Глава 152  
  
: Один Миг, Чтобы Познать Предел Ослепительного Света\*\*  
  
«Пиздец! Ну это просто пиздец, сука!»  
  
«Ааа, простиии, язык скулящих неудачников я как-то не понимаююю? Вообще не врубаюсь, что ты там лопочешь!!»  
  
«Демон! Дьявол! Изверг!»  
  
Эта тварь устроила такое, что тысячи НПС сдохли! Ну, я тоже тут три дюжины тачек, в основном дорогих, в металлолом превратил, но по сравнению с ней я просто ангел…  
  
«А что ты сделал?»  
  
«Дженгу из небоскрёба».  
  
«Ты ебанутый?..»  
  
Пенсилгон ржёт на фоне поэтапно рушащегося здания. Куча НПС цеплялась за неё с криками «Спаси, герой!»… Но её методы — это просто пиздец. Надо было просто валить её по-быстрому.  
  
«Спрашиваю всех, включая Мег: как вам игра после первого знакомства?»  
  
Первые впечатления, значит? Ну…  
  
«Симулятор управления толпой (с элементами боя)».  
  
«Песочница в жанре Tower Offense, но только для злодеев».  
  
«Требует широкого тактического мышления и высокой степени свободы… А мне тоже нужно что-то умное сказать?»  
  
«Мег, оставайся собой. У этих двоих просто баги в нейронах, которые не лечатся».  
  
«П-правда… Я могу быть собой…»  
  
«Слушай, Санраку-сан, а что нам с этим делать?»  
  
«Послать нахуй с улыбкой?»  
  
Что за сцена из галге где-то в середине сюжета? Катсу, ты что, выёбываешься? Точно выёбываешься. Хотя сам он вроде спокоен. Значит, вот оно что. Тьфу, блядь!  
  
«Не понимаю, почему меня молча поливают говном… Ладно, серьёзную тактику будем завтра обсуждать… Эй, Санраку, не хочешь сыграть партейку?»  
  
«А? Да похуй, давай».  
  
«Только у меня одна просьба… Выбери «Митиаса»».  
  
«…Может, мне видосы с игрой этой Сильвии посмотреть?»  
  
«Нет, не надо. Сильвия Голдберг всё равно уже эволюционировала с прошлого раза».  
  
\*\*\*  
  
───Только играй всерьёз.  
  
Таков был приказ Катсу.  
В облике героя «Митиаса», который выглядит так, будто вот-вот впадёт в лихорадку, я стою на крыше небоскрёба и смотрю на Город Хаоса, который сильно изменился с прошлого раза.  
  
«Так, сколько лет я не дрался с ним в файтинге без багов?..»  
  
В новой игре у меня преимущество новичка, но учитывая, что она связана с РуШой и Катсу задрачивал предыдущую часть, расклад, наверное, 6:4 в его пользу…?  
  
«Да похуй, делать-то всё равно одно и то же».  
  
Персонаж Митиас — это, одним словом, «высокомобильный атакер, работающий по всем трём осям». Воздушный прыжок, бег по стенам, рывки — всё на высшем уровне. Увороты и резкие повороты — его слабое место, но для перемещения по этому огромному уровню он — один из лучших доступных персонажей.  
Правда, базовый урон у него низковат, так что бить придётся много.  
  
«Катсу вроде выбрал «Амдрава», да?..»  
  
Герой с лавовыми руками. Плавит бетон, арматуру и швыряет ими, как снарядами. Ближний бой. Снаряды из расплавленного железа летят медленно, так что увернуться легко, если это не внезапная атака или ты не зажат. Но заставить их попасть — это уже стиль Катсу… Уоми Кея.  
  
«К счастью, персонажей, превосходящих Митиаса в мобильности, всего штук пять, так что инициатива за мной… Или это и есть его план?»  
  
Заставить меня играть тем же персонажем, что и его главный противник. Очевидно, что это спарринг для подготовки к бою с Сильвией. Значит, он наверняка придумал, как контрить Митиаса, который быстрее его.  
Раз уж это матч герой против героя, можно забить на Катсу и пойти спасать людей и бить НПС-злодеев. Это не запрещено правилами.  
  
