Глава 175  
  
: Высокоскоростной Гонщик в Пламени: Взрыв Крутящего Момента\*\*  
  
\*Случайно запостил в Инвенторию… Прошу прощения.\*  
  
Мой опыт в файтингах основан на трёх говноиграх.  
Первая — это, конечно, «Запор», она же «Берсерк Онлайн Пэшн». В этом аду, где сражались нелюди, я научился драться, отбросив человеческое достоинство. Вернее, это было минимальным требованием для старта, так что я скорее активно избавлялся от человечности.  
  
Вторая — «Энимал Файт Онлайн»… или «Гориллай Онлайн». Игроки превращались в животных и устраивали дикие драки… Концепция интересная, но для фулл-дайва, где ты отказываешься от человеческого тела, управление было просто ужасным. И главное — из десятков персонажей девяносто девять и девять десятых процента были «ухудшенной версией льва». Баланс — говно.  
В итоге, даже после нерфа в патче, лев остался сильнейшим. А мета состояла из львов, которые спамили кошачьим ударом для хаме, и горилл, которые почему-то были сильны только против львов своими лоу-киками. Странная игра. Царь зверей, понятно. Но почему горилла?  
В этой Гориллеонлайн я научился драться как зверь. Тогда я думал: «Нахуя мне это?». Но сейчас могу сказать: пригодилось.  
  
И третья. Игра с настолько безумной системой, с таким сеттингом конца света… вернее, конца эпохи Бакумацу, — что её прозвали «игрой для элитных одиночек». Шедевр под названием «Каприччио Рубящего на Перекрёстках: Онлайн», или просто «Бакумацу». Открытый мир в стиле песочницы, где нужно просто «рубить как можно больше» — и игроков, и НПС. Очень простая игра.  
Игроку дают одну катану и выкидывают в открытый мир в стиле Эдо эпохи Бакумацу. Его встречают «горячим» приветствием старшие товарищи, которые охотятся на новичков. Конкретно — тебя режут на респавне до тех пор, пока им не надоест. Потом тебя ждут тихие ночные нападения НПС-цудзигири (убийц на перекрёстках). Конкретно — до утра.  
Но если ты не сломаешься и будешь продолжать страдать, иногда слабые объединяются и устраивают «тэнчу» (небесную кару, то есть толпой избивают) сильным. Потом «тэнчу» (толпой избивают) сёгунским чиновникам, которые респавнятся примерно раз в неделю. Потом из-за споров о дележе добычи устраивают «тэнчу» (пожирают друг друга) своим же товарищам. Иногда ради опыта устраивают «тэнчу» невинным девушкам. Со временем игрок перестаёт доверять кому-либо, кроме себя и своей катаны, и сам начинает поджидать новичков на респавне вместе с теми, кто когда-то резал его. Такая вот игра.  
Хоть её и помнят в основном за эту атмосферу конца света, на самом деле в ней можно было многому научиться. Особенно мне пригодилась техника использования «окон» в ритме боя. У НПС есть чёткие уязвимые моменты: между запрограммированными действиями, во время выполнения какого-либо действия. У игроков же окно уязвимости появляется в момент потери концентрации.  
Это как пауза в музыке. В этот момент, когда напряжение спадает, нужно сблизиться и нанести удар быстрее, чем противник успеет среагировать. Или получить удар самому. Игры, где все вокруг — враги, есть и другие, как «Юнайт Раундз». Но именно в этой игре, где всё решал один миг, я отточил свои навыки ПвП.  
  
