

В онлайн-играх всё в конечном итоге сводится к общению между людьми, поэтому иметь постоянное имя бывает действительно удобно. А если встретишь неприятного человека, всегда можно сказать, что он обознался. Но тем, кто часто меняет ники, приходится куда сложнее: чтобы убедить кого-то, что ты — тот самый старый знакомый, нужно потратить немало усилий, в то время как откреститься от личности можно одной фразой: ты ошибся человеком.

Однако Вэй Жожо явно не была новичком. Сяо Фэн не видел её схватки с грабителями, но раз она закончилась так быстро, значит, Вэй Жожо — настоящий мастер. Впрочем, мастер с причудами: менять имя в каждой игре — занятие странное.

На самом деле, Вэй Жожо меняла имена потому, что в каждом из своих прошлых образов она невольно обижала множество людей, заставляя тех, кто мог бы стать её друзьями, уходить. Причины крылись как в окружающих, так и в самой Вэй Жожо: ей было крайне трудно общаться с людьми, и это оставалось неразрешимой проблемой.

Поэтому, переходя в новую игру, Вэй Жожо словно начинала жизнь с чистого листа. Даже встречая старых знакомых, она не стремилась возобновлять знакомство. В общем, каждое её игровое приключение неизменно заканчивалось неудачей. Разумеется, под неудачей подразумевался провал её изначальной цели — найти друзей, ведь как игровой персонаж она была весьма успешна.

Только сама Вэй Жожо этого не осознавала. Поэтому она и не называла Сяо Фэну свои ники из других игр, хотя те были весьма известны.

— Сколько заданий в деревнях новичков ты уже выполнила? Два? — спросил Сяо Фэн.

— Нет, только одно, — ответила Вэй Жожо.

Сяо Фэн посмотрел на неё совсем иначе. Обычно самый неопытный игрок в деревне новичков доходит примерно до 7 уровня, а пройдя три деревни, достигает 20-го, после чего отправляется в город выбирать профессию или наставника. Средний игрок в одной деревне поднимается до 8-9 уровня, умелый — до 10-го, элита — до 11-го, а 12-й уровень и выше — это уже уровень супер-игрока. Вэй Жожо же была уже 14-го уровня. Это означало, что она не только идеально выполняла все задания, но и, скорее всего, активировала скрытые квесты, получая огромное количество дополнительного опыта.

— Сестренка, я уже закончил задания в двух деревнях. Нам по пути, я как раз иду в ту следующую деревню. Давай возьмишь меня с собой? Я всего лишь 19-го уровня, мне до тебя далеко! — Сяо Фэн смотрел на Вэй Жожо с нескрываемым восхищением.

Вэй Жожо лишь ответила «о», не выразив ни согласия, ни отказа. На самом деле, 19-й уровень Сяо Фэна тоже был весьма впечатляющим.

Вскоре показалась деревня новичков. Всего их было три: Золотая, Серебряная и Медная. Вэй

Жожо родилась в Серебряной, сейчас перед ними была Медная, а в той, где родился Сяо Фэн — Золотой — она ещё не бывала.

Разницы между деревнями почти не было: начиная со второй, опыт за задания начислялся в процентах, и даже сейчас, когда они пришли в Медную деревню — для одного это была вторая по счету, для другого третья — задания им предлагали одинаковые. Так что не имело значения, в какой деревне ты родился и в какую отправился первой.

В Медной деревне архитектура почти не отличалась от Серебряной, разве что планировка была иной. Вэй Жожо не обратила на это внимания и направилась напрямик к старосте, сидевшему на центральной площади.

Староста, мужчина средних лет, поприветствовал Вэй Жожо и принялся рассказывать о своей деревне. Он говорил долго и утомительно. В этот раз Вэй Жожо не стала слушать, прервала его и сразу спросила, нужна ли ему помощь.

Дело было не в отсутствии терпения. Сяо Фэн тоже не горел желанием слушать эти речи и также перебил старосту. Староста, не вставая с места, продолжал улыбаться, но каждый игрок, задавший вопрос, слышал ответ — система напрямую воздействовала на восприятие пользователей.

