

Глава 32. Слабый обнажает клинок против слабейшего

Следующим утром Хао Чжоу ничуть не удивился, узнав, что Ло Сюнь уже во всём разобрался сам.

Ло Сюнь не просто рассеял свои сомнения, но и успел усвоить немало нового. Он самостоятельно разобрался в тонкостях отношений между игровыми NPC и боссами, а также изучил несколько типичных условий смерти.

Хао Чжоу лениво жевал бесплатный гостиничный завтрак, вполуха слушая увлечённые рассуждения Ло Сюня, и время от времени вставлял свои замечания:

— Ты явно из фракции разума. Такие, как ты, обычно и становятся ключевыми фигурами в игре.

Качество бесплатного завтрака оставляло желать лучшего — оно совершенно не вязалось с роскошной обстановкой отеля. Тем не менее Ло Сюнь не привередничал. Он старался наесться впрок, ведь бесплатным был только утренний рацион, а к обеду за любую еду уже пришлось бы выкладывать драгоценные очки.

Один лишь Шэнь Цзин по-прежнему сидел с безучастным видом, едва притрагиваясь к тарелке, словно какой-то бессмертный, способный питаться одной лишь утренней росой.

— А к какой фракции принадлежит большинство игроков? — поинтересовался Ло Сюнь.

— К фракции силы. Привыкли решать вопросы кулаками, — Хао Чжоу сделал короткую паузу и ухмыльнулся: — Хотя лично я назвал бы их фракцией плывущих по течению. Идут на поводу у толпы, слепо следуют системным подсказкам, а когда прижимает — пытаются пробиться грубой силой.

— И как... помогает эта сила? — засомневался Ло Сюнь. — Разве можно силой одолеть босса?

Этот вопрос был, без преувеличения, фундаментальным. И дело вовсе не в том, что Ло Сюнь недооценивал чужие возможности. Просто у него перед глазами всё ещё стоял начальный уровень. Вспомнить хотя бы нападение теней и призраков: тогда рядом с ним находились сразу двое опытных игроков, Сунь Вэйтин и Хао Чжоу, но даже их действия трудно было назвать безупречными.

— Не помогает. Босса им не одолеть. Да что там босса — они даже с обычными NPC справиться не могут.

Хао Чжоу рубил правду-матку без прикрас и сантиментов:

— Действительно сильные игроки, способные размазать NPC или дать сдачи боссу, существуют. Отрицать не буду, они есть. Но абсолютное большинство — самые заурядные люди. Девяносто девять процентов игроков не способны даже пикнуть перед лицом босса. Всю свою силу они тратят либо на то, чтобы унести ноги, либо на то, чтобы расправиться с теми, кто ещё слабее их самих.

Ло Сюнь всё понял без лишних слов.

Красивое слово «сила» на деле оказывалось лишь ширмой. В Зеркальной игре человек всегда остаётся в уязвимом положении, на грани выживания. Вступить в открытый бой с боссом — чистое безумие. Все потуги игроков сводятся к банальной попытке спасти собственную шкуру. А когда спастись честно не получается, они без колебаний направляют оружие против товарищей и выживают, скармливая их монстрам.

Вспоминая свой недавний опыт на начальном уровне, Ло Сюнь ловил себя на мысли, что стычки с NPC почти стёрлись из памяти, зато предательство и грызня среди своих врезались в сознание намертво.

От этого на душе становилось мерзко.

— Так что даже если ты у нас интеллектual, — продолжил Хао Чжоу, — настоятельно советую налечь на физическую подготовку. В критический момент крепкий кулак решает всё.

Совет был дельным, и Ло Сюнь не собирался от него отмахиваться.

Ему просто было горько от осознания этой реальности.

Способов укрепить тело в Зеркальном мире хватало. В игровом магазине продавались даже готовые эликсиры — зелья выносливости, сыворотки скорости и прочая химия. Вот только в отзывах игроки единодушно жаловались: эффект от них настолько мизерный, что разницу практически невозможно заметить.

Похоже, реальную силу давали только игровые предметы.

Правда, на форуме об экипировке и артефактах почти ничего не писали. С одной стороны, вероятность получить ценный трофей при зачистке уровня была ничтожно мала — Ло Сюнь помнил скромный арсенал своих бывших спутников, который к тому же оказался почти бесполезным. С другой стороны, владельцы по-настоящему мощных вещей предпочитали держать свои карты закрытыми. Секретность гарантировала элемент неожиданности, а внезапность в смертельном бою — это залог мгновенной победы.

