Глава 62  
  
: Вкладывая Мысли в Мгновение. Часть Девять с Половиной\*\*  
  
«Хм-м, вроде только недавно заходил, а ощущение, будто несколько лет прошло».  
  
Сейчас я не Санраку с птичьей башкой и голым торсом, а Санраку-Берсерк, мастер стиля Иай-Кулак, доступного по секретному сюжетному руту… То есть, я стою на точке входа в Берсерк Онлайн Пэшн… «Запор».  
Аватара Молдо Катсу тут, конечно, нет. Он добивает оставшиеся уровни, сегодня снова рыбачит. Ну, Пенсилгон вроде с ним, так что долго это не продлится. Да и вряд ли он сунется в «Запор».  
  
«Есть тут кто-нибудь, с кем можно подраться?.. Оп».  
  
Я залогинился в «Запор», чтобы найти спарринг-партнёра для тренировки против Хранителя Гробниц Веземона.  
По информации Пенсилгон, у Веземона атаки с超速 (супер-быстрыми) фреймами, ваншоты и атаки по площади – всё это фичи. Значит, сюжетный режим этой игры, где у всех атак из-за багов ебанутая скорость каста, – отличная тренировка.  
К счастью, в этой игре можно сразиться с финальным боссом в мультиплеере против NPC. Поэтому я брожу по этому过疎 (малолюдному) ксоге «Запору» в поисках противника.  
  
Финальный босс сюжетного режима Берсерк Онлайн Пэшн – «Кризис»… Э-э, как там было? Типа, он обрёл абсолютную силу и решил управлять миром как вершина человечества? Короче, какой-то банальный сюжет про чувака, который обвешался кибернетикой и допингом.  
Прежде чем драться с ним, надо размяться. Ищу противника, но никого нет.  
Ну да, хоть и летние каникулы, но среда, утро. Работающие игроки спят. Чего ещё ждать… О, есть игрок со значком поиска боя!  
  
«А-а, алло?»  
«Д-да!»  
  
Окликаю со спины. Игрок оборачивается, голос у него взволнованный. Удивительно молодой голос. То ли у него всегда такой, как у Катсу, то ли он реально школьник. Смотрю ник – «Dragonfly»… Не видел такого. По крайней мере, когда я активно играл, его не было.  
  
«Э-э, бой? Ок?»  
«Да! Я ещё новичок, даже финального босса не завалил! Но буду рад, если вы уделите мне время!»  
  
Охуеть, какой же он шаблонный «новичок». Реже, чем вымирающий вид.  
Так, посмотрим… ага, базовый тип, универсал. Стартовый боевой стиль, у которого больше всего баговых комбинаций. Правда, без скилла уровня Катсу использовать их на полную сложно.  
  
«Э-э, с багами? Без?»  
«Баги?.. А, то, что старшие товарищи называли 'Ледником Багов'! Да, давайте так!»  
  
Ледник Багов… А, Бургтуд, что ли? На секунду подумал, что нашли новое комбо. Но раз он на этом сервере, значит, купил игру на диске. А слова «старшие товарищи» намекают, что другие игроки его уже немного научили багам.  
Бой принят. Вокруг нас с Dragonfly формируется арена.  
  
«Ну, типа, погнали».  
«Начинаем!»  
  
И раздаётся гонг, возвещающий начало раунда 1… «Йо-о-ошша-а-а!!»  
«Уо!»  
  
Сразу в атаку?! Обычно так делают не универсалы, а быстрые персонажи… А, ну да. У новичков нет тактики.  
  
«Кулак провернуть… вернуть и ударить!»  
  
Dragonfly замахивается кулаком, а потом отводит его ещё дальше назад, из-за чего его правая рука растягивается (!!!). Текстура кулака остаётся на месте замаха, а рука растягивается, как резина… Классический баг «Запора» с ломаной геометрией персонажа.  
  
«Хм-м, 'Свайный Молот', значит».  
  
Баг-атака «Свайный Молот»: делаешь подготовительное движение для удара, потом отводишь кулак ещё дальше назад (вторая стадия подготовки), и почему-то удар регистрируется дважды, а урон удваивается.  
Баг для новичков… блядь, сама фраза звучит тупо. Короче, в этой игре про баги-мутанты это один из самых простых багов.  
  
«То-а-а!»  
  
Как будто отпускают натянутую резину, растянутая текстура кулака Dragonfly сжимается, и кулак летит в меня.  
Мой боевой стиль в этой игре – «Стиль Иай-Кулак», контрударный стиль, где нужно парировать атаку противника в последний момент перед попаданием. Можно было бы парировать, но покажу-ка я ему один баг, найденный игроками «Запора» в результате долгих исследований и дрочева.  
  
«Из неподвижного состояния прыгаем правой ногой в нужную сторону, левую ногу оставляем на месте…!»  
«А?!»  
  