Сяо Фэн быстро закончил диалог, квест появился у него на наручных часах, и он потянул Вэй Жожо за собой, торопя её.

Вэй Жожо не связывала действия этого старосты с предыдущим — для неё, как для человека с особенностями восприятия, выстраивание логических цепочек было сложным процессом. Раз Сяо Фэн звал её, она послушно пошла следом.

— Зачем слушать весь этот бред? Задания всё равно появятся в списке. Разве от того, что ты дослушаешь его до конца, будет какая-то польза? — спросил Сяо Фэн.

Вэй Жожо задумалась и покачала головой. Она не пыталась ничего скрыть, просто ей и в голову не приходило сравнивать двух старост.

Вэй Жожо отправилась к старосте Медной деревни лишь потому, что знала: старосты новичковых деревень могут давать задания. Она не могла предположить, что раз предыдущий староста дал ей длинную деревянную палку, то и этот даст что-то подобное, или что награду нужно получать тем же способом.

Людам с её особенностями сложно проводить аналогии между похожими событиями. Для них сегодня и вчера — это разные дни, поэтому даже если связанные вещи происходят один за другим, они не видят между ними никакой необходимости, не говоря уже о разных NPC в разных деревнях.

Обойдя Медную деревню, они взяли одинаковые задания и отправились их выполнять. Поскольку квесты совпадали, делать их вместе было удобно.

Сяо Фэн, работая в группе с Вэй Жожо, понял, почему у неё так много опыта. Вэй Жожо убивала монстров невероятно быстро, и система, посчитав её мастером, автоматически снизила вероятность выпадения добычи, чтобы разрыв между опытными игроками и новичками не становился слишком огромным на ранних этапах.

Ни разработчикам, ни самой игре не выгодно резкое расслоение игроков. Когда все примерно равны, люди охотнее тратят деньги, чтобы почувствовать свое превосходство.

Чем быстрее Вэй Жожо расправлялась с монстрами, тем больше система убеждалась, что перед ней мастер, возможно, владеющий реальными боевыми искусствами, и тем ниже становился шанс выпадения предметов, включая квестовые вещи.

Например, для портного в Медной деревне требовалось двадцать шкур леопарда. Обычному игроку нужно было убить около тридцати пятнистых леопардов, а Вэй Жожо — не меньше шестидесяти, почти в два раза больше, чтобы собрать те же материалы. А поскольку ей нужны были только идеальные шкуры, ей приходилось использовать навык разделки, не повреждая тушу. Если из монстра выпадала рваная шкура или просто клыки, получить целую шкуру уже было невозможно.

Честно говоря, примерно из трех леопардов один не давал шкуры, а навык разделки срабатывал не всегда, поэтому Вэй Жожо приходилось убивать почти восемьдесят леопардов, чтобы получить двадцать идеальных шкур.

Система вела себя хитро, зная психологию мастеров: вероятность выпадения регулировалась очень тонко, лишь бы заставить игрока потратить больше времени. К счастью, скорость Вэй Жожо была действительно высока, а шансы выпадения имели свои программные лимиты, ниже которых система опуститься не могла.

Так что, хотя уровень Сяо Фэна рос быстро, он тоже столкнулся с нехваткой материалов. Ему также нужны были идеальные шкуры, но ему не приходилось убивать столько монстров, сколько Вэй Жожо.

— Видимо, люди разные, и судьбы у них разные, — вздохнул про себя Сяо Фэн.

Задания в деревне новичков не стоили долгих разговоров, и в Медной деревне всё закончилось быстро. 26-летний Сяо Фэн хотел было пойти с Вэй Жожо в Золотую деревню, но здоровяк у ворот преградил ему путь, заявив, что он уже стал настоящим мастером и должен отправиться в большой мир — мол, настоящий мужчина должен стремиться к великим целям.

Сяо Фэн договорился с Вэй Жожо связаться уже в городе Хойцзи и, покинув деревню, направился к телепорту в центре.

Три деревни новичков располагались в форме неравностороннего треугольника, а в центре находился телепорт. Игроки выше 20-го уровня могли им пользоваться, и некоторые покидали стартовую зону, даже не посетив третью деревню.

