

После двадцать девятого уровня бить самых сильных мобов двадцатого уровня в начальной деревне уже не было никакого смысла, поэтому практически все игроки, дотянув до двадцатого уровня, тут же стремились отправиться в город, чтобы изучить базовые комплексы владения мечом или саблей. Там можно было освоить системные приёмы, а не полагаться исключительно на грубую силу, что значительно повышало эффективность прокачки.

Конечно, поначалу находились и те, кто никуда не спешил. Они упорно продолжали качаться до самого упора, надеясь наткнуться на какие-нибудь скрытые задания или сюжетные линии. Но суровая реальность быстро остужала их пыл: потратив уйму времени на то, чтобы поднять двадцать девятый уровень, они часами донимали NPC расспросами и вдоль и поперёк исходили всю карту начальной деревни, облазав каждый уголок, но так и не обнаружили никаких скрытых элементов.

Поэтому сейчас в начальной деревне оставались лишь две категории игроков: абсолютные новички и те, кто занимался грабежом.

Грабёж и PvP в определенной степени были связаны между собой. Обычно несколько игроков окружали жертву, и их намерения сразу становились очевидными: напрямую заявить о грабеже игра не позволяла, поэтому оставалось лишь найти повод для начала PvP. А удастся ли выбить из побежденного нужную экипировку — это уже зависело исключительно от удачи. Стоило помнить, что законы государства приравнивали виртуальное имущество к реальному, поэтому забрать чужие вещи или виртуальную валюту было сродни интернет-мошенничеству, за которое грозило вполне реальное наказание.

Так что грабёж и выбивание вещей в игре на самом деле требовали определённого мастерства. Вэй Жожо постепенно приближалась, и тамошние обитатели, разумеется, тоже её заметили. Двое из них тут же направились ей навстречу.

По идее, в начальной деревне пожить было особо нечем, но, судя по рассказам игроков, уже добравшихся до системных городов, там с хорошей экипировкой дело обстояло не лучше. Приходилось самим добывать материалы с монстров, а затем нести их портному или кузнецу, чтобы те изготовили оружие и доспехи. Хотите купить готовое оружие? Пожалуйста, в продаже были лишь самые обыкновенные серые вещицы — с чистым показателем атаки и без единой дополнительной характеристики. Взять хотя бы деревянную палку Вэй Жожо: хотя она и снижала скорость атаки на единицу, но прибавляла аж четыре единицы к урону, что само по себе было огромной редкостью.

Стоит отметить, что у обычного оружия новичков бонус к атаке обычно составлял всего единицу или две. Белые вещи, продававшиеся в городах Хуэйцзи и Учэн, давали плюс четыре или пять к атаке, но при этом всё так же не имели дополнительных свойств. Причем оружие с плюсом пять выбивалось с монстров или выдавалось в награду за редкие одиночные квесты, так что в игре их пока водилось немного. Обладание оружием с атакой плюс четыре позволяло чувствовать себя на вершине мира в нынешнем Улине.

Сама Вэй Жожо была всего лишь четырнадцатого уровня. На ней была надета точно такая же одежда новичка, как и на большинстве игроков в деревне, за исключением шапки и сапог.

Заметив издалека головной убор на приближающейся девушке, те двое не раздумывая разделились и пошли наперерез. Вэй Жожо бросила взгляд на колючие заросли у дороги, всё ещё колеблясь и не зная, стоит ли ей сворачивать в обход.

Те двое явно опасались, что Вэй Жожо попытается ускользнуть через густые заросли колючек на обочине — хотя ходьба по ним и портила прочность одежды, исключать такой побег было нельзя. Заметив, что к ним приближается девушка, к тому же невысокого уровня, они поначалу не собирались грабить очередного нищего новичка. Но, пробежав ещё пару шагов, разглядели на ней шапку, пару сапог и палку, которая казалась длиннее тех двоек, что были у них самих. Парни даже заподозрили, не умудрилась ли эта девчонка завалить какого-нибудь скрытого босса.

