

Между тем в Эмпиреоне.

Как следует из названия, небо над городом всегда было окутано облаками и туманом, что придавало ему мистическое ощущение. Очаровательный стиль города привлекал многих игроков. Именно потому, что это была игра, люди хотели быть крутыми, привлекательными, флиртовать с девушками... В любом случае, даже без осады, Эмпиреон всегда был самым популярным и густонаселенным городом из четырёх крупных городов.

Глядя на город сквозь туман...

- Хах!

- Грррр!

Тёмные тени заполнили пространство сразу за двумя городскими воротами. При ближайшем рассмотрении тёмные тени превращались в море игроков и монстров, вовлечённых в массовую драку.

Городские стены были плотно забиты игроками дальнего боя, которые выполняли приказы и стреляли синхронно. Бесчисленные огненные шары и стрелы завесили небо; масштаб был более чем в десять раз больше, чем бомбардировка Йоды. Но точно так же приближающаяся армия монстров казалась почти бесконечной.

Йоде пришлось защищаться от десятитысячной армии? Но Эмпиреон столкнулся с армией, по крайней мере в десятки раз превышающей эти масштабы!

Казалось, что каждый волк, зверочеловек и одноглазый монстр вылезают из своих гнёзд, но игроки знали, что они всего лишь существа, которых можно порождать безгранично. Их гнёзд не существовало. Независимо от того, сколько монстров они убили, пока система этого желала, она могла порождать их бесконечно.

Однако игроки в Эмпиреоне, которых насчитывалось более ста тысяч, были исключительно хороши. Более одной пятой из них имели уровень пятнадцать и выше!

Несмотря на то, что компания, которая издала Real World, утверждала, что количество игроков превышает миллиард, большинство игроков играли просто для того, чтобы насладиться другим образом жизни, предлагаемым игрой. Такие игроки, как пожилые люди, снова могли свободно передвигаться в игре, как молодые люди, благодаря технологии мозговых волн. Они находили места рядом с начальной деревней, тратили немного реальной валюты на дом, а затем проводили дни, сажая цветы и небрежно живя в игре.

Некоторые компании даже проводили встречи в игре. Мир, в который можно было проникнуть с помощью мозговых волн, спас белых воротничков, которым приходилось летать по разным

городам.

Игроки, которые относились к Real World как к настоящей игре, были в основном молодёжью. Уже было большим достижением – иметь более десяти миллионов игроков.

Что касается игроков, которые жили в игре, как будто это была альтернативная реальность, система никогда не заставляла их сражаться. В конце концов, именно они тратили больше всего денег.

Не считая случайных "жителей" и новичков, которые всё ещё были в стартовой деревне, иметь более ста тысяч игроков – это уже было много. Но монстров было ещё больше.

На вершине городских стен Эмпиреона стояла небольшая группа из нескольких десятков игроков. Они просто стояли там, но ни один игрок не осмеливался подойти к ним. Каждый из них излучал атмосферу, которая заставляла людей не раз подумать, прежде чем подходить к ним. Этот мир, эта игра были настолько реальными, что это вовсе не казалось игрой. Люди могли ясно чувствовать атмосферу, даже если это была просто игра.

Причина заключалась в том, что все стоявшие там были либо мастерами гильдий, либо их заместителями. Все они были лидерами, которые имели власть над многими, кроме одного человека. Это была атмосфера, которую лидеры создавали инстинктивно, и когда собрались десятки таких людей, сцена стала особенно поразительной.

Группа смотрела на поле боя сверху. Цвет лица у них был обычный, они были спокойны и уравновешены. Как будто поле битвы внизу было для них не более чем детской игровой площадкой. Глядя на лидеров, которые оставались собранными даже перед таким невероятным зрелищем, все игроки дальнего боя, стоявшие у городских стен, восхищались их непоколебимой душевной стойкостью.

Но чего они не знали, так это того, насколько жарко шла дискуссия в канале "Чата Мастеров Гильдий".

- Война такого масштаба, она возмутительна!

- Вот почему я говорю, что ты трус.

- Хмм! Скай Чунь, не думай, что я тебя боюсь. Нет другого выбора, кроме как сотрудничать из-за осады! Но я начну войну против тебя сразу после всего этого за то, что ты только что сказал!

