Глава 11  
  
: Промывка мозгов говноиграми после жирной топ-игры\*\*  
  
«О, Санраку, здорова. Ты ж вроде с „Запором“ завязал?»  
  
«А ты, Катсу, всё так же тут торчишь, как ни зайду. Да чёт захотелось снова в нелогичную ритм-игру с герилья-багами порубиться. А, кстати, я Фейриксос прошёл.»  
  
«Серьёзно?! Бля, я на ласте забил.»  
  
«Да там изи: надеваешь маску, плавки, и хуяришь его голыми руками минут тридцать.»  
  
«„Маска и плавки“ — это, сука, слишком мощно… Ладно, сегодня вечером попробую завалить, я тоже хочу этой Фейри-швали въебать…»  
  
Ежедневный онлайн тут меньше сотни человек. Хуй знает, почему сервера до сих пор не отключили при таком запустении. Почти все игроки друг друга знают.  
Сейчас я не Санраку в полуголом прикиде с птичьей башкой… а Санраку, мастер стиля Иай-Кулак, Берсерк. То есть, играю я сейчас не в РуШа.  
Это не то чтобы ломка по говноиграм после долгой сессии в топ-игре…  
Просто были кое-какие мыслишки, и я решил вернуться на старое поле боя — в зарубы по пройденному игрошлаку.  
  
«Берсерк Онлайн: Страсть», сокращённо БенП, или «Запор».  
Раз я купил её до РуШа и задротил в неё, то это, без сомнения, говноигра.  
Это сиквел «Берсерк Онлайн», в которой и так уже проглядывали ростки говна. Но «Страсть» пошла дальше. Если цифровая версия ещё была играбельной, то коробочная, блядь, была настолько забагованной, что это была уже совершенно другая игра. Ещё одна легенда игрошлака, только с другого конца спектра, чем Фейриксос.  
  
«Катсу, го по-быстрому раунд?»  
  
«Окей, правила, как обычно…»  
  
««Без правил (Вали тудо), БЛЯДЬ!»»  
  
Я кидаю ему запрос на бой. Катсу, такой же любитель извращений (маньяк игрошлака), как и я, который почти живёт в этом «Запоре», превратившемся из-за багов в сверхпространственную герилья-ритм-файтинг-игру, тут же принимает вызов.  
Вокруг появляется уведомление о начале боя, и вокруг нас с Катсу формируется боевая арена.  
  
«О, бой начинается.»  
«Катсу против… О, Санраку!!»  
«Санраку же вроде завязал?..»  
«Говногеймерам нужна регулярная доза говногениума, иначе они дохнут. Я знал, что он вернётся.»  
  
Пиздят всякое, но что поделать. В этой игре народу так мало, что найти противника — уже событие. Поэтому, как только кто-то начинает драться, все присутствующие тут же сбегаются посмотреть.  
Тем более, если дерётся Катсу, на данный момент сильнейший игрок в этом дерьме.  
  
«Пока ты там Фейриксос мучал, я тут исследовал дальше и изобрёл новую технику! Готовься отлететь всухую!!»  
  
«Ха! А я, как мастер стиля Иай-Кулак, докажу, что тупой спам Иай-удара — это имба!»  
  
Гонг! И в ту же секунду тело Катсу начинает глючить (\*\*\*).  
  
«Бля, какая мерзость!!»  
  
«Лови! Атака тентаклями R18!!»  
  
Шея и конечности Катсу растягиваются в несколько раз, и его руки, как ёбаные тентакли, летят ко мне.  
В ответ я резко выхватываю кулак из кармана, словно меч в иайдо, и отбиваю атакующую руку… или что это, блядь, было.  
В следующее мгновение мы оба с Катсу исчезаем и телепортируемся в совершенно разные точки арены.  
  
«Бля, ну у тебя и реакция, пиздец. Я ж специально задержку на захват поставил, а ты всё равно среагировал…»  
  
«Стиль Иай-Кулак позволяет чисто теоретически законтрить даже ваншот-атаку босса без урона, если есть 12 кадров на реакцию. Это имба, говорю же. Кстати, как ощущения?»  
  
«Ну, типа шея и конечности стали как водоросли?»  
  
«Блядь, заткнись! Не выдавай фразы мощнее, чем „маска и плавки“!!»  
  
Вот почему эта говноигра до сих пор пользуется нишевой популярностью. Это не просто «без правил», это, как тут говорят, «с багами можно (Баг-тудо)».  
Если играть в коробочную версию… то можно намеренно (\*\*\*) вызывать баги, которые в нормальной игре были бы фатальными: деформация аватара, внезапные телепорты, временная неуязвимость… и прочую хуйню, явно не предусмотренную разработчиками.  
Из-за этого «Запор» превратился из арены для горячих битв Берсерков в инфернальный ад, где сражаются не люди, а какие-то ёбаные мутанты.  
  
Вообще-то, это файтинг, и тут даже есть сюжетный режим, но из-за того, что баги распространяются и на вражеских мобов, он превратился в неиграбельное месиво.  
Удар ласт босса, который срабатывает за 6 кадров (охуеть, это 0.1 секунды!) и достаёт по всей арене, — это просто пиздец. Его невозможно заблокировать или увернуться, единственный способ — контратаковать точно в момент замаха. Полный маразм.  
  
Вот так игра и получила прозвище «Сверхпространственная багованная герилья-ритм-файтинг-игра». Говноигра, где надо контратаковать в ответ на внезапно возникающие замахи (ритм).  
  
Поскольку «Запор» — это игра с полным погружением, все привычные правила файтингов идут нахуй.  
Ведь тут приходится ломать саму основу — представление о том, что «ты имеешь форму человека».  
  
А вернулся я в эту игру, как ни странно, ради РуШа.  
  
\*Примечание автора-геймера: С появлением VR-файтингов эра игр на мониторах с аркадными стиками практически закончилась. В VR-файтингах, где ты сам управляешь телом персонажа, преимущество не обязательно у тех, кто силён в реале… а у тех, кто хорошо «двигается в игре». Поэтому существуют игроки, которые в реале дрищи, а в VR вытворяют паркур похлеще ассасинов. Наш герой как раз из таких.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*