Конечно, ходили слухи, что в начальной деревне вообще нет никаких боссов, максимум — пара элитных рядовых монстров. Так что эта мысль быстро улетучилась, уступив место догадке, что перед ними просто очередная везучая девчонка-игрок.

В онлайн-играх, особенно в боевых жанрах, парни-игроки зачастую свысока смотрели на способности девушек. Однако сейчас, прекрасно понимая, что экипировка незнакомки может оказаться лучше их собственной, они без колебаний прибавили шагу. Один из них даже вытащил оружие — тоже палку, правда, выданную бродячим торговцем. Она давала всего плюс один к атаке, но зато не резала скорость, хотя и была почти вдвое короче деревянной палки Вэй Жожо.

Длинное оружие бьет медленнее короткого, и это вполне соответствовало здравому смыслу.

— Эй, девушка, эта дорога сейчас перекрыта, у нас тут кое-какие дела, — не успела она подойти, как один из парней первым не выдержал и заговорил.

Впрочем, оно и понятно: в нынешний период закрытого бета-тестирования никто не хотел идти по пути мирных игроков. Все сломя голову рвались качаться, чтобы успеть в город и изучить системные боевые искусства, втайне надеясь спровоцировать какое-нибудь особое событие и выбиться в лидеры. Те же, кто, подобно Вэй Жожо, действовал по собственному усмотрению и обладал железным терпением, были наперечет.

Вэй Жожо молча смотрела на обоих. Она не стала разворачиваться и уходить, а тем более — выходить из игры.

Парень с палкой мысленно возликовал. Приглядевшись повнимательнее, он заметил, что, кроме шапки да сапог, никакой другой неканонической экипировки на ней не было. Должно быть, ей ещё нет двадцати уровня, промелькнуло у него в голове, а значит, подвернулся отличный шанс! Заметив, что Вэй Жожо стоит как вкопанная, он решил, что это идеальный предлог, и можно не бояться жалоб администрации:

— Ты чего оглохла? Сказано же — дорога закрыта! Значит, презираешь нас?

С этими словами он с размаху огрел её палкой.

В этой игре после смерти персонажа уровень не просто снижался, а полностью сбрасывался до нуля. Соответственно, любая гибель означала полный дроп: из игрока вываливалось абсолютно всё, что было надето и лежало в инвентаре. Стоило им отправить Вэй Жожо в нокаут в PvP, и всё её имущество перейдет к ним.

Вэй Жожо пришла в онлайн-игру именно ради общения с самыми разными людьми. И хотя она всё еще не до конца адаптировалась и не умела общаться как нормальный человек, навыки экстренного реагирования у неё уже появились. Она не была похожа на тех людей с тяжёлой формой аутизма, которые даже не осознают, когда их обижают.

Суметь заранее распознать враждебные намерения и угрозу атаки — это стало огромным личным достижением Вэй Жожо после прихода в онлайн-игры. В детстве, даже когда её били или обижали, она ничего не чувствовала. Она лишь недоумевала: за что они меня ненавидят? почему бьют?

Сами аутисты, возможно, и не испытывают душевной боли в привычном понимании, они мучаются лишь от чувства непонятости — от тоски из-за того, что окружающие не способны их постичь. Но для их близких это было поистине невыносимой, режущей по живому боли.

Видеть, как мучается твой ребенок, и не иметь возможности хоть как-то помочь — это отчаянная, звенящая тошнотворная боль. К счастью, существовали такие вещи, как виртуальные ММО, позволявшие Вэй Жожо свести причиняемый ей вред к минимуму. Стоило выйти из игры, и всё исчезало бесследно; даже если её обманывали или предавали, всё это оставалось лишь дымкой, уходящим прошлым.

