Глава 48  
  
  
  
Определяя лабиринт на прямой дороге, человек называет это мыслью  
  
Это чувство… где-то я уже испытывал нечто подобное… Ах, да.  
Похоже на то, что я чувствовал в сверх-хаотичной ММО «Universe Storm», которая рекламировалась под слоганом «Выживание и конкуренция с инопланетянами в глубоком космосе», а на деле оказалась внезапной междоусобицей между NPC из союзной фракции. Да и вражеские инопланетяне тоже воевали друг с другом, а потом ещё и вторглись космические монстры, один вид которых снижал рассудок. А потом ещё и таинственная раса, порождённая волей Земли, напала на человечество… В общем, верить можно было только себе и своему оружию. Игра заставляла играть в стиле хард-бойлд. И вот там был момент, когда космический монстр, выглядевший как гуманоидный слайм с кучей щупалец вместо лица, предложил мне сотрудничество чертовски милым лоли-голосом…  
  
В конце концов, та игра закончилась фестивалем самоубийственных ядерных атак игроков, после которого не осталось никого. Вот это был настоящий апокалипсис. А я в тот момент вместе с этой лоли-голосым нечто пилотировал космический корабль, доставляя игроков с ядерными бомбами на вражескую территорию (аттеншн плиз).  
  
«………Ха?!»  
  
Чёрт, чуть не унесло в воспоминания о лицещупальцевой лоли. Сейчас я играю не в игру, где все враги, кроме тебя, а в «Рубеж Шангри-Ла».  
Вернув разум, который чуть не улетел в космические дали, обратно в топ-игру, я снова обдумал ход рыцаря… Псайгер-0.  
  
Система друзей. Почти в каждой игре есть такая функция. Иногда это знак дружбы, возникшей в игре, иногда — элемент для усиления статов. В этой игре приглашение в друзья — это видимое проявление дружеских намерений.  
Игроки, ставшие друзьями, имеют приоритет при создании группы, а довольно муторная система почты становится немного удобнее. В общем, необязательная, но полезная функция… Но какой смысл в приглашении в друзья в такой ситуации?  
Это тактика, чтобы создать брешь в моей обороне в ПвП? Нет, будь это так, меня бы уже разрубили пополам.  
Тогда это мирный шаг, чтобы наладить дружеские отношения и побудить меня добровольно раскрыть уникальный квест? В таком случае, приглашение в друзья — это даже более сильное заявление о намерении вести диалог, чем просто не доставать оружие?  
  
«…Не понимаю».  
  
Заставить меня так ломать голову… Невероятно, Псайгер-0. Всего один ход — и она меня полностью заблокировала… Но я тоже геймер со стажем ПвП, и просто так сдаться и рассказать про уникальный квест я не могу. Вызов принят!  
Я принял приглашение в друзья. Но это не капитуляция в стиле «Давайте дружить, Псайгер-0!». Это знак того, что я принимаю твой ход и собираюсь его превзойти.  
  
«…………»  
  
«…………»  
  
Мы молчим. Эта тишина полна напряжения, похожего на дуэль ковбоев из вестерна. Разница лишь в том, что здесь нет счёта до трёх. Первый ход не гарантирует победу. У меня невыгодное положение по уровню, опыту и геймерскому скиллу. Как мне реагировать на действия Псайгер-0?  
Чёрт, я ненавижу такие психологические игры. Сколько раз меня разводила Пенсилгон? В конечном итоге, мне приходится решать всё силой, но если я выберу этот путь сейчас, меня мгновенно разорвут на куски. Или даже на три части?  
  
«…Эм»  
  
«!»  
  
Ч-чёрт, она сделала первый ход! Нет, второй ход — не обязательно плохой. Проанализируй её действия, найди контрмеру. Ну же, Псайгер-0, какой твой следующий шаг?..  
  
«Если не возражаете… я… помогу с прохождением…?»  
  
