Глава 182  
  
: Путь к Плоду\*\*  
  
\*Приближается день Икс, да и в реале дел накопилось, так что ежедневные обновы могут стать проблематичными.\*  
\*Извините за неудобства, но продолжайте читать РуШу.\*  
\*Кстати, по причинам, связанным с тропическими лесами, день Икс планируется с 4 по 7 число.\*  
  
«Если честно, самое заебное — это когда делают \*вот это\*».  
«Нацумэ-сан тоже что-то похожее делала, но когда играют герой против героя или злодей против злодея, то получается вот так».  
То, что Катсу предложил Сильвии Голдберг, — это, по сути, «выбор». И мы считаем, что это — главная фишка этой игры.  
Первый выбор из двух: «Катсу на Сильвер Джампере нацелен на захват куба или на убийство Митиаса?».  
На первый взгляд, кажется, что он идёт за кубом. Но после той внезапной атаки у Сильвии Голдберг зародилось подозрение: а вдруг он будет продолжать атаковать исподтишка и добьёт её?  
И следующий выбор — уже из трёх вариантов: «Что будет делать Катсу в ситуации тройной угрозы — НПС-злодей и два игрока?». Самое мерзкое тут то, что этот выбор связан с первым.  
Если Катсу идёт за кубом, то игнорировать того мясного увальня-злодея… кажется, его звали Зено-что-то-там, но сейчас похуй, — нельзя. Иначе Катсу накопит счётчик.  
Тогда мешать Катсу? Но хуй там.  
Если цель Катсу — убить Митиаса, то игнорировать мясного увальня и атаковать Катсу — это как раз то, чего он и ждёт.  
То есть, попасть в его ловушку. Приходится быть осторожнее.  
Тогда третий вариант: забить на то, что Катсу получит счётчик, и самой убить мясного увальня, чтобы тоже накопить счётчик?  
Ага, щас. Сильвия Голдберг не может выбрать это. Этот вариант требует сначала решить первый выбор из двух.  
В мгновенном рывке Митиас быстрее. Но если речь идёт о побеге на длинную дистанцию, то Сильвер Джампер, который может набирать высоту и дальность, — выигрывает. В худшем случае, она поможет противнику накопить счётчик и с большой вероятностью упустит его.  
«Ну и хитрую же стратегию ты придумал, стратег Без Имени».  
«Да ладно, это же ты предложил идею, сержант Безликий».  
Тот же принцип, что и в бою с клоном Лукаорна: завалить противника кучей вариантов одновременно, чтобы парализовать его мышление.  
Эта тактика, способная обмануть даже новейший ИИ, не сработает в обычном файтинге. Но в этой игре, где ситуация постоянно меняется на большой карте, — вполне.  
Сильвия Голдберг, у которой ещё свежи воспоминания о столкновении с прирождённым ловушечником и прирождённым качком, — под действием яда замедленного действия. Демонстрация обоих стилей одновременно сковывает её мысли, замедляет реакцию.  
И Сильвия Голдберг вспомнит: а ведь в первом раунде был кто-то, кто выбрал похожую тактику.  
Ха-ха-ха! Конечно, это тоже ловушка.  
Может, это и неуважительно по отношению к Нацумэ-сан, но Сильвия Голдберг не воспринимает её как серьёзного противника.  
Поэтому вспоминать тактику Нацумэ во время боя — такое даже чемпионке не под силу. Это как пытаться вспомнить, что ел позавчера на ужин, играя в ритм-игру на максимальной сложности.  
Мы с Пенсилгоном изначально не планировали идти за кубом. Чтобы противник даже не думал о тактике, основанной на захвате куба.  
Отвлечение внимания. Да, именно так. Как говорит Пенсилгон: «Раз уж «Стар Рейн» — это в основном бойцы ближнего боя, то смена игрового жанра — наше главное оружие». Нихуя не понял, но звучит круто.  
«Но скоро уже».  
«Сильвия-тян — она же по натуре качок. Скоро взорвётся».  
Даже идиот знает, как решить сложную проблему самым простым способом. А у Сильвии Голдберг для этого есть сила.  
Ну что, Катсу, вот он, решающий момент.  
  