«Но всё же».  
  
Лично мне не нравится, что последняя запись в истории моих боёв с Катсу… вернее, с Модорукаццо, — это поражение.  
Перепрыгиваю с крыши на крышу, осматриваясь. В парке, зажатом между небоскрёбами, вижу неестественно яркое, горячее сияние.  
  
«Гонг уже прозвенел… Блицкриг, сука!»  
  
Прыгаю с крыши, воздушный прыжок. Спецприём Митиаса «Звёздный Путь» позволяет пять секунд бежать по воздуху(!!!). По идее, тут бы ульту всадить для внезапной атаки, но счётчик пуст. Приходится атаковать обычным ударом ногой в полёте, как в токусацу-сериалах. Эх, вот бы в РуШу такую штуку.  
  
«Ты так сияешь, что тебя за версту видно!»  
  
«Я знаю… Так и задумано!!!»  
  
Этот Митиас постоянно окружён светящимися частицами. А когда он не касается земли… как сейчас, — издаёт характерный звук. Персонаж пиздецки не подходит для стелса, но мне сейчас нужно не решающее попадание, а сам факт атаки.  
При падении с большой высоты в этой игре нет урона, но есть принудительная анимация приземления. А вот после атаки время восстановления гораздо меньше.  
На мой удар ногой Катсу… Амдрав, — отвечает блоком руками. \*ШШШШ!\* — звук плавящегося металла. ХП уменьшаются у обоих. Удар с вершины небоскрёба пробивает блок, нанося Амдраву небольшой урон. Митиас тоже получает урон.  
Главная фишка Амдрава — «Лавовая Броня» на руках. Наносит урон при касании. Как шипастая броня, но только на руках. Даёт доп. урон при атаках и блоках руками.  
  
«Надо же, с такой высоты и точно в меня попал!..»  
  
«Ну так, ориентир же был понятный!!!»  
  
Лезть в ближний бой против Амдрава на Митиасе — невыгодно. Если он заблокирует мою атаку, я получу урон. И ограничивать свою мобильность — глупо.  
Значит, лучшая тактика — ударил-отбежал… Порхай как бабочка, жаль как пчела, блядь.  
Отступаю назад, ищу момент для атаки. Блядь, забыл проверить, меняется ли вид Амдрава, когда он может стрелять расплавленным железом. Не знать, есть ли у него дальнобойная атака, — это хуёво… Но стоять и думать — тоже не вариант. Будем считать, что есть, и идём вперёд.  
Разбегаюсь. Амдрав нацеливает на меня свою правую руку, превратившуюся в раскалённый кусок лавы, как ствол орудия. Значит, расплавленные снаряды всё-таки есть. Повышаю уровень тревоги, но не сбавляю скорость.  
Пять шагов — Митиас разгоняется до скорости, которая выше, чем у большинства других персонажей.  
Дистанция — меньше пяти метров. Снаряды не летят. Блеф? Или он собирается использовать их вблизи?  
Три метра. Он убирает правую руку… Блеф! Опущенная лавовая рука готова к блоку. Хочет парировать?  
Два метра. Мы уже в зоне досягаемости друг друга. Но это значит, что достают только некоторые атаки, для харасса, не больше.  
Один метр… Оба достаём.  
Митиас по лору владеет Джит Кун До, может наносить шквал ударов с лёгкой работой ног… Будучи офисным планктоном. Поэтому большинство его приёмов — для ближнего боя. Чтобы ударить наверняка, нужно подойти вплотную и… Нет!!!  
  
«Кх, нх, оо…?!»  
  
Правая рука — обманка, тело — прикрытие, левая рука, левая рука, идёт! Идёт!!  
Это уже не мысли, а инстинкты. Не анализируя обрывки визуальной информации, я резко разворачиваюсь и прыгаю, проходя с правой стороны от Амдрава.  
В следующую секунду его левая рука, которую он прятал за телом, выстреливает дробью из кусков расплавленного железа, разбрасывая вокруг магму.  
Обжигающий урон от источника света задевает мой правый бок, пока я уворачиваюсь. Снаряд пролетает мимо. Прямого попадания избежал, но инициатива потеряна… Хуй там плавал!  
  
