Глава 134  
  
  
  
Стрит-флеш с джокером  
Когда я впервые увидел это письмо, то подумал, что это какой-то новый вид спама. В наши отношения, обычно не выходящие за рамки онлайна, был брошен камень, причём стиль письма явно намекал на какой-то подвох.  
Я немедленно потребовал объяснений от отправителя... Катсу, и одновременно отправил секретное сообщение нашему мозговому центру клана «Странствующий Волк (Вольфганг)» — Пенсилгон.  
  
Впрочем, наш разговор с Пенсилгон можно сократить так:  
  
Я: «Как думаешь, чего он хочет?»  
Карандаш: «Зависит от содержания, но насколько большой "долг" мы можем на него повесить?»  
Я: «Оплачивает транспорт и участие полностью... похоже, он в довольно отчаянном положении, хотя я и не знаю, в чём дело».  
Карандаш: «Хорошо, что работа как раз закончилась».  
  
М-да, похоже, с безумцами диалог не клеится. Я спрашиваю, стоит ли соглашаться, а эта чертовка уже обсуждает последствия согласия.  
Тем не менее, после нескольких настойчивых писем Катсу выложил следующую информацию.  
  
GGC... Global Game Competition. Как следует из названия, это масштабное мероприятие, посвящённое играм со всего мира — уже созданным, создаваемым, запланированным к созданию, и тем, на которые ищут инвестиции.  
Несколько лет назад оно проводилось за границей, в Англии или Америке. Выбор места проведения явно намекал на силу спонсоров. Но вот уже второй год подряд, включая этот, местом проведения стала Япония. Причина, конечно же, во многом кроется в существовании сверхгигантского тайтла — Shangri-La Frontier.  
Даже крупные игры, на которые американские корпорации тратили миллионы, оставались всего лишь «играми». А ШанФро... тут и говорить нечего.  
  
До выхода ШанФро игровой баланс в мире можно было условно разделить на три части: качество — Америка, персонажи и сюжет — Азия, новаторские системы — Европа.  
В силу национальных особенностей, где-то были сплошь персонажи, на тридцать процентов состоящие из генов гориллы, где-то в основном тощие парни или милые девушки размахивали огромными мечами, а где-то системы были настолько оригинальными, что человечеству требовалось несколько лет на их понимание... В общем, существовало множество как прекрасных, так и дерьмовых игр.  
А теперь всё это разом унесла ШанФро... не просто Азия, а одна-единственная японская компания. По моим прикидкам, между ШанФро и нынешними тайтлами разница в три... нет, пожалуй, в пять поколений.  
Примерно через полгода после выхода ШанФро как внутри страны, так и за рубежом стали анонсировать тайтлы, похожие(・・・) на ШанФро, но тот факт, что я, обладающий чутьём на такие вещи, отметил лишь несколько, говорит сам за себя. Подобия ШанФро, проносящиеся мимо, словно метеоритный дождь, вспыхивая на мгновение... С нетерпением жду их выхода.  
  
Возвращаясь к теме: сейчас игровая индустрия находится в состоянии, когда ШанФро в одиночку лидирует, далеко опережая даже Америку с её финансовой мощью, превышающей 530 тысяч. Естественно, любая игра в жанре экшн, RPG, симулятор... содержащая хотя бы один элемент, присутствующий в ШанФро, становится её потенциальным конкурентом. Обычно на GGC анонсируют топовые или просто хорошие игры, так что я ограничиваюсь просмотром трансляций, но в последнее время, как я слышал от Катсу в прошлом году, на GGC царит напряжённая атмосфера.  
Он довольно известный прогеймер, и компании, представляющие игры на GGC, часто нанимают прогеймеров для демонстрации геймплея, так что он каждый год там бывает. И вот в этом году Катсу, приглашённый по работе, зачем-то зовёт меня и Пенсилгон.  
  
— Короче говоря, ему нужно было сразиться с противником, которому он ни в коем случае не хотел проигрывать, но почти все запланированные участники команды отказались, и возникла угроза технического поражения, так...  
  
Выйдя из ШанФро и прочитав письмо перед повторным входом, я невольно хмыкнул. Цепь событий, похожая на анекдот. Энергетик сегодня кажется вкуснее обычного.  
  
— Но что же делать... Послезавтра, да?  
  
Ну, особых планов у меня нет. Я не состою в клане с ежедневным логином и нормой. Хотя у меня запланирована встреча в ШанФро позже, это не проблема... Честно говоря, нет никаких причин отказываться, кроме моего собственного желания.  
По сути, Катсу ищет замену, чтобы избежать технического поражения из-за нехватки игроков. Такова наша роль. Хотя тот факт, что он выбрал именно нас, говорит о том, что это не просто затыкание дыр — он настроен на победу.  
Остаются вопросы, вроде того, можно ли просто так заявлять на турнир обычных людей, не прогеймеров, но вряд ли Катсу стал бы приглашать нас, не продумав эти моменты, так что можно не беспокоиться.  
  
— Послезавтра... подготовиться, завтра выехать... хм-м, ну, наверное, смогу.  
  