Перед уходом Сяо Фэн спросил, в какую секту Вэй Жожо собирается вступить. Хотя это был мир боевых искусств, в игре пока не было великих школ — только армия или Ведомство шести дверей, где можно было изучить базовые техники.

Помимо базовой внутренней энергии, в армии учили работе с шестом и копьем, а в Ведомстве — мечу и сабле. Ходили слухи, что те, кто активировал скрытые сюжетные линии, могли попасть в императорский дворец и стать личными телохранителями, изучая особые навыки, такие как владение топором или метательным оружием. Но Вэй Жожо пока не приняла решения.

Хотя сейчас она использовала длинный деревянный шест, его преимущество в уроне на ранних этапах в городе сойдет на нет. Ей еще предстояло подумать, изучать ли искусство меча или что-то другое.

Сяо Фэн ушел, и Вэй Жожо не почувствовала ничего особенного, даже не подумала проводить его — в конце концов, они были знакомы всего два дня, и она едва успела запомнить его лицо.

После его ухода Вэй Жожо тоже вышла из игры.

Прошло восемь часов, было уже почти двенадцать ночи. Вэй Жожо нужно было выспаться — сон в оздоровительной капсуле не заменял полноценного отдыха. Из-за разницы в восприятии времени и сильной ментальной нагрузки реальный сон был необходим для восстановления тела и мозга.

Выспавшись, она снова зашла в игру и, вооружившись шестом, отправилась бить монстров. После вчерашнего опыта с Сяо Фэном её эффективность возросла.

— Раз ты владеешь боевыми искусствами, почему не собираешь больше монстров и не бьешь их всех сразу? Так же быстрее, — удивлялся Сяо Фэн, когда она каждый раз атаковала только одного врага. — Даже без специальных навыков массового поражения, если ударить шестом, задев сразу нескольких, урон все равно должен пройти по всем.

Всё оказалось именно так, как предполагал Сяо Фэн. Поскольку это была не системная техника, система не могла правильно рассчитать эффект от удара Вэй Жожо, поэтому урон проходил по всем задетым врагам. Конечно, урон по второму и последующим монстрам составлял лишь 50% от первого, но всё же это было гораздо быстрее, чем хаотичные удары новичков. Вэй Жожо сама не догадалась до этого, так как её техника не была рассчитана на массовые атаки, а Сяо Фэн, будучи опытным игроком, сумел догадаться, что её реальные навыки можно применить в игре.

Для него это был просто эксперимент: получится — хорошо, нет — ничего страшного.

Результат был удовлетворительным: пусть эффект массового урона был слабым, но благодаря мастерству Вэй Жожо, она справлялась гораздо быстрее любого обычного игрока.

Завершив задания в Медной деревне, Вэй Жожо поднялась до 23-го уровня, значительно опередив местных новичков. Но уходить она не собиралась — люди с её особенностями упрямы и не умеют подстраиваться. Раз есть три деревни с заданиями, она выполнит их все до конца, даже если опыт персонажа уже заполнен.

Если всё делать идеально, можно достичь 29-го уровня еще до завершения всех квестов, а 29-й уровень и 99,9% опыта — это потолок для деревни новичков. После 25-го уровня опыт за монстров в стартовой зоне резко падал, поэтому многие бросали задания, тем более что никаких особых наград за их полное выполнение не полагалось.

Характеристики 23-летней Вэй Жожо на 23-м уровне:

Уровень: 23

НР: 90/90

Внутренняя энергия: 185/185

Ловкость: 36 (+4)

Скорость атаки: 111 (-1)

Меткость: 53 (+3)

Сытость: 80/100

Жажда: 0/100

Телосложение: 31

Грузоподъемность: 35/155

Атака: 4+4х (110%)

Защита: верхняя часть тела 30 (+3), нижняя 30 (+1), ноги 30 (+5), руки 30, голова 30 (+3)

В этот раз Вэй Жожо добавила 3 очка в ловкость — ей надоело ходить пешком. Казалось, скорость не изменилась, но это дало ей психологический комфорт. А защита верхней части тела повысилась благодаря одежде, выпавшей из тех грабителей. Так она покинула Медную деревню и направилась в Золотую.