Обычному человеку трудно пробиться сквозь броню аутизма, да и сами аутисты не склонны заикливаться на предательстве или обмане. Тем не менее они всё равно способны испытывать чистое, незамутненное уныние и растерянность: почему близкие друзья поступили с ними так? И всё же двойная специфичность ММО и состояния игрока позволяла быстро прийти в себя после выхода из сети, а затем возродиться в игре словно феникс из пепла.

Пройдя через бесчисленное количество таких перерождений, Вэй Жожо уже научилась безошибочно отличать добрые намерения от злых. Едва те двое приблизились к ней с недобрым выражением лиц, как она тут же насторожилась. И когда противник замахнулся палкой, Вэй Жожо ответила мгновенным горизонтальным ударом — её атака обогнала чужую, словно она перехватила инициативу.

Парень испугался, но отменить удар было уже поздно. Ему оставалось лишь беспомощно смотреть, как палка Вэй Жожо с глухим стуком врежется ему в предплечье, сбивая нападающий замах, а затем вторым движением выбивает оружие из онемевших пальцев.

Вэй Жожо вкладывала почти все очки характеристик исключительно в скорость атаки, едва уделяя внимание меткости. Во-первых, её деревянная палка давала плюс четыре к урону, а во-вторых, меткость компенсировалась способностью заимствовать приемы из других игр. Поэтому при зачистке рядовых монстров она расправлялась с ними с одного удара либо с

помощью короткой серии из двух-трех атак, попросту не оставляя врагам шанса на контратаку.

Совсем иначе обстояли дела у большинства других игроков. Не имея системных приемов, они были вынуждены полагаться на грубую силу оружия. Почти половина игроков распределяла очки между ловкостью и меткостью, рассчитывая уворачиваться от ударов за счет проворства, а затем выискивать удобный момент для атаки, чтобы наверняка попасть по цели. Встречались и вовсе экстремальные билды, где все до единой очки вливались в ловкость или меткость. Местные монстры прекрасно понимали толк в тактике уклонения от сильных ударов и норовили отскочить подальше после каждого выпада, так что меткость была жизненно необходима.

Другие игроки вкладывались в телосложение — это был сбалансированный путь для тех, кто предпочитал всестороннее развитие. Подобные персонажи оказывались либо посредственными середнячками, либо надеялись сорвать куш и натолкнуться на какое-нибудь редкое везение. Поскольку ни в чем другом они не ближали, телосложение становилось для них приоритетной характеристикой.

На первый взгляд, телосложение и впрямь выглядело самым важным параметром, ведь от него зависели не только защита с атакой, но и переносимый вес.

Вэй Жожо до сих пор вкинула в телосложение всего одно очко чисто ради дополнительного веса, в то время как остальные игроки, заботясь об эффективности будущей прокачки, были вынуждены параллельно качать телосложение, дабы не бегать туда-сюда из-за перегруза инвентаря.

В отличие от остальных, Вэй Жожо не считала лишнюю пробежку чем-то из ряда вон выходящим, а потому не заморачивалась этим. Зато её общая защита сильно уступала чужой: каждое очко телосложения давало единицу защиты, а те, кто гнался исключительно за уроном, игнорируя броню, составляли явное меньшинство — если только не качали одну лишь ловкость.

Но у того парня телосложение было прокачано слабо, он развивал ловкость, надеясь закружить и измотать противника за счет скорости. Подобные экстремальные билды были совершенно бесполезны, если у игрока отсутствовали уникальные способности вроде способностей Вэй Жожо. Его собственная защита рук оказалась слишком низкой, чтобы выдержать удар Вэй Жожо, и её палка легко выбила оружие из его рук.

На самом деле, механика Улина не позволяла просто так вырвать чужое оружие из рук, если только персонаж не владел навыками перехвата метательного оружия или техникой безоружного захвата клинков, позволяющей поймать вражеский клинок и меряться с противником внутренней энергией. Но в данном случае удар Вэй Жожо вызвал статус увечья у длинной деревянной палки: угодив точно в запястье противника, она сломала лучевую кость его правой руки. Системно это трактовалось как неспособность удерживать оружие, из-за чего палку пришлось перехватить одной рукой.

