Глава 175  
  
  
  
Пламенный Гонщик: Взрыв Крутящего Момента  
По ошибке опубликовал в Инвентории... Прошу прощения за неудобства.  
Мой опыт в файтингах в основном состоит из трех игрошлаков.  
Первый — это, само собой, «Запор», он же Berserk Online Passion. В этом дьявольском мире, где игроки отказывались от человеческого облика и вели нечеловеческие битвы, я научился сражаться, отбросив человеческую гордость. Вернее, это был минимальный стартовый уровень, так что я скорее активно избавлялся от человечности.  
  
Второй — Animal Fight Online... или «Горилла Онлайн». Концепция игры — игроки становятся животными и ведут дикие битвы... но несмотря на то, что это игра с полным погружением, где отбрасываешь человеческое тело, управление было ужасным донельзя, в отличие от игр старой цивилизации с контроллерами. И что хуже всего, из десятков доступных персонажей девяносто девять и девять десятых процента были «ослабленной версией льва» — вот такой плохой баланс.  
В итоге, даже после нерфа в обновлении, лев остался сильнейшим, и среда заполнилась львами, способными хамить кошачьими ударами, и гориллами с низкими ударами ногами, которые были странно сильны только против львов. Такая вот странная игра. Наверное, это из-за статуса царя зверей, но почему горилла?  
В этой Горилле Онлайн я научился сражаться по-звериному. Тогда я усмехался: «Где это мне пригодится?», но сейчас могу сказать: довольно сильно пригодилось.  
  
И третий. Эта игра из-за своей слишком уж нестандартной игровой системы, из-за атмосферы конца света... нет, конца эпохи(..), которая будто бы растоптала человеческую доброту, превратила ее в фарш, посеяла в землю и взрастила, получила прозвище «Игра для элитных одиночек». Ее имя — Tsujigiri Capriccio: Online, или «Бакумацу». Это игра с открытым миром в стиле песочницы, где суть очень проста: «Чем больше рубишь, тем выше счет», неважно, игроков или NPC.  
Игроку дают одну катану и выбрасывают в открытый мир, стилизованный под Эдо эпохи Бакумацу. Его встречает горячее приветствие от старших товарищей, поджидающих новичков для охоты. Конкретно: игрока, которого старшие режут до тех пор, пока им не надоест, дальше ждет тихая ночная атака от NPC-цудзигири. Конкретно: продолжающаяся до утра.  
Так, не сломавшись, продолжая быть объектом охоты как слабак, иногда слабаки собираются вместе и наказывают (избивают толпой) более сильных, наказывают (избивают толпой) сёгунских чиновников, которые возрождаются примерно через неделю, ссорятся из-за дележа добычи и наказывают (пожирают друг друга) товарищей, иногда наказывают (набивают опыт) ни в чем не повинных горожанок. Со временем игроки перестают доверять кому-либо, кроме себя и своего оружия, и замечают, что уже сами поджидают новичков у точки возрождения вместе со старшими, которые когда-то убивали их на респауне. Такая вот игра.  
  
Хотя эта игра известна в основном своей атмосферой Бакумацу, на самом деле из нее можно было многому научиться. Особенно полезным для последующего прохождения игрошлака оказался навык использования пауз в ритме. У NPC есть явные уязвимости: это могут быть промежутки между запрограммированными действиями или моменты выполнения какого-либо действия. У игроков же уязвимость возникает в момент расслабления.  
Можно сказать, это как пауза в музыке. В этот момент, когда напряжение явно ослабевает, нужно сблизиться, выхватить катану и нанести удар раньше, чем противник успеет среагировать. Иногда рубят тебя. Есть и другие игры, где все, кроме тебя, фактически враги, как в Unite Rounds, но именно в этой игре, где большее значение придавалось мгновенным схваткам, мои навыки PvP отточились.  
  
Именно это «смещение ритма» я считаю чрезвычайно важным фактором в PvP. Финты, задержки, опережение — все это в широком смысле относится сюда, как и навыки внезапной атаки, отточенные в Бакумацу. Сильвия Голдберг, как и я, относится к типу игроков, навязывающих противнику свой ритм(...). Из-за оглушительного ритма большинство игроков теряются и проигрывают. Как я недавно.  
Предполагаю, что Катсу и другие игроки, оказавшие ей достойное сопротивление, вероятно, изучили навязываемый Сильвией Голдберг оглушительный ритм и перешли к тактике контратаки. Это не ошибка, не ошибка, но поскольку беспроигрышная серия Сильвии Голдберг до сих пор не прервана, это означает, что это и не правильный ответ.  
  
Сила Сильвии Голдберг заключается в том, что ее ритм постоянно обновляется. Словно герой, пробуждающийся в критический момент, или машина, переключившаяся на более высокую передачу, ее ритм меняется. Это означает, что контр-стратегию, которую ты выстраивал до этого, приходится начинать с нуля, и обычно на этом этапе игроки перестают успевать за ритмом Сильвии Голдберг и проигрывают. Тогда как же победить Сильвию Голдберг? Здесь на помощь приходят основы файтингов. Файтинг — это сужение вариантов выбора. Нужно ограничить действия противника и навязать свою атаку.  
Лучшая тактика против Сильвии Голдберг — не контратака, а не опережение, а опережение после(....). Сначала навязать ей выбор, а затем контратаковать тот вариант, который она выберет. Она опасна, потому что неизвестно, откуда и в какой момент прилетит атака. Летающую птицу нужно посадить в клетку. Чтобы поймать слишком быструю звезду, нужно действовать на опережение, а не реагировать постфактум.  
  
