Глава 134  
  
: Стрит-Флеш с Джокером\*\*  
  
Когда я впервые увидел то письмо, подумал, что это какой-то новый спам. В наши отношения, где мы обычно не пересекаемся в реале, бросили камень. Причём, судя по стилю письма, там явно какой-то подвох.  
Я потребовал объяснений от отправителя… Катсу, а сам тем временем отправил секретное письмо нашему мозговому центру клана «Волки Путешественников» — Пенсилгону.  
  
Наш с Пенсилгоном разговор вкратце:  
  
\*\*Я:\*\* Как думаешь, чего он хочет?  
\*\*Карандаш:\*\* Зависит от деталей, но насколько большой «долг» мы сможем на него повесить?  
\*\*Я:\*\* Оплачивает дорогу и участие полностью. Похоже, он реально в жопе, раз так предлагает.  
\*\*Карандаш:\*\* Хорошо, что у меня как раз работа закончилась.  
  
Мда, с психопатами разговаривать бесполезно. Я спрашиваю, соглашаться ли на его предложение, а эта сука уже планирует, что будет \*после\*.  
Но после нескольких допросных писем Катсу всё-таки раскололся.  
  
\*\*\*  
  
GGC… Global Game Competition. Как и следует из названия, это огромное мероприятие, где представляют игры со всего мира: те, что уже сделаны, те, что делаются, те, что решено сделать, те, на которые ищут инвестиции…  
Несколько лет назад GGC проводили за границей — в Англии, Америке. Выбор места явно зависел от того, у кого из спонсоров больше бабла. Но вот уже второй год подряд, включая этот, GGC проходит в Японии. Причина очевидна — сверхгигантский тайтл под названием Шангри-Ла Фронтир.  
Даже крупнобюджетные игры от американских гигантов, в которые вбухали миллиарды, оставались просто «играми». А РуШа… тут и говорить нечего.  
  
До выхода РуШи мировой геймдев делился примерно на три лагеря: Америка — качество, Азия — персонажи и сюжет, Европа — инновационные системы.  
Из-за национальных особенностей получались то игры с персонажами, похожими на гибрид человека и гориллы, то хрупкие мальчики и девочки, машущие огромными мечами, то настолько новаторские идеи, что человечеству требовались годы на их осмысление… Короче, было дохуя и хороших, и дерьмовых игр.  
А теперь РуШа… вернее, одна «японская» компания, даже не вся Азия, — уделала всех. По моим прикидкам, РуШа опережает текущие тайтлы на три… нет, на пять поколений.  
Примерно через полгода после релиза РуШи разные компании, и наши, и зарубежные, начали анонсировать «похожие» на РуШу игры. Но я, как человек с нюхом на такое дерьмо, уже несколько из них заприметил. Можете считать это знаком качества. Эти клоны РуШи вспыхивают и гаснут, как метеоритный дождь… Жду не дождусь их релиза, ага.  
  
Возвращаясь к теме. Короче, сейчас игровая индустрия — это как гонка, где РуШа в гордом одиночестве умотала далеко вперёд, оставив позади даже Америку с её бюджетами в 530 тысяч (и больше). Естественно, любая игра в жанре экшн, RPG, симулятор… любая игра, имеющая хоть один элемент, присутствующий в РуШе, теперь меряется с ней. GGC — это обычно место анонса хороших или отличных игр, так что я обычно смотрю трансляции. Но в последнее время, как говорил Катсу в прошлом году, атмосфера там стала напряжённой.  
Он довольно известный про-геймер, а компании, представляющие игры на GGC, часто нанимают про-геймеров для демонстрации геймплея, так что он там каждый год тусуется. И вот в этом году Катсу, которого позвали туда по работе, зачем-то приглашает меня и Пенсилгона.  
  
«Короче, ему нужно сразиться с противником, которому он пиздец как не хочет проигрывать, а почти вся его команда слилась, и ему грозит техническое поражение…»  
  
Вышел из РуШи, прочитал письмо за время до следующего входа, невольно хмыкнул. Цепь несчастных случайностей, как в комедии. Энергетик сегодня кажется особенно вкусным.  
  
«Но что делать… Послезавтра, да?»  
  
Ну, особых планов у меня нет. Я не состою в клане, где нужно логиниться каждый день и выполнять норму. У меня есть встреча в РуШе после этого, но это не проблема… Честно говоря, единственная причина отказаться — моё собственное желание.  
То есть, Катсу нужны мы, чтобы заткнуть дыры в команде и избежать технического поражения. Но раз он выбрал именно нас, значит, он рассчитывает на победу, а не просто ищет массовку.  
Можно ли просто так вписывать в турнир обычных людей, а не про-геймеров? Вопросов дохуя, но вряд ли Катсу стал бы приглашать нас, не продумав этот момент. Так что можно забить.  
  
«Послезавтра… Подготовиться, выехать завтра… Хм, ну, вроде успеваю».  
  
