

Вэй Жожо было всё равно, но к назначенному времени она предъявила требование: должна приехать кузина Чэньчэнь, так что это время нужно было освободить. Иначе как быть, если в самый разгар фарма монстров или убийства босса придёт кузина, зазвонит дверной звонок, и придётся выходить из игры?

Если выходить прямо сейчас, на часах было бы ровно половина четвёртого дня, а кузина Чэньчэнь собиралась приехать только завтра утром, так что у неё в запасе ещё оставалось время.

Пока Вэй Жожо раздумывала, стоит ли ей выходить из игры, Юй Мо подошла, легонько потянула её за рукав и произнесла:

— Пойдём, отведу тебя в одно место.

Вэй Жожо на мгновение замерла, а затем кивнула:

— Хорошо.

Она не стала спрашивать о причинах и тем более о том, куда именно они идут. Такое отношение всегда вызывало у Юй Мо искреннее восхищение. Жаль только, что Юй Мо не догадывалась, что на самом деле Вэй Жожо вела себя так лишь из-за своей особенности, но, как ни удивительно, подобное поведение Вэй Жожо и впрямь очень ей импонировало.

Сяо Фэн хотел увязаться следом, но, подумав, решил, что сейчас ему нужно прийти в себя, к тому же те двое, похоже, собирались пошептаться о чём-то своем. Да и близость их отношений с Вэй Жожо пока оставляла желать лучшего, так что лучше было остановиться.

Пока он слегка колебался, Юй Мо уже утащила Вэй Жожо далеко вперёд. Персонаж сорокового уровня, даже без особых вложений в показатель лёгкости, стоило ей лишь пустить в ход базовую технику передвижения, привлекал к себе немало восхищённых взглядов.

— Стрекоза, у тебя слишком низкий уровень, я отведу тебя туда, где можно быстро фармить и качаться. Твоё постижение не слишком высоко, но даже там ты сможешь быстрее поднять уровень боевых искусств за счёт убийства монстров более высокого уровня, — на ходу приговаривала Юй Мо, продолжая тащить Вэй Жожо за собой.

Вэй Жожо спросила:

— Только мы вдвоём? Твои друзья ведь всё ещё ищут тебя, может, позовёшь их?

Юй Мо на секунду растерялась:

— Мои друзья? Кто?

— Ну, те самые люди — Кто Не Знает Монарха, — ответила Вэй Жожо и рассказала Юй Мо о тех людях, с которыми столкнулась в тренировочном зале.

Стоило Вэй Жожо упомянуть Кто Не Знает Монарха, как лицо Юй Мо переменялось, а когда рассказ подошёл к концу, оно и вовсе стало мертвенно-бледным. К счастью, Вэй Жожо с её особенностью восприятия не умела толком считывать человеческие эмоции, поэтому не придавала значения переменам на лице Юй Мо, а просто ждала ответа.

Глубоко вздохнув пару раз, Юй Мо через силу улыбнулась и произнесла:

— Забей, мне больше не хочется с ними общаться. По сути, это друзья Не Знает Монарха, а я просто крутилась с ними рядом, со временем это порядком надоело.

Вэй Жожо кивнула — у неё самой был подобный опыт. С друзьями друзей порой бывает невероятно трудно найти общий язык, тут как раз срабатывает правило: «начнешь держаться от них подальше — затаят обиду, сблизись — потеряют всякое уважение».

Заметив невозмутимое выражение лица Вэй Жожо, Юй Мо поймала себя на том, что испытывает какое-то необъяснимое облегчение. Она и сама всегда отличалась завидным спокойствием, но рядом с невозмутимостью Вэй Жожо ей неизменно казалось, что она сама не дотягивает до этой планки.

Вспомнив их первую встречу, когда она, не разобравшись толком в ситуации, отправила Вэй Жожо обратно в зону возрождения, и то, как позже, при новой встрече, Вэй Жожо смогла забыть прошлые обиды и спасти её, поделившись едой в момент, когда шкала голода грозила заполниться до предела, Юй Мо поняла, что это спокойствие достигло поистине недостижимых высот.