Вспомнив о двух трофеях, доставшихся ему в прошлый раз, Ло Сюнь почувствовал мимолётное облегчение. С удачей у него, во всяком случае, всё было в порядке.

— К слову, в моём первом раунде мы были в шаге от гибели, — негромко произнёс Ло Сюнь. — Но босс почему-то сохранил нам жизнь...

— Ну да, поголовная зачистка — редкость, — кивнул Хао Чжоу. — Твари, способные выкосить всю группу подчистую, водятся только на высоких уровнях. Обычные боссы действуют по принципу «убей одного, пощади другого».

— Но почему? — удивился Ло Сюнь.

— Да кто его знает. Считай это неписаным законом Зеркального мира. Игроки до нас годами собирали эту статистику на собственной шкуре. Осечек тут не бывает.

Ло Сюнь нахмурился. Подобные правила буквально подталкивали к предательству. Если монстр гарантированно оставляет кого-то в живых, то для спасения достаточно просто переждать, пока он насытится плотью спутников. Стой в сторонке, ничего не делай — и заветные ворота откроются сами.

— Что, прикидываешь, как бы половчее скормить кого-нибудь боссу? — ухмыльнулся Хао Чжоу, без труда прочитав его мысли. — Брось эти глупости. Сам же помнишь системную заповедь: [Игрокам запрещено атаковать друг друга].

— Точно! Было такое! — встрепнулся Ло Сюнь. Стоило Хао Чжоу упомянуть об этом, как в памяти всплыли списки правил его прошлых раундов. Финальный пункт везде гласил одно и то же: [Игрокам запрещено атаковать друг друга].

— Система лазеек не оставляет, — продолжил Хао Чжоу. — Так что выкосить группу своими руками ради лёгкой победы не выйдет. Да и вообще, отсутствие запрета на внутриигровое насилие — это худшее, что может случиться. Есть одна кошмарная Зеркальная игра, называется «Взаимное подавление пяти стихий». Так вот, там этого спасительного правила просто нет.

— Это какой-то высокоранговый раунд? — спросил Ло Сюнь.

— Как раз наоборот, низкоранговый. Обычно новички залетают туда в первые пять матчей. Если пронесло — значит, больше на неё не наткнёшься.

— Но почему такая избирательность?

— Без понятия. Зато у этой игры есть неофициальное название... — Хао Чжоу понизил голос: — «Бойня игроков».

У Ло Сюня по спине пробежали мурашки. Леденящий ужас, медленно подступающий к горлу, передавался даже через простые слова обычного разговора.

До сих пор хранивший молчание Шэнь Цзин вдруг тихо спросил:

— И много там гибнет людей?

— Полно. Счёту им нет.

Хао Чжоу повернулся к нему, ожидая увидеть в его глазах печать страха. Однако Шэнь Цзин смотрел с безмятежностью, глубокой, словно нетронутая ветром гладь лесного озера.

Никто бы не смог угадать, какие бездны и холодные течения скрываются за этой обманчивой тишиной.

— На форуме есть одна вечно висящая в топе тема, её все обсуждают, — добавил Хао Чжоу, хотя внутренне сомневался, что Шэнь Цзин вообще станет тратить на это время. — Если любопытно, поищи на досуге.

К его удивлению, Шэнь Цзин тут же достал своё Зеркало наставления и принялся сосредоточенно листать страницы форума.

Хао Чжоу неловко хмыкнул:

— Ладно, не берите в голову. Всё это дела минувших дней, из первой версии игры. Сейчас, после глобального обновления, правила могли измениться, да и саму «Бойню» могли убрать. Даже если её оставили, шанс угодить именно туда не так уж велик.

— Остаётся уповать на удачу, — кивнул Ло Сюнь.

— Форум хорош только на первых порах, — Хао Чжоу посерьёзnel. — Очень скоро местной открытой информации тебе станет мало. Если хочешь выжить, лучше прибиться к какой-нибудь крепкой команде. У крупных игровых команд есть свои базы данных — бесценный опыт ветеранов, который ты никогда не найдёшь в общем доступе.

— Закрытая база данных? — оживился Ло Сюнь. — И как попасть в такую команду?

— Знал, что тебя это зацепит, — ухмыльнулся Хао Чжоу. — Как раз на днях меня пригласили на собеседование в одну из команд А-ранга. Что скажешь, сходим вместе за компанию?