровое Соревнование. Я покажу всем зрителям... и прежде всего тебе, что представляет собой эта игра».  
  
В этом мире (игре) каждый может стать героем, может стать злодеем. Но это, другими словами, означает...  
  
...что ты еще ярче ощутишь и тяготы героя, и карму злодея.  
  
«Ура! Кей взял раунд!!»  
  
«То, как его в конце пнул под зад мясной болван, — это просто умора».  
  
«Из-за системных звуков не было слышно, но по губам видно, что он крикнул «Охю!»».  
  
«Серьезно? Над этим можно будет смеяться еще три года».  
  
«Давайте хоть немного порадуемся!?»  
  
Легко сказать «порадуемся». Конечно, приятно, что он взял раунд, но, вероятно, со следующего начнется ад...  
  
Стратегия, которую мы долго и упорно готовили и которую Катсу довел до ума, — хоть и является стандартной для этой игры, но с точки зрения традиционных файтингов это верх коварства, настолько хитрый ход, что это все равно что свернуть на боковую тропу и установить там телепорт.  
Это может показаться даже издевательством(.........).  
  
На самом деле, для самого Катсу, который это делает, это все равно что пытаться укротить дикую лошадь посреди торнадо. Это не так просто, как кажется со стороны.  
Ведь управлять агрессией того мясного болвана... вернее, моба, оказалось сложнее, чем ожидалось. И нужно было умудриться натравить его именно на Сильвию Голдберг... на \*ту самую\*(..) Сильвию Голдберг.  
  
И именно потому, что я мыслю так же, я понимаю. Понимаю, каково было бы мне, если бы меня там забили толпой с помощью NPC.  
  
Ох, ох... Да, тогда бы точно щелкнул(..) переключатель. Тот самый, что называется «кнопка срыва».  
  
Если даже я, геймер-любитель, смог так дать отпор непобедимой чемпионке США (Всея США) благодаря эмоциональному(..) подъему, то что будет, если Сильвия Голдберг сделает то же самое?  
  
Результат был продемонстрирован бесстрастным, словно маска Но, Метеасом, который всего за четыре минуты уничтожил(..) и мясного болвана, и Серебряного Прыгуна.  
  
«...Ха-ха-ха, посмотри, Тыква-кун. Зал в шоке от такого».  
  
«Ну да, это уже перебор...»  
  
Моя теория о «Сильвии-ТАС» внезапно обрела реальность. Что это за......... что?  
  
Персонаж Метеас по сути ограничен прямолинейным движением. Поэтому, чтобы повернуть за угол, нужно остановиться и повернуть под прямым углом.  
Обычно Сильвия-Метеас движется непредсказуемо и быстро, отталкиваясь от земли, воздуха и объектов, словно супермяч, запущенный со всей силы в тесной комнате, но...  
  
«Выполнять степ на месте, чтобы насильно повернуть... Кто бы мог подумать, что она сделает это всерьез...»  
  
Это было настолько впечатляюще, что лишило дара речи. Метеас, которая должна была поворачивать только по прямой, плавно(....) описала дугу и повернула.  
  
Беспощадная резня, устроенная Сильвией Голдберг, которая до этого проявляла эмоции... даже в момент ничьей с Проклятой Тюрьмой, — возможно, ошеломила зал даже больше, чем пик Клокфайра.  
  
«Неожиданный буст, но... это шанс».  
  
Я испытал то же состояние, поэтому могу сказать. Этот «буст срыва»... ужасно выматывает.  
Это как если бы в середине марафона бежать изо всех сил, игнорируя темп. Можно показать невероятное время на отрезке... но потом ждет только истощение.  
  
Сильвия Голдберг действительно обладает чудовищной выносливостью. Но обладатель чудовищной выносливости сорвался и выложился на полную.  
Ах да, вот он, величайший шанс. Птица, летавшая выше, быстрее и сильнее всех, сейчас вот-вот «запыхается».  
  
«Все в порядке, Катсу...»  
  
Это моя величайшая поддержка. Последнее, на что мы уповаем, — не рандом и не удача, верно?  
  
«Нас хранит благословение кофеина».  
  
Госпожа Нацумэ, почему ты смотришь на меня так, когда я искренне подбадриваю? Будто я «идиот».  
  
«На всякий случай добью, но я думаю, что ты «идиот», Тыква, Тушенная в Энергетике-кун».  
  
«Звучит невкусно».  
  
Пот стекает по щеке. Нет, это иллюзия.  
В кибернетическом теле нет таких физиологических явлений. Если я так чувствую, то это, должно быть, пот, выступивший на моем реальном теле.  
  
(Что это? У нее еще есть передачи для ускорения?! Н-нет... Такое насильственное выступление нельзя повторять много раз.)  
  
Резкая перемена, словно переключили тумблер. Невероятный трюк, в реальность которого трудно поверить, даже видя его своими глазами... Кею это было знакомо.  
Да, этот «срыв» — это состояние, которое иногда бывает у Санраку. Мгновенное снятие ограничителей, подпитываемое в основном гневом, раздражением и зашкаливающим азартом. Трюк, который, даже со стороны глядя, кажется, сжигает клетки мозга с ужасающей скоростью.  
По крайней мере, Кей на такое не способен. Кажется, что это сокращает жизнь.  
  
(По крайней мере, Санраку после такого бывает в состоянии, похожем на похмелье... Это не проходит бесследно.)  
  
Шанс всей жизни. Сильвия, которую он преследовал, но не мог догнать, сейчас находится на расстоянии вытянутой руки.  
  
Это не просто совпадение. Друзья, пришедшие сюда, пожертвовав своим временем, время, которое они выиграли, путь, который они проложили, — все это привело к этому моменту.  
Значит, ему остается сделать всего две вещи.  
  
Победить Сильвию Голдберг. И как-нибудь договориться с кошельком, чтобы совместить якинику и суши... вот и все.  
  
«Ну что, победим!»  
  
Кей не был уверен в победе, но он ее не исключал. Но в этот момент... он не чувствовал, что проиграет.  
  
\* \* \*  
  
- Зеноцелгус  
Полностью обезумевший Халк или Чужой-горилла. Ближайший образ — Кожаный из «Тихоокеанского рубежа».  
Биологическое оружие, созданное где-то во вселенной. Попало на Землю из-за того, что всемогущее существо Галаксеус сделало что-то ненужное.  
Обладает читерской способностью анализировать цель и отражать ее свойства на себе. Обязательно упоминается в спорах о сильнейшем персонаже комиксов Галаксия.  
Из-за чрезмерной силы недавно была добавлена слабость: «Тело цепенеет при прослушивании звука определенной частоты. Конкретно — плача человеческого ребенка в возрасте до двенадцати лет».  
  
В GH:C это тяжелейший боец ​​самого большого веса со способностью «Анализ». Может переключать свое тело на свойства объекта, если смотрит на него более пяти секунд.  
На первый взгляд кажется улучшенной версией Проклятой Тюрьмы, но есть различие: Проклятая Тюрьма должна сначала разрушить объект, но может поглотить все разрушенное разом, тогда как Зеноцелгус может анализировать только один объект за раз, хоть и просто посмотрев на него.  
  
Кстати, добавленная слабость тоже отражена в игре. Конкретно: в момент, когда девочка-каштан-кинтон заплачет, космическая горилла замирает на несколько секунд. Космическая горилла, добрая к детям. Любимая еда — не бананы, а бензин.