Подобное самообладание и такое отношение к игре привели в восторг Юй Мо, чьи силы были на исходе из-за постоянной заботы о гильдии и друзьях (в лице Кто Не Знает Монарха). Общение с Вэй Жожо действовало на неё успокаивающе, словно тихая гавань, давая передышку измученной душе и избавляя от накопившейся усталости.

С тех пор Юй Мо то и дело ненавязчиво наводила справки о Вэй Жожо. Сделать это было несложно, ведь в тех играх Вэй Жожо уже успела зарекомендовать себя как довольно известного мастера.

Конечно, определенную роль сыграло и то, что слава эта отчасти проистекала из ее неуживчивости, но куда большую — её грозные боевые навыки, а также бесстрашие и дерзость, редко встречающиеся среди обычных игроков.

В результате в тот период Юй Мо почти ежедневно сталкивалась с Вэй Жожо, выделяя хотя бы часок-другой на общение с ней, чтобы восстановить душевное равновесие и покой.

Вскоре Кто Не Знает Монарх, с которой у Юй Мо были самые близкие отношения, заметила неладное. В игре их тандем строился на том, что Кто Не Знает Монарха отвечала за внешнюю сторону — фасад, а Юй Мо была внутренней опорой. Кто Не Знает Монарх управляла гильдией, беря на себя все вопросы кланового устройства, тогда как Юй Мо выступала в роли духовного столпа всей организации.

Любой гильдии обычно требуются именно такие два типа людей: одни занимаются стратегией и управлением, а другие обеспечивают мощную боевую силу. Онлайн-игры по своей сути — это мир, полный насилия, и если гильдия хочет расти и развиваться, ей никак не обойтись без сражений и войн, а значит, сильные мастера для неё жизненно необходимы.

Мелкие кланы довольствуются любыми мастерами, пусть даже их возможности и ограничены. Гильдии покрупнее тоже не могут заполучить топ-игроков высшего эшелона, однако за счёт упорного труда и сплочённости им удаётся удерживать развитие на достойном уровне. Но чтобы вывести клан в абсолютные лидеры, необходимы как мощные бойцы, так и первоклассные управленцы.

Раньше Юй Мо гремела славой во многих онлайн-играх, заслуженно считаясь едва ли не сильнейшей во всей виртуальной вселенной. Ей практически не приходилось забивать себе голову делами гильдии — она лишь пользовалась всеми удобствами, которые та ей предоставляла, и это создавало идеальный замкнутый круг. Чем громче гремело её имя, чем выше становился уровень и лучше боевые показатели, тем успешнее развивалась гильдия, что, в свою очередь, открывало перед ней ещё более широкие возможности.

Однако именно по этой причине Юй Мо была вынуждена скрывать свой настоящий пол. Приходилось признать, что этот мир по-прежнему оставался мужским, особенно в реалиях онлайн-игр. Здесь всё было пропитано насилием, к которому женщины обычно не склонны, и даже если девушка демонстрировала выдающиеся боевые навыки, мужчины всё равно воспринимали её как белую ворону, а многие и вовсе не желали подчиняться женщине.

Онлайн-игра — это тебе не работа в реальной жизни. В реальности трудиться под началом женщины ещё можно без особого внутреннего сопротивления, но в виртуальном мире оказаться у кого-то под каблуком, особенно если глава гильдии — женщина, пусть даже и сильнейший игрок сервера, неизменно навлекало на тебя насмешки и издевки.

Ничего не попишешь, это всё-таки игра, где церемониться не принято и полно любителей отпустить едкое словечко. К тому же даже лучший игрок не застрахован от поражений перед теми, кто дышит ему в спину. Здесь все далеко не простаки и у каждого припасена своя уникальная удача: ты превосходишь соперника лишь на волосок, и в десяти поединках вполне можешь выиграть шесть-семь, а то и восемь-девять раз, но абсолютной гарантии победы нет. Что уж говорить о масштабных клановых войнах, где царит полнейший хаос и случиться может любая неожиданность — даже сильнейший игрок не может побеждать вечно, а поражение в таком деле сулит куда более серьёзные последствия.

