Глава 885  
  
  
  
20 декабря: Всё в одном, одно во всём.  
Авторская заметка про продуктивность вне дома.  
◆  
  
Стена стала больше.  
Это первое, что пришло в голову. И прежде чем я успел осознать, что это ошибка, инстинктивно выставленная рука───  
  
— Гуох!?  
  
Стена… Нет, поднятый башенный щит с огромной скоростью и подавляющей силой «поверхности» врезался в меня.  
Удар щитом!.. Нет, рывок щитом! Ааа, чёрт, конечно же, у него есть такой приём! Это полностью моя неосторожность!!  
Урон… тридцать процентов, но рука онемела! Хуёво, блядь, я полностью потерял инициативу. То, что я избежал оглушения, — удача в несчастье…!  
  
Контрудар рывком щитом, мгновенно сократившим дистанцию в один шаг, — это, естественно, начало атаки. Гару-но-Сэ тут же бросается ко мне, пока я пытаюсь отступить.  
Рука всё ещё онемела, навыки, требующие обеих рук, использовать нельзя.  
  
— Значит, что-то другое, блядь!!  
  
Стиль Ясного Неба «Бледная Лазурь». Но выдыхаемый крик касается клыков и становится красным, как закат!!  
Огнемёт в упор. Даже если он заблокирует башенным щитом───  
  
— На темп опоздал!  
  
— Что?!  
  
Я с самого начала не думал, что это будет решающий удар. Но вид Гару-но-Сэ, который прорвался сквозь пламя не спереди, а сбоку, да ещё и знакомым до боли шагом по круговой траектории (……), заставил меня издать крик, близкий к визгу.  
Уклоняюсь от горизонтального удара топором, усиленного центробежной силой от кругового движения Гару-но-Сэ, наклонив голову, словно кланяясь. Но это открывает возможность для атаки, теперь мой черёд сделать шаг вперёд!  
  
— Начнём… заново!  
  
Активация «Аватара Вритрагны» · Мощь Быка! Дистанции немного не хватает, но я бью лариатом в момент его уязвимости после замаха топором!!  
  
— Кх…  
  
Попал неточно, он принял удар на плечо. Но всё же вызванное отбрасывание заставило Гару-но-Сэ отступить…… Всё ещё слишком близко, он устоял? Вот же ж защитные типы, блядь!!  
  
◇  
  
Внезапный рывок щитом, плюс внезапная атака из Максвелл (……) Додж Артс (……) «Относительное Пространственное Движение», которое было одним из его выигрышных паттернов. То, что Санраку легко уклонился от этого и даже провёл контрудар (..), заставило Гару-но-Сэ, который хладнокровно устоял на ногах, использовав навык «Стойка Железного Копыта» для нейтрализации отбрасывания, испытать изумление и своего рода восторг.  
  
(Я думал, что полностью «зажал» его… Это и есть то самое «ускорение мысли»?)  
  
Игрок Санраку. Победитель уникальных монстров одного за другим. Судя по утёкшим видео и тому стриму, он, несомненно, обладает выдающимися игровыми навыками.  
Поэтому среди игроков «РуШа», предпочитающих ПвП, активно ведутся исследования «против Санраку» или «анализ самого Санраку».  
Гару-но-Сэ оказался здесь случайно, по пути к месту убийства Арфилии, и изначально не планировал сражаться с Санраку. Но он мог разработать определённые контрмеры против «Санраку» лишь потому, что как «ПвПшник» следил за исследованиями Санраку.  
Самым обсуждаемым вопросом было: «Может ли он контролировать такую скорость только за счёт своей реакции?».  
  
Есть такая личность — Сильвия Голдберг. Вероятно, одна из пяти лучших ПвП-игроков в мире. Её Митиас иногда называют «рикошетящей кометой».  
Двигаться как резиновый мячик, будучи человеком, теоретически возможно, но всему есть предел. Поэтому сверхскоростные, но при этом довольно \*точные\* (..) движения Санраку должны иметь какой-то секрет… В ходе этих обсуждений появилась одна из версий — «ускорение мысли».  
Гару-но-Сэ заметил, что во время трансляции боя с «Резонансной Оркестрой», где Санраку явно не привык стримить, часто были моменты молчания, хотя он и пытался неумело комментировать.  
И во время этих пауз на его глазах обычно горел эффект навыка───  
  
Среди навыков парирования есть такие, которые не усиливают само парирование, а ускоряют мышление игрока… то есть, позволяют воспринимать движения противника в замедленном темпе, облегчая парирование.  
Если, например, довести такой навык ускорения мысли до предела. В «РуШа» с её безграничным количеством навыков, возможно ли, что он снимет ограничение «только для парирования» и станет универсальным?  
  
(……Потрясающе.)  
  
В ВР полного погружения нет контроллеров. Поэтому атаки и уклонения должны выполняться мозгом… нет, телом (аватаром) самого игрока.  
Это означает, что «если есть тело, то это возможно». Именно поэтому Гару-но-Сэ больше радуется супер-игре других, чем своей собственной. Даже если тело и мир вокруг — полная фикция, сами действия (экшен) — это неоспоримый факт.  
  
Движения Санраку, в хорошем и плохом смысле, лишены единства. Он похож на стогранный кубик, — чувствовал Гару-но-Сэ. Каждый раз выпадает разная «грань», сколько граней — столько и тактик, и все они достаточно отработаны.  
Даже если это импровизация, он знает, как её использовать… Иногда это страшнее отточенного смертельного приёма.  
  
Но он не считал, что шансов на победу нет.  
Накопленные Гару-но-Сэ воспоминания о Lone Wolf позволяли ему справляться даже с атаками, подобными ливню — множеству дождевых капель.  
Он сражался с драконом, изрыгающим пламя, побеждал ассасина, ускоряющегося, отталкиваясь от пустоты, с трудом одолевал рукопашного бойца, бросающегося в ближний бой в мире меча и магии.  
Всего лишь одна игра, но достаточно популярная, чтобы получить продолжения. Её узкое, но в то же время широкое разнообразие составляло основу личности Гару-но-Сэ.  
  
Поэтому, да, он легко справился с внезапным ударом ногой с разворота───  
  
(……Хвост?)  
  
В тот же миг, как осознание догнало мысль, гибкая (..) кость, похожая на продолжение позвоночника за спиной Санраку……… костяной хвост хлестнул Гару-но-Сэ по лицу.  
  
---  
Милосерднейший бивень слона. Библиотека его мудрости всегда открыта для возлюбленного следующего человечества.  
  
\* Стойка Железного Копыта  
Навык, значительно снижающий отбрасывание и позволяющий устоять на месте… По сути, всё, но его полезность очевидна.  
Один из обязательных танковских навыков, который, как ни странно, редко используется танками SF-Zoo, где важна тактика распределения урона на пятерых и «нельзя слишком долго стоять на месте в одиночку».  
  
Получить удар и двигаться. Устоять на месте и не двигаться. Но двигаться быстро, когда нужно.  
Максвелл Додж Артс отлично подходят для реализации цели Гару-но-Сэ — «атакующего контрудара».  
Прямо как боевое искусство «Танцующий Страж» из Lone Wolf 3… «Танцующий Страж» можно использовать, установив в сознание «Память Танцующей Принцессы», награду за победу над боссом 3-й части «Розелиттой, Стражем Заброшенного Города» (и т.д. и т.п.)