Глава 484  
  
  
  
Взрывной улов! Рыба, пожирающая игрошлак!!  
Не смей бежать с поля древней битвы.  
Сражайся... Сражайся...  
Даже если не к месту, мясо можно заработать.  
Кричи "А ну иди сюда!", бросай вызов.  
Имей смелость вести себя как подобает.  
Отбрось мысли о побеге.  
Преодолей предел и жми.  
"Рух" — божественная манга.  
Даже если плачешь, не победишь.  
«Сдохни, тварь!!»  
  
«Нарываешься, урод?!»  
  
«Так-так, хватит комедию ломать».  
  
Мы с Ойкацу перестали сверлить друг друга взглядами. В пространстве, где мириады предметов плыли в воздухе, словно звёзды, мы вчетвером стояли друг против друга.  
  
«Хм... Слишком уж он своеобразный, чтобы просто проигнорировать?»  
  
«Нет проблем, мой интеллект способен решить эту задачу».  
  
«Характерный персонаж... Ну, информация подтверждена, но ты ведь Завоевательница, заключившая контракт с Санраку?»  
  
«Подтверждаю: Я — Завоевательница Эльма=317, оказывающая интеллектуальную поддержку Хозяину(Мастеру)».  
  
«Санраку-кун, можно спросить про секреты контракта? Выглядит очень весело».  
  
«Я и сам толком не знаю условий. Как там на самом деле?»  
  
Четвёртая... Сайна, которая невозмутимо создала себе личное пространство внутри хранилища, указала на Пенсилгон и продолжила:  
  
«Критерии контракта зависят от ситуации, но у Завоевательниц (Конкиста-Долл) есть совместимость с типом Хозяина для каждой модели. Вам, например, хорошо подошла бы модель Лириэль».  
  
«Лириэль...? А-а, та, которая такая миленькая и расчётливая?»  
  
«Хорошо помнишь».  
  
«Я всё-таки работаю с людьми, вижу их лица. Если у персонажа игры такое запоминающееся лицо, я обычно запоминаю».  
  
С этой точки зрения, мне наоборот трудно запоминать, потому что в разных играх я вижу похожие архетипы (персонажей)...  
  
«А, да, кстати, Пенсилгон, ты всё-таки не сможешь участвовать?»  
  
«Участвовать? А-а, в том? Телестудия Югатта ведь в столичном регионе? А мне в тот день нужно в Кансай».  
  
«В другую сторону? Ну, тогда точно никак...»  
  
Всё-таки странно. Почему он так упирается в эту трансляцию? Конечно, если удастся пригласить двух таинственных помощников, которые отличились на GGC, то это будет хороший контент, но...  
Похоже, Пенсилгон подумала о том же. Она прищурилась и спросила Ойкацу:  
  
«Катсу-кун... Ты что-то скрываешь? Намеренно утаиваешь информацию, или как?..»  
  
«Нет-нет, нет-нет-нет... Ничего подобного».  
  
............Подозрительно.  
  
«А ну выкладывай, цыплёнок-бой. В зависимости от ситуации, у меня могут появиться неотложные дела в тот день».  
  
«Гх......... На самом деле... Сильвия и Амелия очень хотят участвовать, вот».  
  
«Амелия......... Хищная Птица из Дайнаскал?»  
  
Что за крутое прозвище? И оно вообще относится к реальному человеку?  
  
«Как геймера я её не очень знаю. Но она монстр модельной внешности ростом за 190, немного крепкая, но не перекачанная... Знаю по работе».  
  
По продажам фотоальбомов она вроде бы обгоняет лучшую во всей Америке, — хихикая, Пенсилгон продолжила рассказывать об этой Амелии.  
  
«Понятно. Раз Амелия будет, мне тоже захотелось пойти... И что? Даже я, профан, знаю про «упрямство» Амелии Салливан... А, вот почему».  
  
«Что «почему»?»  
  
Ответила не Пенсилгон, а Ойкацу.  
  
«Амелия Салливан. Второе место в рейтинге США, Хищная Птица из Дайнаскал, прогеймер, которая своим тяжеловесным персонажем сбивала всех высокомобильных персонажей, за единственным исключением... И,»  
  
───До этого лета — женщина, наиболее близкая к «Реальному Проклятому Плену».  
  
«Итак, вопрос: Таинственный незнакомец, появившийся словно комета, на большой сцене GGC довёл игру против лучшей в США (Реальной Митии) до экстра-раунда в Проклятом Плену. Чего желает прогеймер, настолько гордая, что приехала в Японию на разборки?»  
  
«Японского прогеймера, который нанёс ей первое поражение».  
  
«Мы уже сыграли около 200 матчей. У неё винрейт шестьдесят процентов».  
  
Так тебя же обыгрывают, смешно.  
  
«Кстати, Сильвия, недавно освоившая китайское кунг-фу, имеет стопроцентный винрейт».  
  