Да и многие женщины в глубине души считали, что полагаться на мужчин — это естественный порядок вещей, а собственной силой обладать вовсе необязательно. Дело тут было вовсе не в лени или нежелании бороться, просто они безоговорочно принимали мужское доминирование над этим миром. Это напоминало то, как ромашки без главной любовной линии или истории без романтики вообще всегда оставались самой уязвимой нишей в сетевой литературе: как ни крути, по популярности они безнадежно проигрывали традиционным сюжетам с романтической линией и уступали даже жанрам слэша или произведениям без романтики вовсе. И пусть даже мастерство в лучших образцах этого жанра ничем не уступало остальным, общая картина являла собой разительный контраст. Точно так же обстояло дело и в онлайн-играх: уровень топ-девушек ничуть не уступал уровню парней, но в общем соотношении разница получалась колоссальной.

Вот почему Кто Не Знает Монарха категорически настаивала на том, чтобы Юй Мо скрывала свой пол, да ещё и полностью спрятала лицо. Таинственный мастер привлекал куда больше поклонников, а чтобы окончательно развеять любые сомнения со стороны окружающих, Кто Не Знает Монарха даже намеренно создавала видимость того, что они с Юй Мо — виртуальная пара.

В конце концов, Кто Не Знает Монарха была редкостной красавицей по меркам сети!

Стоит отметить, что в предыдущих играх нельзя было менять черты лица в редакторе больше чем на тридцать процентов — допускалась лишь тонкая настройка. Никакой косметики в играх не существовало, все появлялись на публике с естественными лицами, и известность Кто Не Знает Монарха в игровом сообществе ничуть не уступала славе Юй Мо, поскольку она не только превосходно управляла делами, но и слыла редкой красавицей.

Однако подобный игровой процесс вовсе не был тем, к чему стремилась Юй Мо. Они с Кто Не Знает Монарха действительно дружили, будучи соседками с самого детства и росли бок о бок. Позже Кто Не Знает Монарха переехала в другой город, но с развитием интернета физическое расстояние перестало быть помехой для их дружбы.

Именно поэтому Юй Мо старалась изо всех сил выполнять любые требования Кто Не Знает Монарха, даже если душа к этому не лежала.

Но затем появилась Вэй Жожо.

Её одержимость игрой, лёгкость на подъём, невозмутимость, а также искреннее тепло по отношению к друзьям и бескорыстие заставили Юй Мо взглянуть на неё совсем другими глазами. Чем пристальнее Юй Мо наблюдала за Вэй Жожо, тем сильнее крепла уверенность: именно такой игровой процесс ей и нужен. Пусть до глобальных жизненных целей тут было далеко, но ведь игры созданы ради удовольствия, так зачем же связывать себя по рукам и ногам ради всякой мелкотемной суеты?

В результате Юй Мо постепенно начала меняться, и эти перемены острее и быстрее всех почувствовала та, что была к ней ближе всего, — Кто Не Знает Монарха.

Кто Не Знает Монарха быстро поняла, чем именно вызвано преображение Юй Мо, и вполне естественно затаила злобу на Вэй Жожо, начав чинить той различные пакости.

Вэй Жожо, разумеется, вовсе не испытывала по этому поводу гнева; её лишь озадачивало, с чего это вдруг Кто Не Знает Монарха, с которой они даже не пересекались, вдруг вздумала ставить ей палки в колеса. Точнее говоря, о многом Вэй Жожо даже не догадывалась, не подозревая, что за её неприятностями стоит именно Кто Не Знает Монарха. Напротив, её искренне удивляло, почему друзья или соратники Юй Мо питают к ней такую враждебность.

Впрочем, Вэй Жожо и в мыслях не допускала, что всё это делается намеренно, ведь, по её разумению, стычки, драки и отбор чужих монстров или экипировки в онлайн-играх были обычным делом, на котором не стоило заикливаться.