Dragonfly таращит глаза – его прямолинейный удар прошёл мимо. Наверное, это шокирует больше, чем просто уворот. Ведь сейчас я скользнул (!!!) метров на пять назад, оставив на прежнем месте только левую ступню.  
  
«Это баг 'Йо-йо'. На три секунды смещает текстуру аватара вместе с хитбоксом».  
«Н-нога растянулась…»  
  
Похоже,判定 (хитбоксы) левой ноги и прыжка глючат. Кроме «Йо-йо», если делать такие разнонаправленные движения влево-вправо или вверх-вниз, то в 80% случаев что-нибудь заглючит.  
Есть и другие баги: «Щитовой Таран» – двигаешься вперёд в блоке, сохраняя защиту, и толкаешь противника к стене; «Дробовик», который недавно нашёл Катсу – условия неизвестны, но раздвоенный хитбокс кулака разлетается, как дробь… Короче, это такая хуйня, что иначе как ксоге и не назовёшь. Но когда привыкаешь, становится весело.  
  
«И это ещё далеко не все баги в этой игре».  
«Хотя бы один раунд…!»  
  
Фу-ха-ха, сейчас я покажу тебе новый уровень багованной игры – слияние багов и стиля Иай-Кулак!  
  
\*\*\*  
  
«Н-не могу победить…»  
«Стиль Иай-Кулак непобедим!»  
  
Молдо Катсу, этот нелюдь (про-геймер) – исключение. Ему покажешь новый приём, а он в следующем раунде уже контрит. С ним пиздец как неудобно драться.  
  
«Е-ещё бой! Последний, пожалуйста!»  
«Хм-м…»  
  
Честно говоря, уже хочется закончить. Я же пришёл сюда не с игроками драться, а с финальным боссом.  
Но это не ШанФро… не божественная игра, куда новички приходят сотнями. Это過疎 (малолюдное) ксоге, склеенное из говна и палок. Новички тут ценнее алмазов.  
Я не надеюсь, что эта игра станет суперпопулярной, но и не хочу, чтобы она окончательно сдохла. Раз уж появился новичок, побуду немного сенпаем, подставлю плечо.  
  
«Ладно».  
«Спасибо!»  
  
К тому же, драться с Dragonfly, который методом проб и ошибок пытается найти ко мне подход, довольно весело.  
По правде говоря, хотелось бы большего сопротивления… но нет, нельзя требовать этого от новичка.  
  
Гонг начала раунда. Похоже, другие игроки тоже решили не переучивать его, а развивать то, что есть – он снова несётся на меня сломя голову. Я уже много раз встречал его прямолинейные атаки без урона. Интересно, что он придумает в последнем раунде?  
  
«Вот!»  
  
Хм, «Йо-йо» на пределе дальности моей контратаки. Да, Dragonfly отодвинулся своим стрёмным скольжением, но если он сейчас вернётся на исходную позицию, то получит мой контрудар по полной.  
Но Dragonfly не сопротивляется возвратному движению, а наоборот, отталкивается правой ногой вперёд (!!!). В мгновение ока тело Dragonfly, которое должно было вернуться к оставленной левой ноге, оказывается прямо передо мной со скоростью телепортации.  
  
«Эй!»  
«Оп».  
  
Обычный лёгкий удар без «Свайного Молота». Из-за сбитого тайминга я получаю его в лицо. Я уже вошёл в анимацию контратаки, так что увернуться всё равно не смог бы. Правильнее было бы бить «Свайным Молотом», но то, что он нашёл этот ответ меньше чем за час игры – впечатляет.  
  
«П-получилось!»  
«То, что ты попал один раз, ещё не конец боя в файтинге».  
«Ува!»  
  
Никто не говорил, что контрударный стиль не может атаковать.  
Минимальными движениями наношу лёгкие удары «Свайным Молотом», постоянно двигаясь вперёд, не давая шанса на контратаку. Даже если он снова попытается сбежать с помощью «Йо-йо», на этот раз я его точно встречу.  
  
«Н-ну тогда!»  
«Уо!»  
  
Ага, «Щитовой Таран», чтобы оттолкнуть меня. Хм-м, правильное решение, но неправильное исполнение. 60 баллов!  
  
«Опаньки».  
«Эх… Кх?!»  
«Пробивать блок – это основа файтингов».  
  
По крайней мере, «Щитовой Таран» – это скорее атакующая баг-техника, чем защитная. Комбо «отшатывание -> Щитовой Таран к стене -> ваншот» – это повод для реального мордобоя. Получив сильный удар и отлетев назад, Dragonfly тут же вскакивает, но держит дистанцию, опасаясь меня.  
  
«Ну, что дальше? Стиль Иай-Кулак бьёт примерно на метр вокруг».  
«Кх… Тогда!»  
  
