Глава 11

Зарядка игрошлаком  
  
— А, это ж Санраку. Ты разве не завязал с «Запором»?  
  
— А ты всё тут торчишь, Модорукаццо, когда ни зайди. Давно не играл в безбашенную партизанскую ритм-игру, аж приспичило. А, точно, я ж Феаксо прошёл.  
  
— Серьёзно?! Блин, я на последнем боссе бросил.  
  
— Да его легко завалить, если полчасика без остановки дубасить голыми руками в трусах и маске.  
  
— «Трусы и маска» — это, бля, сильно сказано... Ладно, сегодня вечером завалю, тоже надеру зад этому Феакаке...  
  
Ежедневный онлайн тут меньше сотни человек, так что сервер вообще непонятно как ещё держится, а все игроки давно друг друга знают.  
Сейчас я не полуголый Санраку в птичьей маске... а Санраку-Берсерк, мастер стиля Иайфист. То есть, играю я сейчас не в РуШу.  
У меня не то чтобы ломка из-за долгой игры в топ-игру, требующая дозы игрошлака... но были кое-какие мысли, так что я решил ненадолго вернуться в боевую среду этого пройденного игрошлака.  
  
Берсерк Онлайн: Страсть, сокращённо БенПи, он же «Запор».  
Игра, которую я купил и в которую задротил до РуШи, так что могу с уверенностью заявить — это игрошлак.  
«Страсть» вышла как продолжение «Берсерк Онлайн», в которой уже проглядывали задатки игрошлака. Но если обладатели цифровой версии ещё могли худо-бедно играть, то коробочная версия оказалась легендарным игрошлаком совсем другого толка, чем Феаксо, — забагованным настолько, что это была уже практически другая игра.  
  
— Модорукаццо, давай махнёмся разок.  
  
— Окей, правила, само собой...  
  
— «Никаких правил (вале тудо)!»  
  
Модорукаццо, такой же любитель экзотики... то есть маньяк игрошлака, который почти безвылазно сидит в «Запоре», превратившемся из-за багов в совершенно безумный партизанский ритм-файтинг, тут же принял мой вызов на бой.  
Вокруг появилось сообщение о начале поединка, и арена сформировалась прямо вокруг нас с Модорукаццо.  
  
— О, бой начался.  
— Модорукаццо и... О, Санраку!  
— Санраку же вроде завязал...?  
— Маньяки игрошлака дохнут без регулярной дозы шлакогения. Я так и знал, что он вернётся.  
  
Меня тут поносят на чём свет стоит, но в этой игре такой дефицит игроков, что любой бой становится событием, и все присутствующие тут же сбегаются посмотреть.  
Особенно если дерётся Модорукаццо, на данный момент сильнейший игрок.  
  
— Пока ты там возился с Феаксо, я тут продвинулся в исследованиях и разработал новую технику! Готовься, я тебя всухую сделаю!  
  
— Ха! А я, как мастер стиля Иайфист, докажу абсолютное превосходство тупого спама иай-ударов!  
  
Едва прозвучал гонг, как тело Модорукаццо заглючило (・・・).  
  
— Бля, мерзость какая!  
  
— Получай! Атака щупалец R18!  
  
Руки Модорукаццо, чьи шея и конечности растянулись в несколько раз, как он и объявил, атаковали меня словно щупальца.  
В ответ я выхватил кулак из кармана, словно меч в стиле иай, и отбил нападающие руки... или что это было?  
В следующее мгновение мы с Модорукаццо исчезли и телепортировались в совершенно разные точки.  
  
— Ну у тебя и реакция, пиздец просто. Я же специально захват с задержкой сделал, а ты спокойно среагировал...  
  
— Стиль Иайфист — имба: если есть 12 кадров, то теоретически можно без урона контратаковать даже ваншотящую атаку босса. И вообще, как оно ощущается?  
  
— Как будто шея и конечности превратились в водоросли вакамэ?  
  
— Эй, придурок, не выдавай фразы ещё забористее, чем «трусы и маска»!  
  
Вот почему эта игра, несмотря на свою ущербность, всё ещё пользуется нишевой популярностью. Это не «вале тудо», а «баготудо» — багами тоже можно.  
Если играть в коробочную версию... то можно произвольно (・・・) вызывать баги, которые для обычной игры были бы фатальны: например, искажение аватара, внезапная телепортация, временная неуязвимость... и прочие ошибки, явно не предусмотренные разработчиками.  
Из-за этого «Запор» превратился из арены для жарких битв Берсерков в инфернальную клоаку, где беснуются отринувшие человеческий облик нелюди.  
  
Вообще-то, в этой игре есть и сюжетный режим, но он безнадёжно сломан, так как баги затрагивают и вражеских мобов.  
Например, удар финального босса срабатывает за 6 кадров — невероятные 0.1 секунды, — бьёт по всей арене, и его невозможно заблокировать, можно только контратаковать, угадав подготовительное движение.  
Вот почему игру прозвали «сверхпространственным партизанским баго-ритм-файтингом»: игрошлак, где нужно бить контратаками в ответ на внезапно возникающие подготовительные движения (ритм).  
  
Поскольку «Запор» — игра с полным погружением, привычные для файтингов правила здесь не действуют.  
Ведь само базовое условие — «ты управляешь человекоподобным персонажем» — здесь летит ко всем чертям.  
  
И вернулся я в эту игру, как ни странно, ради РуШи.  
С появлением VR-файтингов традиционные аркадные бойцы, игравшие на дисплеях с аркадными стиками, практически вымерли.  
В VR-файтингах, где ты сам управляешь телом персонажа, преимущество не обязательно у тех, кто силён в реале... нет, сильны те игроки, кто хорошо «умеет двигать телом в игре».  
Поэтому существуют игроки, которые в реальности могут быть хилыми, но в VR выделывают такое, что паркуру и не снилось. Главный герой как раз из таких.