Какое-то время Юй Мо и Вэй Жожо ещё выполняли совместные задания, но вскоре после этого Юй Мо стала всё дальше отстраняться от неё. Вэй Жожо неизменно думала, что гильдия Юй Мо разрастается и требует всё больше управления, а значит, отнимает куда больше сил, и ей и в голову не приходило, что Юй Мо намеренно держится на расстоянии, стараясь оградить Вэй Жожо от тайных козней Кто Не Знает Монарха.

Однако держаться в стороне — одно, а продолжать тайком следить за виртуальной жизнью Вэй Жожо — совсем другое. Размеренная и лишённая бурь жизнь Вэй Жожо, где та заводила знакомства, когда считала нужным, и без колебаний вступала в PvP, никогда не зная сомнений и терзаний, вызывала у Юй Мо смешанные чувства восхищения и грусти. В конце концов, она постепенно отдалилась и от самой Кто Не Знает Монарха.

Два вида отдаления, два способа уйти от общения внешне казались одинаковыми, но по сути своей были совершенно разными.

Остальные могли и не догадываться об этих тонкостях, но Кто Не Знает Монарха понимала всё предельно ясно.

Вот только в те времена гильдия Юй Мо процветала как никогда, да и сама Юй Мо не желала бросать начатое на полпути или перечеркивать многолетний труд Кто Не Знает Монарха из-за каких-то личных причин. Поэтому Юй Мо пока ещё терпела, а Кто Не Знает Монарха, хоть и кипела изнутри от обиды, не могла предъявить ей никаких претензий.

Устраивать беспочвенные истерики было совсем не в стиле Кто Не Знает Монарха — будь она такой, ей никогда бы не удалось успешно руководить одной из ведущих гильдий.

И вот всему этому суждено было взорваться с выходом Боевых искусств — можно сказать, совершенно новой полностью голографической сетевой игры. Когда Кто Не Знает Монарха предложила всем (имея в виду костяк старой гильдии, включая тех, кто прошёл с Юй Мо и Кто Не Знает Монарха через несколько онлайн-игр) ворваться в Боевые искусства и сотворить новую легенду, Юй Мо ответила отказом.

— Мне всё это опостылело, меня от этого тошнит. Я хочу прожить другую игровую жизнь и больше не собираюсь ввязываться в прежнее — слишком уж тяжело.

Это были последние слова, брошенные Юй Мо тем бывшим друзьям и соратникам, после чего она вышла из игры. Единственной, кто мог связаться с ней в реале, оставалась Кто Не Знает Монарха, но к тому моменту она уже понимала: переубедить Юй Мо больше невозможно.

Разлад между ними рано или поздно должен был закончиться взрывом, и Кто Не Знает Монарха прекрасно это осознавала. Дойдя до этой черты, она знала наверняка: вернуть Юй Мо назад, по крайней мере пока, не получится.

Они разошлись молча, не став ничего объяснять окружающим. В конце концов Юй Мо всё-таки зашла в Мир боевых искусств, а вот Кто Не Знает Монарха с тех пор так и не объявлялась.

Возможно, ей не досталось заветного ключа для закрытого бета-тестирования, а может, были какие-то другие причины, но по крайней мере на этапе ЗБТ Юй Мо могла наслаждаться игрой в своё удовольствие, не беспокоясь о всякой посторонней суете.

Будь то прилив душевных сил и лёгкости, принёсший с собой удачу, или снова сработавшее игровое чутье, но она отыскала в горах близ Куайцзи узкую горную тропу, где едва могли разойтись три человека. Вся тропа была усыпана высокоуровневыми монстрами, но из-за узости прохода те могли двигаться и атаковать исключительно по прямой линии, что позволяло игрокам с лёгкостью расправляться с противниками.

Юй Мо привела туда Вэй Жожо, и в этот момент на узкой тропе как раз появился огромный обезьяноподобный демон. Юй Мо бросилась вперед наперерез с мечом наготове, и во все стороны полетели искры от ударов. Пусть это были лишь базовые приемы владения мечом, в её исполнении они выглядели невероятно свирепо, а уровень самого мастерства, судя по всему, уже достиг своего предельного значения.