Вэй Жожо тут же нанесла второй удар. Противник всё ещё пребывал в шоке и не успел уклониться, а из-за перелома правой руки правша попросту не мог удержать оружие левой — палка снова вылетела из ослабевших пальцев.

Игра Улин безупречно копировала даже привычную рабочую руку игрока: все показатели — атаку, защиту, точность и скорость ударов нерабочей руки — составляли лишь шестьдесят пять процентов от показателей ведущей.

К этому моменту подоспел второй противник. Поскольку он вкладывал очки не в ловкость, а в меткость, его бег оказался чуть менее стремительным. Заметив, что оружие товарища выбито из рук — зрелище, с которым ему еще не доводилось сталкиваться, — он в ужасе застыл на секунду, а затем со звонком взмахнул парой сабель и бросился на Вэй Жожо.

Он сделал упор на меткость как раз из-за этих парных сабель — редкой случайной награды за идеальное прохождение квеста у одного из NPC. К несчастью, у него еще не было навыка владения дополнительным оружием, да и в реальной жизни он не отличался одинаковой ловкостью обеих рук, поэтому движения левой рукой получались медленнее. Зато урон и меткость левой руки уже сравнялись с ведущей, оставалось лишь подтянуть попадания, а защиту оружием не компенсирешь.

Увидев несущиеся прямо на неё сабли, Вэй Жожо не стала тратить время на разговоры и контратаковала приемом Раздвинуть травы в поисках змеи. Резким движением вправо-влево она отвела клинки в сторону, а затем вонзила острие палки прямо в горло противнику.

Мастер с парными саблями никак не ожидал от Вэй Жожо столь непрерывной и слаженной серии ударов, ведь до сих пор все здешние игроки сражались лишь грубым обменом ударами мечей и сабель, и никто еще не видел в деле системных приемов. А Вэй Жожо удалось отбить парные клинки лишь благодаря запредельной скорости атаки. Скорость не только определяла быстроту удара, но и давала преимущество в столкновениях клинков обладателю более высокого показателя скорости и внутренней энергии.

Поскольку никто из игроков еще не изучал базовые техники цигун и системные приемы, прибавки от внутренней энергии к обычным атакам сводились к простому состязанию скоростей.

Благодаря этому Вэй Жожо получила колоссальное превосходство: почти все её очки были вложены в скорость. Стоило их оружию сойтись, как чужие сабли сами собой отлетели в сторону, а палка вонзилась врагу в горло, не оставив тому ни шанса на уклонение.

Горло считалось критической зоной, и на экране вспыхнул трехкратный урон — красный минус девяносто. Уровень здоровья игрока мгновенно рухнул до десяти процентов, и он рухнул без сознания.

И это спасло его лишь потому, что он успел вкинуть несколько очков в телосложение! Иначе тройной урон отправил бы его на перерождение на месте.

На двоих нападавших Вэй Жожо потратила всего четыре удара: один валялся без сознания, другой получил тяжелое увечье. Оставшийся однорукий боец был настолько потрясен, что у него даже мысли не возникло о том, чтобы развернуться и сбежать. Он лишь стоял с разинутым ртом, чувствуя себя так, будто узрел божественное чудо.

Небожитель? Демон?

Едва эта мысль промелькнула в его голове, как палка Вэй Жожо уже угодила ему прямо в открытый рот. Кто просил его так широко разевать варежку? Удар, пришедшийся прямо в пасть, фактически приравнивался к попаданию в горло и наносил те же три раза больше урона.

Игра есть игра: горло считалось единой хитбоксовой зоной. Неважно, бьешь ли ты снаружи или втыкаешь оружие изнутри — главное, что поражена уязвимая точка, а значит, урон будет засчитан.