Сегодня нужно только пройти один сценарий, это всяко проще, чем штурмовать целую зону. Если бы это было за границей, я бы с улыбкой отправил Катсу спам-письмо, но если до места можно добраться на поезде (линейном) за два-три часа, то это проще, чем искать игрошлак по захудалым игровым магазинам.  
Само GGC длится три дня, но «дружеский матч с демонстрацией геймплея», предложенный Катсу, закончится за один день, так что времени это займёт немного. И самое главное — Уоми Кей-сама, нынешняя звезда прогейминга, зарабатывающая, по слухам, немалые деньги, берёт на себя все расходы. В последнее время я полностью погрузился в ШанФро, так что небольшой перерыв не повредит.  
  
— Ладно, я приму твоё приглашение... вот так.  
  
Отправив письмо, я задумался.  
  
— ...Если так подумать, это значит, что я встречусь с Амане Товой и Уоми Кеем в реале?..  
  
Встреча со знаменитостями — по идее, это событие, которому стоит радоваться больше, но... мы же и так общаемся по почте и в игре, так что особой редкости не чувствуется. Может, взять автограф для сестрёнки?  
  
...Ну вот, значит, завтра вечером мне предстоит небольшая поездка на GGC. Но сейчас по плану — проверка уникального сценария с этими двумя.  
  
— Слушай, Раст, мы давно не играли, но тот уникальный сценарий... его ещё никто не прошёл?  
  
— ...Думаю, нет. Условия его появления даже мы толком не знаем.  
  
Уникальный сценарий «Пронзить Апостола Бездны», который они предложили мне, начинается после разговора с НИП «Самопровозглашённый Великий Пират Стьюд». Но как до этого дойти, не знают даже сами участники.  
  
— Когда мы впервые сюда пришли, Раст... э-э, очень разозлилась на провокации НИП и всех избила.  
  
— Всех избила?.. Но ты же вроде лучница дальнего боя... И можно на «ты».  
  
— А, точно... Раст переключается между «магическим луком» и «силовым луком», так что у неё высокая базовая СИЛ. Против людей, тем более НИП, достаточно просто бить...  
  
— А-а...  
  
Меня зацепило одно слово, но, в общем, Раст устроила дебош. Била всех подряд, кто казался ей злодеем... и в итоге её нашёл НИП, назвавшийся «Посланником Великого Пирата», и она попала в уникальный сценарий. Хм-м, условие — убить определённое количество НИП? Нет, кажется, Пенсилгон говорила, что за убийство НИП тоже начисляется карма. Для уникального сценария EX, редчайшего из редких, это возможно, но... убивать не обязательно? Возможно, есть и другая вероятность.  
Вообще, в этой игре за убийство как игроков, так и НИП полагается штраф. В такой системе мало кто додумается избивать НИП. Если нужен опыт, лучше выйти из города и убить босса зоны или редкого моба. Не то чтобы лазейка в правилах... но это слепое пятно.  
  
— И вот, приходится иметь дело с этим самопровозглашённым пиратом-засранцем... таков этот сценарий.  
  
— Засранцем?  
  
— А-а, ну да, его иначе как «засранцем» и не назовёшь...  
  
Даже Молд так отзывается об этом НИП?.. Сразу скажу, мой порог для признания кого-то «засранцем» установлен по стандартам ФейрКсо, так что обычный сопляк не заслужит у меня такого звания. Величайшее зло в ФейрКсо — это, конечно же, Фейркас по имени Фейриалия, та ещё тварь, но существовал и засранец, сравнимый с ней.  
Его звали «Арк», прозвище — «Вредина (Гайарк)». Этот персонаж был искусственным злом, намеренно созданным разработчиками как «засранец», в отличие от Фейркас, которая неосознанно сеяла хаос. По сюжету он был любимцем духов в «Культе Духов», обладал огромной властью и неоднократно мешал главным героям. Но его действия — объявление героев в розыск, отправка убийц (минимум 10 человек, включая сильных врагов), отравление колодца в деревне, куда направлялись герои, натравливание монстров, поджог леса, кража важных предметов и так далее — были явно направлены не на создание препятствий для героев, а на то, чтобы выбесить игрока.  
  
Это раздражало, даже если ты был к этому готов. А причина его враждебности к героине... точнее, к Фейркас, была эгоистичной: «потому что духи любят её больше, чем меня». К тому же, в конце он сходил с ума и становился боссом. В общем, это был засранец из засранцев, обсуждению методов его избиения была посвящена целая страница на вики.  
В конце концов, духи отвернулись от него, и он из всесильного засранца превратился в обычного. Его вышвырнули из церкви голым. Довольно суровый финал. Если на определённом этапе сюжета поговорить с определённым НИП в определённом городе, можно было услышать, что «одного наглого мальчишку утащили в мужской бордель (заведение с рейтингом)».  
Если бы ФейрКсо была игрой 18+, возможно, мы бы увидели Гайарка в этом заведении... Но большинство игроков удовлетворялись тем, что избивали его в форме босса и видели сцену, где духи от него отворачиваются. Зачем было так откровенно пинать труп? Разработчики вообще понимают, как обращаться со «злодеями»? Эй, Фейркас, ты же во время битвы с боссом говорила: «Даже если ты испытаешь все страдания этого мира, этого будет мало», почему ты теперь делаешь святое лицо и жалеешь его? В итоге это только повысило градус дерьмовости игры.  
  
— Да, обычной наглости недостаточно, чтобы заслужить у меня звание засранца...  
  
Через несколько минут  
  
— Хорошо, что пришли! Я — великий пират Стьюд! Мои приказы — закон!  
  
Возможно, это прозвучит странно, но, кажется, я только что познал истинный смысл слова «засранец».