- Давай, я посмотрю.

Подобные сообщения одно за другим появлялись в канале чата. Во время шквала сообщений

игрок сузил глаза и сказал:

- Здесь командир.

Его ник был Чжоу Юй.

Когда он заговорил, все сразу замолчали. Было ясно, что этот человек пользовался определённым уважением даже среди кучки мастеров гильдий.

- Что происходит? - Чжоу Юй с улыбкой огляделся, взяв с посохом в руках.

Скай Чунь, мастер гильдии Небесный Доминион, немного возмущённо сказал:

- Разве ты не лукавый. Мы те, кто проделал всю тяжёлую работу.

Чжоу Юй усмехнулся и лукаво улыбнулся:

- Я ведь Клирик. Вы, люди, не заставите Клирика сражаться с этими командирами, верно? Кроме того, я отвечаю за наши стратегии и развёртывание войск. Если мы говорим о вкладе, я, вероятно, заслуживаю самой высокой оценки.

Всем было неловко говорить что-то ещё. В конце концов, развёртывание войск и тактика Чжоу Юя (1) были достойны древнего генерала, носившего то же имя. Более половины присутствующих мастеров гильдий не могли видеть его замысловатые и изобретательные стратегии. Они не могли осознать, насколько велико было его построение, пока оно не сработает и не покажет свои результаты. Таким образом, Чжоу Юй постепенно завоевал репутацию, необходимую для руководства Эмпиреона, хотя и незаметно.

Чжоу Юй направил свой взгляд на поле битвы. Прибыли десять командиров:

- Вам следует поторопиться, иначе они прорвутся через нашу линию обороны и разрушат моё наспех созданное построение.

Несмотря на то, что он говорил, его улыбка не дрогнула, как будто битва, происходящая внизу, не имела к нему никакого отношения, что несколько расстроило остальных.

- Поторопитесь и действуйте! Мы все облажаемся, если Эмпиреон падёт! - крикнул Скай Чунь и побежал вниз по городским стенам. Он был воином восемнадцатого уровня, который занимал высокое место среди лучших игроков во всей игре. Несколько других мастеров гильдий кивнули в ответ и присоединились к нему.

Всего через пятнадцать минут после того, как в бой вступили бойцы, армия монстров начала отступать. При этом системный анонс прозвучал в головах всех игроков Эмпиреона.

[Вы успешно защитили город от седьмой волны. Восьмая волна начнётся через 15 минут.]

Чжоу Юй слегка постучал по стенам своим посохом, пока он был в глубоком раздумье.

"Восьмая волна, да... Всего двенадцать волн, но мои построения уже достигают своих пределов... В конце концов, это всего лишь разношёрстная толпа, собранная наспех. Мои построения не показывают даже десятой части своей истинной силы..."

Пятнадцать минут пролетели в мгновение ока.

Когда подавляющие монстры восьмой волны вышли на поле боя, даже у такого собранного человека, как Чжоу Юй, появилось шокированное выражение лица.

"Это..."

\* \* \*

После раунда обсуждения они в конечном итоге решили позволить Зефирному Волку и Сасаки остаться и охранять восточные ворота вместе с большинством игроков. С другой стороны, Ю Лун и Аид должны были позаботиться о западных воротах вместе с членами Подземного Мира и группой элитных игроков из Эвергранда. Их стратегия заключалась в качестве, а не количестве.

По правде говоря, оборонительные силы восточных и западных ворот были сопоставимы. Защитники западных ворот в среднем обладали превосходным боевым мастерством и все были элитой. Восточные ворота имели численное преимущество, их количество игроков в несколько раз превышало количество игроков на противоположной стороне города.

Выбора не было. Как говорилось, нельзя делать кирпичи без соломы, и Ю Лун испытывал именно это чувство прямо сейчас.

Хотя Ю Лун должен был защищать западные ворота, на самом деле он расположился на части городских стен где-то между двумя воротами, чтобы наблюдать за обеими сторонами. Быть ограниченным и негибким всегда было плохой тактикой.

---

1. Чжоу Юй, также известный как Чжоу Гунцзинь, был известным стратегом эпохи Троецарствия.

<http://tl.rulate.ru/book/60412/1690417>