«Кх...!»  
  
«Держись, мой вестибулярный аппарат, ки-и-ик!»  
  
Используя сверхбыстрый разворот на пределе возможностей, я поднимаю одну ногу и наношу удар ногой во вращении, как фигурист в позе «верблюд». В Горилле Онлайн это был один из суперприемов гориллы, дававший одностороннее преимущество над львом. Этот удар ногой невероятно неприятен. Ведь это все равно что вентилятор с оголенными лопастями — неосторожно приблизишься, и здоровье улетит.  
  
«Кх, какая заноза... Кто ты такая?!»  
  
«Так называемый наемник, нанятый за деньги и еду... На!»  
  
Мощная нога обрушивается на Метеас, и она отлетает в воздух уже в который раз. Я тоже получил немалый урон, в основном по вестибулярному аппарату, но кто сейчас в выигрыше, и так понятно. Головокружение пытаюсь унять, мотая головой.  
  
«Раунд мой! Улетай!»  
  
Из всех глушителей на теле вырывается пламя, фары на переднем обтекателе загораются. Проклятая Тюрьма ревет и несется к загнанной в угол Метеас. У Метеас не хватит времени, чтобы убежать из нарушенной позиции, ей остается только два варианта: перехват или уклонение перекатом в сторону.  
  
«Ладно, этот раунд я тебе дарю».  
  
И она выбрала перехват.  
  
«Но побеждает всегда герой, верно, мой заклятый враг (Проклятая Тюрьма)?»  
  
«Это не комикс, а игра».  
  
Столкновение. Персонаж, который быстр, но хрупок, не может без урона выдержать столкновение с такой массой. Успешная контратака все же снижает здоровье Проклятой Тюрьмы, но здоровье Метеас падает до нуля.  
  
Хищная улыбка, появившаяся на ее лице перед тем, как она рассыпалась, более чем намекала на ярость следующего раунда... Ха! Плевать я хотел. Готовься, я тебя сейчас в грязь втопчу.  
  
\*\*\*  
  
『Раунд отыгран! Игрок Без Лица нокаутировал Сильвию движениями, которые отличались от первого раунда и были трудны для комментирования!』  
  
『Да, это был потрясающий матч... Понятно, что он поглотил полицейские мотоциклы для обеспечения мобильности, но казалось, будто он насильно выполняет тонкую настройку размашистыми движениями...』  
  
『Хотелось бы обязательно поговорить... А, Уоми-сан, вы уже здесь!』  
  
«Ха-ха-ха, как грубо... Всем привет».  
  
Катсу помахал камере с мягкой улыбкой, хотя и выглядел немного смущенным. Пенсилгон под маской скривилась.  
Не ей судить, конечно, но он носит довольно чистенькую личину(....). Если бы те же слова сказала Пенсилгон или Санраку, из их уст, вероятно, полился бы яд.  
  
『Ранее игрок Без Лица назвал себя наемником. Что это значит?』  
  
«Хм, ну, и та безымянная тоже... В общем, это мои друзья. У других членов нашей команды возникли дела, так что они срочно пришли на помощь, вот».  
  
«Называть девушку «безымянной» — это грубо, тебе не кажется?»  
  
«Прости, прости. Тогда пусть будет Гонбэко».  
  
Незаметно яд излил, сволочь. Пенсилгон сдержала рвущийся кулак и натянула улыбку: «Ха-ха-ха, ну ты даешь».  
Почему-то Нацумэ с тревогой смотрела то на маску Пенсилгон, то на ее руки, но Пенсилгон лишь склонила голову, не понимая, что ее так беспокоит. Ей и в голову не приходило, что она бессознательно сжимала кулаки так, будто вот-вот ударит.  
  
『Кстати, эти двое показали весьма впечатляющий бой... Возможно, они прогеймеры?』  
  
«Это тоже секрет. Так ведь загадочнее, не так ли?»  
  
Если бы Санраку был здесь в сознании, он, возможно, воскликнул бы: «Да ты слишком сильно притворяешься!». Но Санраку сейчас готовился начать третий раунд.  
  
『Возможно, он сможет совершить то, чего еще никто не делал...』  
  
«Да нет, нет, нет. Если он сможет победить, то и я смогу... В конце концов, даже против него у меня процент побед семьдесят».  
  
Хотя в первой встрече ты почти наверняка проигрываешь. Эту мысль Пенсилгон оставила при себе из последних остатков самурайской чести.  
Помнит ли Санраку, находящийся сейчас в состоянии берсерка, о первоначальной «передаче хода Катсу»?  
  
Начинается третий раунд.  
  
\* \* \*  
  
Ура! Придумывать настройки для игрошлака так весело!  
  
Средневековый Круглый Стол: Разработчики изначально задумывали «сотрудничество между игроками», но игра стала пищей для Карандаша.  
Бакумацу: Разработчики изначально задумывали «королевскую битву между игроками», и извращенец-цудзигири спамил наказаниями.  
Горилла Онлайн: Горилла с невероятно резкими ударами ногами и лев, хамящий кошачьими ударами, буйствуют в саванне.