«Как ты среагировал?!»  
  
«Если сам увернулся — это называется уворот, дебил!!!»  
  
Даже если это была неожиданная реакция, я всё ещё контролирую своё тело. Быть отброшенным прямым попаданием и самому увернуться кувырком — две большие разницы.  
Не знаю, целился он или нет, но расплавленный снаряд Амдрава летел мне точно в грудь. Чтобы увернуться, я резко крутанулся влево, как пуля.  
Не останавливаясь, не теряя инерции, я добавляю силы и переворачиваюсь в воздухе. Когда мир возвращается в нормальное положение, я приземляюсь, отталкиваясь от земли, мотаю головой, чтобы восстановить равновесие, и тут же приседаю.  
И сразу же, поставив правую ногу как опору, наношу левой ногой подсечку, как будто часовая стрелка движется по кругу. Целюсь ему под колено. Получай подколенный пинок носком…!  
  
«Не наглей!»  
  
«Заткнись и падай!»  
  
Этот удар коленом с разворота, во-первых, пиздецки быстрый, от начала движения до попадания. Во-вторых, сам удар наносит урон. Этим он лучше обычного подколенного пинка (когда подходишь сзади и толкаешь своим коленом колено противника).  
Но поскольку это удар с разворота, а у нас по две ноги, то одна нога — опора, а атаковать можно только другой.  
Поэтому ударить можно только под одно колено. Но это и так контратака из неудобного положения, на крит я и не рассчитывал.  
Вынужденный стоять на одной ноге, Амдрав, тем не менее, не теряет равновесия. В отличие от стройного Митиаса, Амдрав сложён как боксёр-тяжеловес. Он держится на одной ноге… Отчасти благодаря скиллу игрока, но и сам персонаж «Амдрав», похоже, очень устойчивый.  
Так, что делать? Ногу я ему подсёк, но на добивание времени нет. «Комбо» Митиаса требует подбросить противника в воздух. Из этого положения закомбить сложно. Значит, отступаем и атакуем снизу вверх, чтобы сбить с толку…  
  
«А, извини. Бой прерывается».  
  
«Чего, блядь?»  
  
Машина не может остановиться мгновенно. Моё тело уже начало следующее движение. Нельзя просто так взять и объявить конец боя. Амдрав (Катсу), который только что был полон боевого духа, произносит эти слова. Прежде чем понять их смысл, я уже нахожусь в прыжке и наношу удар ногой. Думать буду потом. То есть…  
  
«Угоо?!»  
  
«Несчастный случай. Улыбнись и прости».  
  
Мой хайкик попадает Катсу в челюсть, он улетает. Искренне извиняюсь перед ним.  
  
\*\*\*  
  
«…Ну? И что это было? Внезапно конец боя. Ты же сам вызвал».  
  
«Прости, прости. Ну, я типа… попробовал сразиться с Митиасом как с виртуальной Сильвией и понял… Наверное, Амдравом я её не выиграю».  
  
«Правда? А мне показалось, бой будет тяжёлым».  
  
У него же на обеих руках шипастые щиты. Если драться в стиле бокса, можно давить в защите и потихоньку снимать ХП противника. А Митиасу, чтобы атаковать, нужно подходить близко. Казалось бы, у Амдрава преимущество.  
Высказываю ему это, не без сарказма. Про-геймер улыбается и предельно просто объясняет, почему «он сейчас не может». Запомни, Катсу, у кулаков нет дара речи… Понял? Тогда опусти кулак. Окей?  
  
«Ну, если честно… Сильвия Голдберг — эта тварь быстрее тебя сейчас».  
  
«Серьёзно?»  
  
Быстрее меня? Это уже уровень Везаэмона (официальный ТАС), блядь.  
  
\*Хочу вернуться к описанию РуШи… Но и тут писать интересно… Но ещё больше хочется продумывать сеттинг!!! Монстров там всяких!!! Вот о чём я думаю в последнее время.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*