Поскольку этому парню уже повредили руку, он лишился пятнадцати процентов здоровья, а из-за того, что очков в телосложение у него было еще меньше, чем у владельца парных сабель, над его головой вспыхнул ярко-красный минус сто двадцать. И даже без учета предыдущего ранения этого единственного удара с лихвой хватило бы, чтобы отправить его на респаун в начальную деревню.

Обоим было уже по двадцать уровней. Они рассчитывали пожить легкой добычей перед тем, как покинуть начальную деревню ради вступления в городскую секту, но никак не ожидали нарваться на такое крепкое занозистое бревно. На вид невзрачная девчонка-игрок низкого уровня играючи разделалась с обоими. Разобравшись с парнем с палкой, Вэй Жожо обернулась и попутно добила бесчувственного владельца парных сабель.

Пока здесь всё решилось в два счёта, неподалеку всё еще шла драка: оставшиеся три-четыре человека наседали на двоих игроков. Но расстановка сил уже кардинально изменилась — те двое оборонявшихся явно превосходили противников мастерством. Сначала они успешно держали оборону в меньшинстве, а теперь, когда нападающих стало на двух меньше, их давление и вовсе испарилось. Плотное кольцо окружения затрещало по швам, позволяя им вырваться на свободу.

Увидев, как расправилась с противниками Вэй Жожо, остальная четверка замерла от неожиданности. Руки у них опустились, и один из окруженных игроков тут же воспользовался моментом, выскользнул из кольца и дал деру. Стало очевидно, что эти двое вовсе не были верными друзьями, готовыми стоять друг за друга горой: грянула беда — каждый полетел в свою сторону.

Окинув взглядом дорогу, можно было заметить, как беглец зигзагами несется вперед. Судя по всему, он вкачал все очки в чистую ловкость — мелькнул пару раз, и от него осталась лишь крошечная черная точка на горизонте.

Будучи ветераном нескольких ММО-проектов, Вэй Жожо прекрасно понимала: раз уж

схлестнулась с врагами, отступать некуда, надо действовать до конца. Иначе промедлишь — и удар нанесут уже тебе.

К счастью, механика игры предусматривала полный дроп инвентаря и обнуление уровня при смерти, поэтому, убив врагов, можно было на какое-то время не опасаться мести с их стороны.

Что же до возможных связей противников с какими-либо гильдиями — об этом вообще не стоило беспокоиться. В нынешних реалиях ни одна серьезная организация не стала бы тратить время на глупую месть ради пары персонажей с обнуленным уровнем, когда на кону стоял куда более важный приоритет — всеобщего кача.

Шло бета-тестирование без вайпа! Бета-ключ стоил пять тысяч юаней! Разве у людей оставалось время на дешевые мыльные драмы с кровной местью? Быстрейший набор уровня — вот истинный закон этого мира!

Пока Вэй Жожо бежала к месту событий с палкой наперевес, оставшаяся четверка врагов уже растеряла весь боевой пыл. Они не состояли ни в каких кланах и просто решили воспользоваться оттоком новичков из деревни, чтобы поиздеваться над новичками и сорвать легкий куш перед уходом в город.

Добыча с монстров едва покрывала пару золотых, а о покупке приличной экипировки оставалось только мечтать.

Сама Вэй Жожо, прокачавшись до четырнадцатого уровня, накопила в инвентаре всего два золотых и восемьдесят восемь серебряных монет. Сотня серебряных составляла один золотой, в то время как самые дешевые белые вещи у кузнеца стоили от двадцати золотых. Так что помимо случайных наград за квесты оставались лишь случайные счастливые находки да банальный грабеж.

У этих парней уровень был недостаточно высок, а в большом городе их самих бы мигом обобрали, поэтому им оставалось лишь промышлять в начальной деревне. Выполнять рутинные задания до двадцать девятого уровня им не хотелось — мечтания срубить легкой деньжищи при минимальных усилиях неизбежно толкали на скользкую дорожку. Что ж, встреча с Вэй Жожо стала для них закономерной расплатой.