Так она тебя обыгрывает, страшно...  
  
По спине пробежал холодок от осознания того, что базовые характеристики монстра были усилены до предела. Китайское кунг-фу — это перебор... Эта лучшая в США (Зенъичи) ведь всерьёз будет использовать вымышленные техники вроде «взрывной силы» (хаккэй).  
Но наконец-то всё стало ясно. Этот ублюдок, не вдаваясь в подробности, пытался зашвырнуть меня в логово монстров...!  
  
«Что-то у меня по плану на тот день простуда и боль в животе...»  
  
«Может, тебе прислать экспресс-почтой лекарства от простуды и желудка? А? Нет, серьёзно, пожалуйста, пощади. Изначально я планировал пригласить только тебя, но откуда-то просочилась информация через Сильвию, и...»  
  
«Кстати, что будет, если Санраку-кун откажется в последний момент?»  
  
«Адская картина «Мечтательный дуэт лучших в США против меня одного» будет транслироваться на весь мир».  
  
«Очень хочу посмотреть».  
  
«Пойду потренируюсь мысленно заболеть простудой в тот день».  
  
«Прекрати!!»  
  
Это был крик отчаяния. У него даже руки задрожали. Ты, что с тобой случилось за это время... Нет, сделаю вид, что не заметил. В каждом мире есть дыры, в которые лучше не заглядывать.  
  
«...Хе, хе-хе»  
  
«Что делать, Санраку-кун, Катсу-кун сломался».  
  
«В ремонт сдать?»  
  
«Хе-хе-хе... Но, но, однако, Санраку... У меня есть способ поднять тебе настроение...»  
  
А?  
  
Зловеще улыбаясь, Ойкацу медленно открыл рот и произнёс эти слова...  
  
«В качестве награды — первое издание японской локализации Justice Versus».  
  
«Чт.........!!?»  
  
Первое издание Джасбы?!  
  
«Что это?»  
  
«Зарубежная ретро-игра. В неё можно играть и на современных VR-системах, но по поколению она относится к категории VR до полного погружения».  
  
«...Шутишь? Ошибся, второе издание? Первое издание в коробке — это ж уровень музейного экспоната...»  
  
«Сказал, что это будет приманкой для Безымянного, и Амелия легко достала. Сумму... спросишь?»  
  
«...»  
  
Хочу что-то сказать, но рот не двигается, молчу.  
  
Justice Versus. Кажется, вышла лет десять назад... Последнее поколение файтингов с управлением контроллером, полностью вытесненное распространением полного погружения VR... Настоящая ретро-игра.  
К моменту её выхода полное погружение VR уже начало распространяться, хоть и было малочисленным. Слоган этой игры, которая намеренно выбрала старое доброе управление контроллером, был «Бесконечность неизведанного».  
  
Полное погружение VR — это технологическая революция, которую нельзя обойти стороной, говоря об истории игр. Сопереживание игрока и персонажа, отождествление, синхронизация — полное погружение, которое можно назвать вершиной всего этого, в некотором смысле уступает играм с управлением персонажем с помощью контроллера.  
  
Всё просто. Игрок, как ни крути, — человек. Он не может делать движения, невозможные для человека, и не знает, как управлять частями тела, которых у человека нет.  
Justice Versus, Джасба — это шедевр, доведший до предела это преимущество файтингов с управлением контроллером.  
  
Суть классических файтингов похожа на карточные игры. Удары персонажей имеют заранее определённую силу, радиус действия и эффект.  
Игроки сражаются, сталкивая друг с другом свои «руки», состоящие из множества карт — от лёгких ударов до суперприёмов.  
  
В полном погружении VR эта «рука» более расплывчата и ограничена. Поскольку игрок двигается сам, многое зависит от его собственных характеристик.  
Естественно. По крайней мере, с технологиями того времени заставить абсолютного новичка выполнять движения CQC означало бы, что его тело двигалось бы само по себе, без его воли.  
Скорее, странно то, что всего за десять лет появились такие игры, как «Шангри-Ла», которые интуитивно позволяют думать, что ты «можешь» это сделать. До сих пор основной технологией является помощь в движении (motion assist).  
  
Так в чём же величие Джасбы? Именно в её кастомизации─── Нет, сейчас это неважно.  
  
«Серьёзно... значит?»  
  
«Серьёзно. Я хочу покончить с жизнью, когда мне каждый день приходят письма от Амелии с вызовами на бой и требованиями... Поэтому, Санраку, я хочу, чтобы ты зажёг так же, как в тот раз, когда загнал в угол Реальную Митию».  
  
Выдав самые жалкие свои чувства, Ойкацу широко улыбнулся...  
  
Пока автор два хода фармил Древнюю Битву, его мозг в режиме бегства от реальности генерировал настройки на высокой скорости...!!  
  
Арку Амелии сделаю в GH:C.