Задания в Золотой деревне, последней из трех, были такими же, как и в предыдущих. Для 23-го уровня это не составляло труда — просто способ убить время.

Когда она сражалась с тигром на холме к юго-востоку от деревни, она услышала шаги за спиной и чей-то крик:

— Босс, это та самая девчонка! Она убила меня и забрала наручи!

Это был тот самый грабитель с шестом, которого она встретила по дороге в Медную деревню. Вот уж поистине — на воре шапка горит, испугался, что система запишет ему плохую репутацию. Кто сказал, что грабить — прибыльное дело? Видели, как воры едят мясо, но не видели, как их бьют!

И вот теперь пришел черед получать побои.

Впрочем, это была случайная встреча. В прошлый раз, видя хорошую экипировку и мастерство Вэй Жожо, все решили, что она игрок, уже завершивший задания в двух деревнях и вот-вот покинет стартовую зону. Никто не ожидал встретить её в Золотой.

Вэй Жожо обернулась и увидела группу из пяти человек, направлявшуюся к ней. В онлайн-играх PvP было обычным делом, и пока на неё не нападали с целью отобрать снаряжение, она относилась к этому спокойно.

Раз уж враги сами пришли, она решила нанести удар первой. Но тут, как назло, из кустов выскочил тигр, который был в два раза больше обычного.

Вэй Жожо, сражавшаяся с 25-уровневым тигром, увидела элитного монстра, ударила его шестом по голове и, развернувшись, побежала в сторону четверки грабителей.

Главарь группы был в замешательстве: если она пришла в Золотую деревню, значит, Медная была лишь второй, и когда она убила его товарища, она была всего лишь 10-го уровня. Теперь же она наверняка выше 20-го. Есть ли у них шанс?

Эта четверка не была профессиональными грабителями, просто не брезговала легкой наживой. Ранее один из них, Хуа Ицань, решил пограбить в одиночку, а остальные трое качались и не знали, насколько хороша Вэй Жожо, лишь слышали, что она «умеет драться».

Поскольку системные боевые искусства в деревнях новичков еще не были открыты (а если и были, то это были лишь базовые приемы, видео которых все уже видели в интернете), стиль Вэй Жожо явно отличался. Для них это означало, что она владеет боевыми искусствами в реальности.

Главарь группы по прозвищу «Рассекающий волны» сам немного занимался рукопашным боем в реальности и в игре получил пару перчаток, подходящих для его стиля. Как только Хуа Ицань увидел Вэй Жожо, он тут же потребовал, чтобы главарь заступился за него. Эта четверка была ядром сетевой организации под названием «Банда тигриного рыка».

«Рассекающий волны» по личным причинам зашел в игру на два дня позже остальных, поэтому они до сих пор не покинули деревню новичков, что затормозило их прогресс. Остальные трое — Хуа Ицань, Люгуан и Суйюэ — были его друзьями в сети и ждали его, от скуки занимаясь грабежами. Хуа Ицаню просто не повезло наткнуться на «железную стену».

Хуа Ицань всё это время бредил мстостью — после смерти он стал 0-го уровня, а в игре «Мир боевых искусств» не было защиты новичков: смерть означала обнуление уровня и потерю всей экипировки.

«Рассекающий волны» чувствовал ответственность за то, что друзья остались в деревне новичков и попали в неприятности, поэтому хотел помочь. Он думал, что Вэй Жожо уйдет сразу после Медной деревни, и месть придется отложить до города Хойцзи, но судьба свела их здесь.

Вэй Жожо, прошедшая путь от новичка, с её особым мировоззрением, не испытывала неприязни к PvP. Увидев врагов, она решила действовать на опережение.

Кто первый ударит — тот и победил!

Только вот она сначала ударила элитного тигра, а потом побежала к четверке. Сила элитного монстра соответствовала 27-му уровню.

К сожалению, даже с силой 27-го уровня, при ограничении в 29-й уровень и 99% опыта, это не позволяло достичь 30-го. Но элитные монстры 25-го уровня имели шанс дать редкую добычу: тигриные клыки, кости или даже тигриный пенис — ценные ингредиенты для восстановления здоровья.

<http://bllate.org/book/19408/1900611>