\*\*\*  
  
Когда её ХП опустилось до половины, Сильвия Голдберг перестала думать.  
Цель Сильвер Джампера — куб или она сама?  
Игнорировать внезапно появившегося мясного увальня (Зеноселгуса) или разобраться с ним?  
Мешать Сильвер Джамперу копить счётчик или самой копить его быстрее?  
(Хуй знает, что он задумал. Просто наваляю Кею.)  
Ага, так и есть. Сильвия Голдберг поспешила с выводами. Увлеклась результатом и упустила из виду простую истину.  
За спиной Уоми Кея (Сильвер Джампера) стоит геймер того же типа, способный читать её мысли, и геймер, плетущий интриги на основе этого.  
У выбора, предложенного Кеем, не было правильного ответа. Это была не честная гонка на равных условиях, а игра в «камень-ножницы-бумага» с возможностью сменить руку после хода противника. Как только игрок выбирает ответ, правильным становится противоположный. Единственным верным решением для Сильвии было бы обнулить ситуацию.  
  
Трупы павших злодеев смеются. Мысли Сильвии, пытающейся вспомнить движения Югдраййи, путаются. Яркие образы Клокфайр и Карсд Призона затуманивают разум. Злодеи не просто тянули время. Они с самого начала атаковали всю команду «Стар Рейн». Не их ХП в игре, не их реальную выносливость.  
А их разум.  
И главное — Сильвия Голдберг, отказавшаяся от тактики и сузившая поле зрения, столкнулась с фундаментальным правилом файтингов. Самым очевидным правилом.  
А именно: в файтинге не бывает боя «многие против одного».  
  
\*\*\*  
  
«Ну и хитрые же вы изверги… Но этот раунд мой!!!»  
Митиас несётся прямо на Сильвер Джампера. Мысль только об одном — уничтожить врага. Она полностью сосредоточена на себе и Сильвер Джампере, игнорируя второго боевого персонажа на поле.  
Будучи на вершине мастерства файтингов, она мыслит категориями дуэли «один на один». Поэтому она не может понять движений Кея, который, хоть и является про-геймером в файтингах, но вместе со своими друзьями-извергами освоил иные правила игры.  
В других игровых жанрах это называется «киллстил мобом». Навязать противнику агро моба, заставить моба убить игрока. Мерзкая техника. Например, зверь, действующий инстинктивно, кого он атакует первым: настороженную добычу или ту, что отвлеклась?  
«Угх…?!»  
«Нельзя отвлекаться. Правда, Митиас?»  
Монстр, живущий только ради убийства и самоуничтожения. Сверхтяжёлый злодей, массой превосходящий Сильвер Джампера и Митиаса в несколько раз, даже тяжелее Карсд Призона в броне. Его таран с лёгкостью отбрасывает тело Митиаса.  
«Это нечестно, так ведь?»  
Именно так, думает Кей. Раз уж Пенсилгон может так играть, значит, эта игра — уже не файтинг.  
«Это Global Game Competition. Я покажу вам всем… и прежде всего тебе… что это за игра».  
В этом мире (игре) каждый может стать героем, каждый может стать злодеем. Но это значит и другое…  
Придётся прочувствовать и трудности героя, и карму злодея.  
  
\*\*\*  
  
«Есть! Кей взял раунд!!!»  
«Как его в конце мясной увалень пнул под зад — это было пиздец смешно».  
«Из-за системных звуков не было слышно, но по губам он явно крикнул «Охюють»».  
«Серьёзно? Буду ржать над этим следующие три года».  
«Может, порадуемся немного?!»  
Чему радоваться? Да, он взял раунд, но, скорее всего, следующий будет адом…  
Стратегия, которую мы так тщательно готовили и которую Катсу реализовал, — в этой игре она может и стандартна, но для классических файтингов это дичь полная. Как будто свернуть с проторенной дороги и поставить телепорт.  
Это может показаться издевательством.  
На самом деле, Катсу, провернувшему это, пришлось нелегко. Это как пытаться укротить дикую лошадь посреди торнадо. Управлять агро этого мясного увальня… Зеноселгуса, — пиздецки сложно. А натравить его на Сильвию Голдберг… на \*ту самую\* Сильвию Голдберг…  
Именно потому, что он понимает это, он знает. Он знает, что чувствует игрок, которого вот так подставили и избили с помощью НПС.  
  
О да, о да… Именно тогда и щёлкает \*этот\* переключатель. Так называемый «переключатель берсерка».  
  
Любитель вроде меня смог дать бой непобедимой лучшей в Америке только благодаря эмоциональному подъёму. А если то же самое произойдёт с Сильвией Голдберг?  
  