Снова прямолинейный рывок. Сам по себе это плохой ход, но если нет плана – то просто подарок… Хм?  
Так, бежит прямо на меня? Резко останавливается? Входит в стойку для суперудара? Отменяет блок и снова кастует?.. Что, блядь?!  
  
«Э, что это?!»  
«Трия-а-а-а-а!!»  
  
Кажется, я проиграл? Ладно, один раунд – не страшно. Важнее этот новый баг.  
Суперудар универсала – это «Летящий Кулачный Удар», выпускающий волну энергии в форме кулака. Он и так наносит много ударов, а тут он ещё и удвоился (!!!), как при «Свайном Молоте». Я инстинктивно перестал уворачиваться и принял удар на себя… Снесло половину ХП.  
  
Хоть он и новичок, но основы файтингов знает – не упустил момент, пока я поднимался, и перешёл в атаку. Моё ХП быстро растаяло, и Dragonfly впервые выиграл раунд.  
  
«П-получилось! Я впервые выиграл раунд!»  
«А, стоп, тайм-аут».  
«А, да!»  
  
Хоть время и такое, но мы тут не совсем одни. Начинаю совещаться с несколькими зрителями.  
  
«Ну что, зрители-эксперты, что думаете?»  
«Принцип как у 'Свайного Молота', но повторить суперудар так раньше не получалось, вроде?»  
«Суперудар… Может, это связано с багом 'Двойник'?»  
«Не, он не позволял создавать двойника в той же точке, проверяли. И с 'Двойником' нельзя использовать 'Химеру'. Значит…»  
«Ага, если тестеры смогут повторить, то подтвердится».  
  
Совещание окончено. Возвращаюсь к Dragonfly.  
  
«Э-э… Dragonfly-сан».  
«Д-да?!»  
«Поздравляю. Этот баг, хоть и предварительно, но вы открыли первым».  
«Э… Э-э-э?!»  
  
Вот оно что… Через отмену блока можно было наложить… Стоп, почему отмена блока оставляет активным хитбокс суперудара?.. Блядь, ну реально Запор…  
  
«Итак, по традиции, первооткрыватель бага даёт ему название».  
«Э, я, так сразу…»  
  
Негласное правило. Из-за него появились такие баги, как «Ня-Ня Сильвупле Бастер», названный каким-то шутником.  
Этот баг критически важен для некоторых стилей, так что игроки, использующие стиль бросков, с очень сложным выражением лица вынуждены применять «Ня-Ня Сильвупле Бастер».  
  
«Ну, решишь потом. Сначала я отыграю раунд и закончу этот бой своей победой…!»  
«Я н-не проиграю!»  
  
Но всё же, нужно показать ему непреодолимую стену, продемонстрировать силу.  
  
Раунд 2 начинается. Сразу кастую суперудар, но в последний момент перед активацией уворачиваюсь. Баг, который сложно повторить – нужно поймать тайминг в несколько фреймов, да и работает только со стилями, у которых медленный каст суперудара. Но он сочетает в себе и крутость, и пользу.  
  
«Э-э?!»  
«Круто, да? Это же игра, я могу просто раздвоиться. И это (!!!) тоже я (Санраку)».  
  
Суперудары в этой игре нельзя отменить после определённого момента. Система не просто даёт игроку идею «сделать такое движение», как в ШанФро, а сама выполняет его.  
Поэтому, если перед самым моментом неотмены, на грани между 1 фреймом, когда игрок ещё может управлять собой, и 1 фреймом, когда уже нет, увернуться, то можно оставить на месте хитбокс суперудара и аватар, его выполняющий, а самому уклониться… Короче говоря, я раздваиваюсь (!!!).  
  
«Когда придумывали название, долго спорили: 'Теневой Клон', 'Болотный Человек' или 'Двойник'».  
  
Суперудар стиля Иай-Кулак «Удар Кулаком Иай» имеет самый долгий каст среди всех стилей, поэтому я могу вот так болтать, пока мой двойник держит Dragonfly.  
  
«Ах да, я, конечно же, урона не получаю».  
«И-и?!»  
  
Медленная, но мощная ударная волна попадает и в меня, и в Dragonfly. Захватив инициативу, легко расправиться с новичком.  
  
\*\*\*  
  
«Эм, спасибо! Я придумаю крутое название!»  
«А-а, ага, удачи».  
  
Попрощавшись с огромным усатым мужиком (!!!), я с чувством удовлетворения от того, что впервые за долгое время побыл в роли опытного игрока, обучающего новичка, вышел из игры……………… Стоп, а изначальная цель?  
  
В итоге мне пришлось спешно залогиниться снова.  
  
\* \* \*  
  
\*Вот так, ненавязчиво, ставим флаги. Пока главная героиня радуется добавлению в друзья и случайной встрече в реале, у неё появляется серьёзная соперница.\*  
  
\*«А что если описать багованный файтинг в действии?» – вот результат. Получились какие-то бои мутантов…\*  
  
\* \* \*  
  
\*\*