Системные боевые искусства в Боевых искусствах делились на шесть категорий: базовые, начальные, средние, продвинутые, сверхъестественные и высшие. Согласно информации, опубликованной на официальном форуме, скрытые техники в этой игре могли оказаться любыми приемами, когда-либо встречавшимися в романах или экранизациях в жанре уся.

Тем не менее, в обсуждениях игроков по-прежнему преобладали техники из произведений пяти великих мастеров уся, причем в пользовательских голосованиях творения Цзинь Юна и Гу Луна уверенно занимали первое и второе места, с огромным отрывом опережая оставшуюся тройку.

С момента запуска закрытого бета-тестирования этой игры от компании Цзиньби игроки не скупились как на похвалы, так и на жалотки, однако сама компания оставалась глуха к критикам и за всё время не выпустила ни единого обновления.

Некоторые поговаривали, будто разработчики выжидают, пока жалобы игроков и выявленные проблемы накопят критическую массу, чтобы выкатить одно масштабное обновление. Другие же утверждали, будто Цзиньби решила идти до конца по выбранному пути: кому нравится — пусть играют, а кому нет — могут катиться на все четыре стороны.

Разумеется, первая версия звучала куда убедительнее, поэтому многие не тратили слишком много сил на освоение базовых боевых искусств. Согласно официальным настройкам, базовые приемы можно было развивать до седьмого уровня: первые три давались легко, но начиная с четвёртого требуемое для прокачки количество очков опыта начинало расти в геометрической прогрессии, точно так же, как и при переходе персонажа с двадцать девятого уровня на тридцатый.

Кроме того, начальные боевые искусства можно было развивать до девятого уровня, а средние и продвинутые — на один слой больше предыдущих. Сверхъестественные техники можно было доводить до тринадцатого слоя, а высшие, согласно игровым настройкам, развивались вплоть до пятнадцатого слоя, хотя не исключалось преодоление этого рубежа благодаря какой-нибудь счастливой случайности.

Иными словами, потолка для развития высших боевых искусств просто не существовало!

Спрашивается, стал бы кто-то в здравом уме тратить время на прокачку базовых боевых искусств? Разумеется, все предпочитали фармить мобов ради повышения общего уровня. В какой-то степени оба эти занятия не противоречили друг другу: во время фарма монстров можно было использовать базовые приемы, одновременно повышая их мастерство. Вот только для роста уровня владения техникой, особенно боевыми искусствами, требовалось выполнить весь комплекс движений целиком — только тогда можно было рассчитывать на приличный прирост очков мастерства. Если же оборвать серию на полпути или выполнить лишь половину комплекса, мастерство увеличивалось лишь на какую-то мизерную величину с несколькими знаками после запятой.

Поэтому для тренировки боевых искусств требовался монстр, способный стоять на месте и терпеливо сносить твои удары, при этом собственную силу атаки приходилось сводить к минимуму. Делалось это ради того, чтобы успеть провести весь комплекс из тринадцати ударов базовой техники — будь то базовые навыки владения мечом, саблей, шестом или копьем, все они состояли ровно из тринадцати движений. Стоило оплошать и прибить монстра на двенадцатом ударе, как все усилия шли насмарку. И пусть между двенадцатым и тринадцатым ударом была всего одна атака, количество получаемого за неё мастерства приёма отличалось просто колоссально.

Но если лупить монстра на минимальном уроне ради очков мастерства, сам общий уровень персонажа растёт черепахами темпами. Как можно быстро прокачаться, если ковыряешь какого-то рядового моба целую вечность!

К тому же базовые боевые искусства очень скоро теряют актуальность, так кто станет на них тратить время? Уж лучше потратить его на быструю прокачку уровня, что и так повысит силу атаки, а потом, раздобыв техники посерьёзнее, заняться наверстыванием мастерства.