Сегодня нужно только пройти один сценарий. Это всяко проще, чем нестись сломя голову через целую локацию. Будь это за границей, я бы завалил Катсу спамом и послал нахуй. Но если туда можно добраться на поезде (линейном) за два-три часа, то это легче, чем искать говноигры по захудалым магазинчикам.  
Сам GGC идёт три дня, но «дружеский матч с демонстрацией геймплея», о котором говорил Катсу, закончится за один день, так что времени это займёт немного. И главное — Уоми Кей, который сейчас на пике популярности и, похоже, неплохо зарабатывает как про-геймер, обещал оплатить все расходы. Я в последнее время только и делал, что носился по РуШе, так что небольшой перерыв не повредит.  
  
«Ладно, хуй с тобой, принимаю твоё приглашение… так».  
  
Отправляю письмо и задумываюсь.  
  
«…А если подумать, это значит, что я встречусь в реале с Аманэ Товой и Уоми Кеем?..»  
  
Встреча со знаменитостями — по идее, я должен радоваться. Но… мы и так общаемся по почте и в игре, так что ощущения эксклюзивности нет. Придётся взять автограф для сестры.  
  
\*\*\*  
  
…Короче, завтра вечером мне придётся ехать на GGC. Но сейчас по плану — проверка уник-сценария с этими двумя.  
  
«Слушай, Раст, мы давно не играли. Этот уник-сценарий… его ещё никто не прошёл?»  
  
«…Думаю, нет. Условия его появления даже мы не знаем».  
  
Уник-сценарий «Пронзить Апостола Бездны», который они мне предложили, запускается разговором с НПС «Самопровозглашённый Великий Пират Стьюде». Но как дойти до этого разговора, они сами не знают.  
  
«Когда мы впервые сюда пришли, Раст… эээ, разозлилась на провокации НПС и отпиздила их всех».  
  
«Всех отпиздила?.. Но ты же вроде лучница, дальний бой… И можешь на «ты»».  
  
«А, точно… Раст переключается между «магическим луком» и «силовым луком», так что у неё СИЛА высокая. Против людей, тем более НПС, достаточно просто бить кулаками…»  
  
«А-а…»  
  
Слово «магический лук» зацепило, но ладно. Короче, Раст устроила дебош. Била всех подряд, кто косо посмотрел… А потом её нашёл НПС, назвавшийся «Посланником Великого Пирата», и привёл к уник-сценарию. Хммм, может, условие — убить определённое количество НПС? Нет, Пенсилгон вроде говорил, что за убийство НПС начисляется карма. Для уник-сценария EX, редчайшей хуйни, это возможно, но… Убивать не обязательно? Может, есть другой вариант.  
Вообще, в этой игре за убийство и игроков, и НПС дают штраф. В таких условиях мало кто додумается пиздить НПС. Хочешь опыта — иди вали боссов или элиток за городом. Не то чтобы дыра в системе… но слепое пятно.  
  
«И вот, мы должны помочь этому самопровозглашённому мелкому пирату-засранцу преследовать корабль-призрак… таков сценарий».  
  
«Засранцу, говоришь?»  
  
«А, ну да, его иначе и не назовёшь…»  
  
Даже Молд так считает?.. Говорю сразу, мой стандарт «засранца» — это стандарты Фейговно. Обычный мелкий засранец у меня такого звания не заслужит. Главный злодей Фейговно — это, конечно, Фейкакас, эта тварь Фейрия. Но был там засранец, сравнимый с ней.  
Звали его «Арк», прозвище — «Гайарк» (Вредоносный). Если Фейкакас сеяла хаос неосознанно, то этого персонажа разрабы специально сделали «засранцем» — искусственное зло. По сюжету он был любимцем духов в «Культе Духов», обладал огромной властью и постоянно мешал главным героям. Объявлял их в розыск, насылал убийц (минимум 10, включая сильных врагов), травил колодцы в деревнях, куда направлялись герои, насылал монстров, поджигал леса, крал важные предметы… Короче, делал всё не столько для того, чтобы помешать героям, сколько чтобы заебать игрока.  
Даже зная это, играть было пиздец как нервно. А причина его ненависти к главной героине… вернее, к Фейкакас, — «духи любят её больше, чем меня». Эгоистичный ублюдок. В конце он сходил с ума и становился боссом. Тому, как его лучше всего отпиздить, была посвящена целая страница на вики. Засранец из засранцев.  
Концовка у него была жёсткая: духи от него отвернулись, он лишился власти и стал просто мелким засранцем. Его голым вышвырнули из храма. Если после этого поговорить с определённым НПС в определённом городе, можно было услышать, что «какого-то наглого мальчишку утащили в мужской бордель (ну вы поняли)».  
Будь Фейговно игрой 18+, может, и показали бы, что там с ним стало. Но большинству игроков хватало того, что они отпиздили его в форме босса и увидели, как духи его кинули. Зачем было так явно добивать труп? Разрабы вообще понимают, как обращаться со «злодеями»? Эй, Фейкакас, ты же во время боя с ним орала: «Тебе мало будет всех страданий этого мира!». Какого хуя ты теперь стоишь со святой рожей и жалеешь его? Короче, всё это только подчёркивало, насколько игра — говно.  
  
«Так что обычной наглостью звание засранца от меня не получить…»  
  
\*\*\*  
  
\*Через несколько минут\*  
  
\*\*\*  
  
«Явились! Я — великий пират Стьюде! Мои слова — закон!»  
  
Странно это признавать, но, возможно, я только что увидел настоящего засранца.  
  
\*\*\*  
  
\*\*