

Глава 2: Другая сторона Чикаге Усами...? ч.2

На втором этаже располагались игровые автоматы: головоломки, файтинги и маджонги.

В отличие от первого этажа, количество мужчин значительно увеличилось.

Он задался вопросом, действительно ли Усами здесь.

Оглядевшись по сторонам, он увидел толпу, собравшуюся вокруг ряда автоматов в центре.

"Проклятье... Я снова проиграл!"

Мужчина, похожий на студента колледжа в вязаной шапочке, резко встал со стула.

Автомат, в который играл человек в вязаной шапочке, был ["End of the Samurai 3" (сокращенно Ensam 3).]

Он подумал, что это довольно крутой вкус.

Серия Ensam - это файтинг, действие которого происходит в Японии в последние дни правления сёгуна Токугава.

Среди персонажей - представители Синсэнгуми, в том числе такие исторические личности, как Сакамото Рёма, Окада Идзо и другие малоизвестные мечники.

Возможно, благодаря влиянию киберспорта, в последнее время популярность игры возросла.

На домашних консолях можно играть по сети, что позволяет игрокам соревноваться с другими игроками по всему миру в любое время.

Однако хардкорные фанаты аркад по-прежнему предпочитают сражаться на игровых автоматах.

Сакуто, который в свое время принимал активное участие в Ensam 3, может понять чувства этих людей.

Если у него есть время и он не носит форму, то он даже хотел бы принять участие в матче.

"Жалко так проигрывать".

"Заткнись! Почему бы тебе тогда не попробовать сыграть!"

раздраженно ответил парень в вязаной шапочке.

Длинноволосый мужчина, предположительно его друг, насмешливо закатал рукава и сел, вставив монету.

"Хорошо. Моя очередь следующая..."

"Похоже, я не угадал", - вздохнул Сакуто.

Как раз когда он собирался повернуть назад, в этот момент...

"Боже, этот Джей Кей, использующий Кото-кун, просто великолепен..."

Кото-кун - женский персонаж по имени Накадзава Кото в серии Ensam.

Она известна под прозвищем "Кото-кюн", ее любят за скорость и хитроумные движения.

Она была настоящей женщиной-мечником, которая сражалась, маскируясь под мужчину, в группе ронинов, известной как Шинсенгуми.

(Джей Кей использует Кото-кун... только не говори мне...)

Он подошел к противоположной стороне, где находился длиноволосый парень, и увидел, что зрители образовали полукруг, сосредоточенно глядя в одну точку.

Он быстро заглянул в щель.

Действительно, там была она, девушка, которую он искал, ловко управляя контроллером.

" !! Усами-сан...!?"

Как только Сакуто увидел ее профиль, слова сорвались с его губ.

Однако она даже не взглянула на Сакуто.

Она была полностью поглощена игрой, ее руки бесшумно двигались, а глаза не мигая смотрели на экран... Затем ее губы слегка шевельнулись.

"...? Виноват, но я в середине матча..."

"Прости, нет, просто..."

"Если хочешь играть, перейди на другую сторону. Если не хочешь, пожалуйста, не разговаривай со мной".

Ему казалось, что его попросили не беспокоить ее.

Зрители вокруг тоже смотрели на него, поэтому Сакуто молчал.

Однако в его голове зародилось множество вопросов о ней.

Непринужденный наряд, то, как она управляет с контроллером, и то, что она была завсегдатаем игрового зала - даже ее манера говорить отличалась от обычной.

Ему было о чем спросить, но, похоже, игра не скоро закончится.

(Понятно... Если я хочу поговорить, мне придется играть против нее).

Сакуто выдохнул.

"...Хорошо. Мы можем немного поболтать, если я выиграю матч?"

"Это что, пикап?"

"Нет, я просто хочу кое-что спросить..."

Затем на экране появился яркий эффект.

Персонаж Усами, Накадзава Кото, исполняла свой последний прием.

"Хм... хорошо, звучит интересно. Но только если ты сможешь победить меня, хорошо?"

Ее лицо было частично скрыто волосами, но казалось, что она улыбается.