Заметив, что все четверо бросились врассыпную в разные стороны, Вэй Жожо поняла, что догнать их не получится. Пришлось остановиться и вернуться к телам двух поверженных противников, чтобы собрать выпавший лут. Каково же было её удивление, когда выяснилось, что эти двое оказались на редкость зажиточными: в общей сложности у них нашлось три золотых, семьдесят восемь серебряных и сорок пять медных монет. Прибавив к ним её собственные сбережения, она стала обладательницей трех золотых, восьмидесяти одного серебряного и тридцать трех медных монет — и это не считая кучи снаряжения, собранного ими бог весть где. Всё это добро можно было выгодно сбыть после прибытия в город!

Вышло классическое «хотели поживиться за чужой счет, да сами остались в дураках». Вещей с

убитых выпало столько, что они едва не превышали лимит веса Вэй Жожо. Девочка сначала надела то, что могла использовать сама, а остальное отобрала по принципу того, что ей больше приглянулось, но несколько предметов всё же пришлось оставить.

До перегруза дело не дошло, но стоило весу превысить сорок процентов от максимума, как это начинало сказываться на личных характеристиках персонажа, поэтому приходилось себя ограничивать — в этом вопросе Вэй Жожо разбиралась отлично. К тому же игра была проработана на совесть: при переходе определенного порога веса игрок начинал чувствовать утомление и даже мышечную боль.

— Эй, давай добавимся в друзья! — уцелевший чудом неудачник подкатил к Вэй Жожо с попыткой завязать знакомство. — Тебе эти вещи не нужны? Отдай мне!

Вэй Жожо бросила взгляд на парня, методично подбирающего остатки барахла, и подумала, что она вообще-то пришла в игру за новыми знакомствами, после чего отправила запрос на добавление в друзья.

Этот парень оказался невысоким парнишкой ростом около метра шестидесяти пяти, с бледной кожей, круглым лицом и добродушной улыбкой. Стоило ему улыбнуться, как его глаза превращались в полумесяцы, обнажая ряды ослепительно-белых зубов, сверкавших словно свежий снег.

Запрос Вэй Жожо, разумеется, был принят, и тут же пришло ответное приглашение. Заглянув в свой наручный интерфейс, она увидела, что парнишку зовут Сяо Фэн.

Убедившись, что они теперь друзья, Сяо Фэн улыбнулся и спросил:

— Оказывается, тебя зовут Пурпурная Стрекоза. Какой у тебя уровень?

Следуя намеченному плану, Вэй Жожо зашагала в сторону нужной начальной деревни и ответила:

— Четырнадцатый.

— Ого, да ты крута! — без тени фальши, даже с некоторым преувеличением восхитился Сяо Фэн. — А те двое вообще были выше двадцатого.

Вэй Жожо кивнула:

— Угу.

Заметив её невозмутимость, Сяо Фэн не удержался от смешка:

— Похоже, ты опытный игрок. Небось, настоящий мастер? В какие игры раньше играла?

— «Мир», «Цзянху», «Властелин мира», «Герои», — перечислила Вэй Жожо четыре названия гремевших в прошлом онлайн-хитов.

Сяо Фэн улыбнулся:

— Ты везде бегала под ником Пурпурная Стрекоза? Никогда не слышал.

Впрочем, эти игры действительно в свое время гремели на весь мир, и нет ничего удивительного в том, что Сяо Фэн был с ними знаком.

Вэй Жожо ответила:

— В каждой игре у меня разные никнеймы.

Сяо Фэн задумчиво кивнул:

— Да, встречаются такие люди. Правда, обычно мастера так не делают. Настоящие профи всегда дорожат своей репутацией — то есть стремятся прославиться и потому пользуются неизменным ID. Не говоря уже о тех, кто предпочитает скрывать свои заслуги и уходить в тень, даже игроки-одиночки, избегающие гильдий, любят постоянные имена, чтобы потом проще было вести дела.

<http://bllate.org/book/19408/1900610>