\*\*\*  
  
Результат — полное уничтожение мясного увальня и Сильвер Джампера всего за четыре минуты Митиасом с лицом без эмоций, как у маски Но.  
«……Ха-ха-ха, смотри, Тыковка-кун. Зал в шоке, настолько это было круто».  
«Ну, \*это\* уже перебор…»  
Моя «теория ТАС Сильвии» стала гораздо реальнее. Что это… что это было?  
Митиас как персонаж ограничен прямолинейным движением. Чтобы повернуть, нужно остановиться и развернуться под прямым углом.  
Обычно Сильвия компенсирует это, отталкиваясь от всего подряд — от земли, воздуха, объектов, — создавая непредсказуемую и быструю траекторию, как супер-мячик в тесной комнате. Но…  
«Делать стрейфы на месте, чтобы плавно повернуть… она реально это сделала…»  
Восхищение? Шок? Нет слов. Митиас, который должен поворачивать только под прямым углом, плавно(!!!) описал дугу.  
Сильвия Голдберг, которая до этого всегда проявляла эмоции… даже в момент ничьей с Карсд Призоном, — устроила безжалостную резню, которая впечатлила зал даже больше, чем бесчинства Клокфайр.  
«Неожиданный буст… Но это шанс».  
Я сам был в таком состоянии, поэтому знаю. Этот «взрыв берсерка»… пиздецки выматывает.  
Это как пробежать спринт посреди марафона, игнорируя темп. Да, ты покажешь рекордное время на отрезке… но потом — сдохнешь.  
Сильвия Голдберг — да, у неё чудовищная выносливость. Но даже обладатель чудовищной выносливости, впав в ярость, потратил все силы.  
Ага, вот он, главный шанс. Птица, которая летала выше, быстрее и сильнее всех, сейчас «запыхалась».  
«Не ссы, Катсу…»  
Это моя главная поддержка. То, на что мы надеемся в конце — не рандом и не удача. Ведь так?  
«С нами благословение кофеина».  
Нацумэ-сан, почему ты так на меня смотришь? Будто я «идиот».  
«Вообще-то, я тебя «идиотом» и считаю, Тыквенный Рагу-кун».  
«Что это? Звучит невкусно».  
  
\*\*\*  
  
Пот стекает по щекам. Нет, это иллюзия.  
У кибер-тела нет таких физиологических реакций. Если я это чувствую, значит, это моё реальное тело потеет.  
(Что это? У неё что, ещё есть силы на ускорение?! Н-нет… Такой безумный рывок нельзя повторять много раз.)  
Такой резкий переход, такая техника, которую я видел своими глазами, но всё ещё сомневаюсь в её реальности… Кей узнал это.  
Да, этот «взрыв» — это тот самый приём Санраку. Мгновенное снятие лимитов, подпитываемое гневом, раздражением, переполняющим азартом. Со стороны видно, как мозговые клетки сгорают с бешеной скоростью.  
По крайней мере, Кей так не может. Кажется, от такого жизнь сокращается.  
(По крайней мере, после такого Санраку обычно ходит как с похмелья дня два… Это не проходит без последствий.)  
Шанс всей жизни. Сильвия, до которой он не мог дотянуться, сейчас — на расстоянии вытянутой руки.  
Это не просто удача. Друзья, которые пожертвовали своим временем, путь, который они проложили, — всё это вело к этому моменту.  
Значит, ему остаётся сделать только две вещи.  
Победить Сильвию Голдберг. И как-то договориться с кошельком, чтобы хватило и на мясо на гриле, и на суши… Вот и всё.  
«Ну что, победим!»  
Кей не был уверен в победе. Но в этот момент… он не чувствовал, что может проиграть.  
  
\* \*\*Зеноселгус\*\*  
 \* Халк, потерявший разум, или горилла-ксеноморф. Похож на Ледербэка из «Тихоокеанского рубежа».  
 \* Биологическое оружие, созданное где-то в космосе. Попал на Землю из-за того, что всемогущий Галаксеус опять что-то натворил.  
 \* Обладает читерской способностью анализировать цель взглядом и копировать её свойства. В спорах о сильнейшем персонаже комиксов Галаксиа его имя всегда упоминается.  
 \* Слишком сильный, поэтому недавно ему добавили слабость: «при звуке определённой частоты тело цепенеет. Конкретно — плач человеческого ребёнка младше двенадцати лет».  
\* В GH:C — сверхтяжёлый боец со способностью «Анализ». Посмотрев на объект дольше пяти секунд, может скопировать его свойства.  
\* Кажется улучшенной версией Карсд Призона, но у того есть свои плюсы: может поглощать разрушенные объекты массово, хоть и через разрушение. А Зеноселгус может анализировать только один объект за раз, хоть и просто взглядом.  
\* Кстати, добавленная слабость тоже работает. То есть, если заставить плакать девочку с куритоном, космическая горилла на несколько секунд замрёт. Космическая горилла, добрая к детям. Любит не бананы, а бензин.\*  
  
\*\*\*  
  
\*\*