Длинноволосый парень передо мной быстро проиграл, и наконец настала очередь Сакуто.

Сев перед автоматом, он вставил монетку и перешел к экрану выбора персонажа.

Судя по схеме, он должен был выбрать Перри, с которым Накадзава Кото не очень хорошо справлялась, или Окиту Соудзи, у которого такие же хитрые приемы.

Однако он намеренно выбрал Кондо Исами, медлительного силового типа.

"Цк... этот парень, что за новичок... Ты все неправильно понял. Зачем выбирать силовой тип?"

раздался насмешливый голос сзади.

В Ensam слабость скоростного типа - это сбалансированный тип с хорошим сочетанием скорости и силы.

Это значит, что Кондо Исами находится в невыгодном положении против Накадзавы Кото Усами.

Но он не стал обращать на это внимания и сосредоточился на предстоящей игре.

Матч начался.

Поначалу Кондо Исами был сбит с толку хитрыми движениями Накадзавы Кото.

Ему удавалось держать надежную защиту, но, как все и ожидали, преимущество было на стороне Кото.

Решающий момент наступил в одно мгновение.

Кондо Исами, загнанный в угол у края экрана, стоял на страже.

На мгновение Накадзава Кото присела.

Кондо попытался пригнуться, чтобы сравняться с ней, но опоздал на несколько кадров - и это

было все, что нужно.

(Вау... Это чувство... Усами-сан действительно хороша...)

Сакуто смирился и отпустил контроллер.

Когда этот удар приземлится, будет уже слишком поздно.

Лоу-кик Накадзавы Кото сработал, затем последовала серия приемов.

Наконец, активировался ее суперспецприем [Секундная форма: [Сто цветов расцветают] было активировано, и Кондо Исами поднялся в воздух, демонстрируя яркое зрелище.

Это была идеальная последовательность комбо.

Не было ни одной ошибки при вводе, и она отняла шестьдесят процентов здоровья.

Но когда Кондо Исами начал падать на землю...

(-Да, начинается.)

Глаза Сакуто расширились, а руки быстро вернулись к контроллеру.

Он начал быстро вводить команды, и Кондо Исами, который должен был упасть и лежать, внезапно подпрыгнул и быстро встал.

"Что? [Кондо Кузнечик]...!"?

крикнул кто-то, а Кондо Исами уже кружил за Накадзавой Кото.

Сильный удар привел к серии связанных движений, и Кото была подброшена в воздух у края экрана.

Но не успела Кото упасть на землю, как сильный удар Кондо снова обрушился на нее. Кото была подброшена в воздух, получив при этом урон.

Сильный захват Кондо - Кото, парящий захват - парящий захват - казалось, этому циклу не будет конца.

Сзади Сакуто послышался ропот.

"Кузнечик [Кондо] в [ловушке захвата]!?"

"Серьезно...!? Впервые вижу это в реальном бою!"

"Этот парень не любитель...!?"

На самом деле, Сакуто уже подготовил сцену.

Он притворился прижатым к стене, избегая полного истощения запаса здоровья.

Другими словами, он специально сделал это комбо, чтобы заманить противника и создать возможность застать его врасплох.

Есть и то, что эксперты называют [Кондо кузнечика].

Кондо Исами также известен как восстановление, позволяющее избежать нокдаунов, но его уникальность заключается в том, что он может выполнить его даже после попадания суперспецприемом.

Однако этот прием иногда считают несправедливым или ошибочным, и в версии для домашних консолей он уже исправлен.

Этот прием уникален для автономных аркадных автоматов.

Кроме того, у Кондо Исами есть техника "ловушка на стене", широко известная как [Ловушка для захвата].

Попав в нее, можно считать, что это конец.

Если только не произойдет ошибка в работе, то индикатор здоровья не перестанет уменьшаться, пока не упадет до нуля.

(...Извините, но у меня тоже есть причины, по которым я должен победить...)

На экране появилась надпись "Одно очко!".

Первое очко набрал Кондо Исами, управляемый Сакуто.

Когда Сакуто выиграл и второе очко, зрители за его спиной разразились радостными криками.

<http://tl.rulate.ru/book/100206/3473314>