— Я считаю, раз уж игра делит боевые искусства аж на шесть ступеней, это значит, что каждый уровень долгое время будет оставаться актуальным, либо освоение каждой новой ступени будет обходиться в разы сложнее предыдущей, — рассуждала Юй Мо, продолжая крушить гигантскую обезьяну. — Так что вместо того, чтобы витать в облаках и мечтать о высокоуровневых техниках, которые бог весть когда ещё удастся заполучить, лучше сосредоточиться на быстром развитии уже имеющихся боевых навыков.

Здесь водятся монстры пятидесятого уровня и выше, и я предполагаю, что в недалёком будущем этот проход обязательно задействуют по сюжету. Но разработчики явно не хотят, чтобы игроки прорывались туда своими силами, поэтому и наставили здесь столько пятидесятиуровневых тварей.

Вэй Жожо не до конца понимала к чему она клонит:

— Почему?

Юй Мо улыбнулась:

— Монстры здесь тем свирепее, чем дальше продвигаешься внутрь. Сама я могу пройти от силы метров двадцать, прежде чем натыкаюсь на пятидесятичетырёхуровневую тварь, поэтому смело могу утверждать: в глубине таятся создания ещё страшнее. Этот путь явно рассчитан не на нынешний этап игры, а на масштабные события, которые разработчики запустят позже. Но когда этот проход действительно понадобится, игроки, скорее всего, уже приблизятся к пятидесятому уровню или же сколотят собственные гильдии, которые смогут пробиться с боем за счёт общей мощи объединения. И пусть сейчас нам не по силам проломить эту дорогу до конца, мы вполне можем извлечь из этого пользу: и подкачаться, и поднять уровень владения боевыми искусствами. Правда, прорываться с боем вперёд, совмещая это с фармом уровней, я думаю, не выйдет — у базовых приёмов есть свой лимит эффективности, и сколько ни качай их уровень, итоговый урон останется ограниченным, так что прорваться напролом здесь вряд ли удастся.

Вэй Жожо слушала её, согласно кивая и ни на секунду не подвергая сомнению слова Юй Мо. Это тронуло Юй Мо, которая так долго не виделась с подругой, вызвав в её душе смесь нежности и благодарности.

Стоя плечом к плечу, Вэй Жожо и Юй Мо обрушили на гигантскую обезьяну град ударов меча и сабли. Эта пятидесятиуровневая тварь одним своим присутствием наглухо перекрывала узкий проход, и проскользнуть мимо неё было решительно невозможно — с обеих сторон зияли трясины, стоило оступиться хоть на шаг, и от человека не осталось бы и костей. К тому же кто мог поручиться, что в самих топях не прятались монстры?

Монстры пятидесятого уровня и правда оказались чудовищно сильны: не бери Юй Мо инициативу в атаке на себя, Вэй Жожо уже давно разнесло бы в лепёшку одним ударом этой обезьяны. Оставалось только гадать, как Юй Мо умудрялась тренироваться здесь в одиночку. Похоже, профессиональные игроки всё-таки сильно отличались от таких уникалов, как она



сама!

С половины четвёртого дня до половины двенадцатого ночи — в общей сложности восемь часов реального времени, что в игре равнялось сорока восьми часам, ровно двум суткам. Под руководством Юй Мо всё это время Вэй Жожо не знала отдыха, занимаясь безумным фармом — за исключением кратких перерывов на сухой пай и восполнение здоровья. Росло всё: и уровень персонажа, и мастерство владения боевыми искусствами.

Когда Вэй Жожо наконец собралась выйти из игры, она уже преодолела отметку в тридцать второй уровень. Точнее говоря, она упорно шла к этой цели, пока не апнула тридцать второй, и лишь после этого решила закругляться. Внешне казалось, что она поднялась всего на три уровня — с двадцать девятого до тридцать второго, но на самом деле отметка с девяноста процентов двадцать девятого уровня до одной десятой тридцать второго означала, что опыта было набрано всего на один с небольшим уровень, хотя по содержанию и затратам эти объёмы различались как небо и земля.

<http://bllate.org/book/19408/1900621>