Именно это «сбивание ритма» — ключ к ПвП, я считаю. Финты, задержки атаки, контратаки после уклонения — всё это часть этой тактики. И навыки внезапной атаки, отточенные в «Бакумацу», тоже сюда относятся. Сильвия Голдберг, как и я, навязывает свой ритм противнику. Её ритм настолько мощный, что большинство игроков просто тонут в нём и проигрывают. Как я в прошлом раунде.  
Я предполагаю, что Катсу и другие игроки, которые смогли дать ей бой, изучили её бешеный ритм и разработали тактику контратаки. Это не ошибка. Но раз Сильвия Голдберг до сих пор не проиграла, значит, это и не правильный ответ.  
Сила Сильвии Голдберг в том, что её ритм постоянно меняется, обновляется. Как будто герой внезапно пробуждает новую силу или машина переключается на следующую передачу. Ритм меняется. Значит, всю выстроенную контр-тактику нужно перестраивать с нуля. Обычно на этом этапе игроки перестают успевать за ритмом Сильвии Голдберг и проигрывают. Так как же её победить? Тут в игру вступают основы файтингов. Файтинг — это сужение выбора. Заставить противника действовать предсказуемо и навязать свою атаку.  
Лучшая тактика против Сильвии Голдберг — не контратака. Не «после», а «до»! Навязать ей выбор, а потом контратаковать тот вариант, который она выберет. Если не знаешь, откуда и когда прилетит атака, — это проблема. Птицу, летающую где попало, нужно посадить в клетку. Чтобы поймать слишком быстрый метеор, нужно действовать на опережение, а не реагировать.  
«Кх…!»  
«Держись, мой трёхглавый орган равновесия, КИИК!»  
Использую сверхбыстрый разворот на месте, поднимаю одну ногу и вращаюсь на другой, нанося удары ногой в стиле верблюжьего вращения из фигурного катания. Это одна из ульт гориллы в Гориллеонлайн, которая была эффективна только против льва. С этой атакой пиздецки сложно справиться. Это как вентилятор без защитной решётки — подойдёшь близко, и тебя порежет.  
«Кх, мерзко… Кто ты такой?!»  
«Наёмник. Наняли за еду и деньги… Держи!»  
Мощная нога бьёт Митиаса, и та улетает в который раз. У меня самого вестибулярный аппарат уже на пределе, но пока держусь. Кто тут сильнее — уже неважно. Голова идёт кругом, но я кое-как выравниваюсь.  
«Получай раунд! Улетай!»  
Пламя вырывается из шарфов на спине, фары на переднем обтекателе загораются. Карсд Призон с рёвом несётся на Митиаса, загнанного к стене. У неё нет времени увернуться из такого положения. Выбор — либо контратака, либо уворот перекатом в сторону.  
«Ладно. Этот раунд я тебе дарю».  
И она выбирает контратаку.  
«Но побеждает всегда герой. Так ведь, мой заклятый враг (Карсд Призон)?»  
«Это не комикс, это игра».  
Столкновение. Даже если персонаж быстрый, но хрупкий, он не может без урона выдержать лобовое столкновение с такой массой. Но успешная контратака снижает ХП Карсд Призона. ХП Митиаса опускается до нуля.  
Перед тем, как рассыпаться, она хищно улыбается. Эта улыбка предвещает жаркий следующий раунд… Ха! Похуй. Я тебя и так размажу, готовься.  
  
\*\*\*  
  
『\*Раунд возвращён! Безликий-сеншу движениями, которые комментаторам трудно описать, нокаутировал Сильвию-сеншу, хотя в первом раунде всё было наоборот!\*』  
『\*Да, невероятный бой… Понятно, что он поглотил мотоциклы для мобильности, но как он умудряется выполнять такие точные манёвры с такой громоздкой бронёй?..\*』  
『\*Нужно обязательно взять интервью… А, Уоми-сеншу, вы уже здесь!\*』  
«Ха-ха-ха, какой ужас… Всем привет».  
Катсу, хоть и смущённо опускает брови, мягко улыбается и машет рукой в камеру. Пенсилгон под маской кривит рот.  
Хоть она и не в своей тарелке, но как же хорошо он носит эту личину приличного парня. Скажи то же самое Пенсилгон или Санраку — из их ртов полился бы яд.  
『\*Безликий-сеншу назвал себя наёмником. Что это значит?\*』  
«Хм, ну и та безымянная тоже… В общем, это мои друзья. У других членов нашей команды возникли дела, так что я срочно позвал их на помощь».  
«Называть женщину «безымянной» — это грубо».  
«Прости-прости. Тогда Безымянная-ко?»  
Этот ублюдок незаметно подливает яду. Пенсилгон сдерживает рвущийся наружу кулак и изображает смех: «Ха-ха-ха, какой ты шутник».  
Нацумэ почему-то с тревогой смотрит то на маску Пенсилгона, то на её руки. Что её так беспокоит? Пенсилгон недоумённо наклоняет голову. Она и не подозревает, что бессознательно сжала кулаки так, что готова была ударить.  
『\*Кстати, ваши друзья — такие сильные игроки… Может, они тоже про-геймеры?\*』  
«Это тоже секрет. Так ведь загадочнее, правда?»  
Будь здесь Санраку в сознании, он бы, наверное, заорал: «Хватит носить эту личину!». Но Санраку сейчас готовится к третьему раунду.  
『\*Возможно, мы станем свидетелями исторического события, которого ещё никто не совершал…\*』  
«Нет-нет, нет-нет-нет. Если он её победит, то и я смогу… Ведь мой винрейт против него — семьдесят процентов».  
Хотя в бою друг против друга с нуля он почти всегда проигрывает. Эту мысль Пенсилгон оставила при себе — из последних остатков самурайской чести.  
Интересно, помнит ли Санраку, который сейчас на взводе, изначальный план «передать эстафету Катсу»?  
Начинается третий раунд.  
  
\*Ура! Думать над сеттингом говноигр — весело!\*  
\* \*\*Средневековье Круглого Стола:\*\* Изначально разработчики хотели, чтобы игроки сотрудничали. Закончилось тем, что Пенсилгон всех поимела.  
\* \*\*Бакумацу:\*\* Разработчики изначально хотели королевскую битву. Закончилось тем, что извращенец-цудзигири спамил «тэнчу».  
\* \*\*Гориллеонлайн:\*\* Горилла с неебически резкими ногами и лев, спамящий кошачьим ударом, устроили дебош в саванне.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*