На несколько мгновений мой мозг завис. Нет, скорее не завис, а начал загрузку — пытался понять её намерения.  
Может, это я всё слишком усложняю, и со стороны ситуация выглядит предельно просто? На мгновение мелькнула такая мысль, но я тут же одёрнул себя — делать такие выводы преждевременно.  
  
«А-а, я не очень люблю лёгкое прохождение за счёт чужого высокого уровня… Так что спасибо за предложение, но я откажусь…»  
  
«П-понимаю… Простите за навязчивость…»  
  
«А, нет-нет…»  
  
Молчание. Но это уже не та напряжённая тишина, что была раньше… возможно, я зря так насторожился. Что это за… неловкость, как при первом прохождении галге, когда не смог поднять флаг из-за низкой симпатии?  
  
«А, простите, что помешала вашему прохождению…»  
  
«А, нет… Это я должен извиниться, что использовал вас как трамплин в прошлый раз…»  
  
«Нет-нет, что вы…»  
  
Сзади послышался шум толпы. Похоже, игроки, ищущие белый капюшон (меня), добрались и сюда. Плохо…  
  
«…А, ну, удачи… с прохождением. Может, ещё встретимся».  
  
«А? А-а… Тогда до встречи».  
  
К моему удивлению, Псайгер-0 очень легко отошла от ворот. Часть меня подозревала подвох, но подозревать всех подряд — это удел рыцарей постапокалиптического круглого стола.  
В любом случае, она, похоже, не собиралась меня задерживать. Я всё ещё не мог понять её истинных мотивов, но сейчас важнее всего было как можно быстрее убраться из Трердремы.  
Я коротко кивнул и выскочил из ворот за пределы Трердремы.  
  
…Кстати, я тут всё думал и только сейчас вспомнил: судя по голосу, Псайгер-0 — девушка. Некама (парни, играющие женскими персонажами) — частое явление, а вот ненабэ (девушки, играющие мужскими персонажами) — редкость… Хотя в наше время и некама — вымирающий вид. Голос всё палит. Наоборот, полно лоли с баритоном, которые этого не скрывают. Но чтобы выбрать мужского аватара… да ещё и не стройного бисёнена, а такого здоровенного, с фигурой восемь-девять голов… Похоже, она серьёзный геймер.  
  
\*\*\*  
  
Файтинг, где персонажи распадаются на части или взрываются; кооперативная ММО, где тебя убивают сразу после входа в игру; симулятор фермы, где гигантские существа безнаказанно уничтожают твои с таким трудом выращенные растения и скот… Она пыталась наладить с ним контакт, играя в те же игры, которые он с таким энтузиазмом покупал… и каждый раз терпела неудачу.  
Хозяйка игрового магазина посоветовала ей «для начала освоить базовые навыки, прежде чем бросаться на смертельный яд», и она начала играть в «Рубеж Шангри-Ла». Вскоре выяснилось, что её серьёзная и немного консервативная, как она думала, старшая сестра на самом деле заядлый игрок в «Рубеж Шангри-Ла». Воспользовавшись родственными связями, она вступила в «Чёрные Волки» и усердно работала ради своей цели. Так и появилась нынешняя Псайгер-0, но она с досадой понимала, что всё дальше отходит от своей первоначальной цели.  
И вот однажды она узнала, что он, к её величайшему удивлению (по словам хозяйки магазина), начал играть в популярную топ-игру, да ещё и в «Рубеж Шангри-Ла». Какая радость!  
Дни, когда они не могли встретиться и постоянно разминались, наконец-то принесли плоды. Четыре символа «Санраку» в списке друзей, на самом верху.  
  
«Ммммммм… Есть!!!»  
  
Говорят, некоторое время спустя игроки в Трердреме видели рыцаря в доспехах, который был в очень… да, в очень хорошем настроении.  
\* \* \*  
\*【Хорошие новости】 Героиню наконец-то признали женщиной.\*