

- Авуу...

Успев напоследок издать свой протяжный вой, серый волк рухнул от серии ударов, которые ему нанес Рюи.

"Дзинь!" Отличная работа! Вы успешно убили серого волка. Из-за того, что вы убили монстра выше своего уровня, вы получаете дополнительный опыт!

Отличная работа! Вы получили 600 ед. опыта (убийство монстра 5 уровня = 300 ед. опыта + $20\% * 5 = 600$ ед. опыта).

"Дзинь!" Отличная работа! Вы достигли 1 уровня. Пожалуйста, выберите необходимый метод распределения пустых очков характеристик.

Метод 1: +1 очко ко всем 4 базовым характеристикам и возможность свободно распределить 2 очка.

Метод 2: возможность свободно распределить 5 очков.

"Конечно же, выбираю первый метод!"

Рюи не мог не радоваться - наблюдая, как его уровень сразу поднялся с 0% 0 уровня на 50% 1 уровня. А ведь все потому, что он смог завалить монстра гораздо более высокого уровня, чем он сам! Просто убив одного волка, он моментально поднял свой уровень в 2.5 раза. К примеру, тем новичкам, которые хотят подняться с 0 на 1 уровень, нужно убить, по меньшей мере, 20 кроликов. На это им точно потребуется много времени.

Рюи открыл свое окно с характеристиками и распределил оставшиеся 2 очка. Изначально, если бы здесь не было альтернативного метода распределения характеристики, он думал разделить свои 5 очков на 3 силы, 1 живучесть и 1 ловкости. Сейчас ему нужна была мощная атака, поэтому он старался вкладываться в силу. Но ему повезло, что здесь оказалась такая удобная система. Однако даже если бы он выбрал второй метод, то большой разницы бы не почувствовал - за исключением того, что не получил бы больше маны. Конечно, разбойник не маг, и ему не нужно много очков интеллекта, но все же лишними они никогда не будут, ведь так у него увеличивается мана и скорость ее восстановления.

Закончив распределять свои очки, Рюи наклонился и подобрал монеты, оставленные серым волком. 10 медных монет!

Что за хрень, всего 10 медных за убийство монстра? Даже маленькая бутылочка зелья стоит примерно 20 монет. Какая-то долбанутая игровая система! Кстати, кролики и курицы ничего не оставляли после себя. Поэтому хорошо, что игрокам изначально раздали некоторые предметы. Иначе вокруг бы бегало сотни голых игроков, или пришлось бы сражаться с монстрами голыми руками.

"Ну, раз я могу легко справиться с волками один на один, то пришло время забить на здоровье и зарабатывать опыт!"

Рюи ухмыльнулся, положил монеты в сумку и продолжил свой путь в поисках следующей жертвы. После одной победы над волком уже было гораздо проще сражаться. Просто

используя свою скорость, рассчитав время и наблюдая за окружением, Рюи быстро расправлялся с волками - для него все это было даже слишком легко.

Так прошло 3 часа с тех пор, как он начал охотиться на территории серых волков, при этом успешно подняв еще 4 уровня.

После того, как он подобрал все медные монеты и зелья слабого восстановления здоровья, Рюи решил присесть на траву. Все-таки, он немного устал от продолжительного сражения. Если в реальности один точный удар кинжалом будет смертелен, то здесь, в виртуальной реальности, монстр просто так не умрет - даже если вы перережете ему глотку. Хотя для Рюи, бои с серыми волками оказались не сложнее пареной репы, тем не менее, постоянная напряженность и внимательное наблюдение порядком измотали его. Осмотревшись вокруг, Рюи понял, что на этом травяной поляне он сейчас был один.

Да, уровень реализма в «Судьбе» был вне всяких похвал. Когда внезапно подул ветер, он не только почувствовал свежую прохладу, но и увидел, как шевелиться вокруг трава. Любой, кто бы оказался посреди такого живописного места в столь солнечный день, почувствовал себя просто отлично. Даже в реальности сейчас едва ли можно найти такой отличный пейзаж. Экологическая катастрофа, нищета, голод, расовая дискриминация, растрата полезных ресурсов... Люди как-то перестали обращать на это внимание. И хотя, славу богу, сейчас нет уже тех разрушительных войн, которые были раньше, люди стали сами понемногу уничтожать этот мир. Бесчувственность человеческого сердца рано или поздно привет это мир к гибели.

«Судьба», как понял сразу Рюи, изначально не была простой игрой. Разве могли столько стран просто так вбухать столько технологических новшеств в одну-единственную игру? Вряд ли, ведь множество проблем можно решить, используя виртуальную реальность. А какие? Мы сами узнаем об этом в будущем.

Правда, Рюи это все особо не волновало. Он всего лишь почувствовал приятные ощущения от игры в виртуальной реальности и решил... стать в ней лучшим. Да, таков был Рюи. Он не всегда мог хорошо стараться, но если ему что-то захочется - держите меня семеро. Это как с той историей, когда он стал убийцей. Он был полностью поглощен этой идеей и в итоге стали лучшим из лучших, королем убийц. Поднявшись, "король убийц" отряхнулся и вновь огляделся по сторонам.

Территория серых волков была почти полностью зачищена им. В ходе сражения с волками он постепенно стал привыкать к виртуальной системе и изучил свои возможности все лучше и лучше. Убив на 0 уровне волка с 5 уровнями, Рюи понял, что пришла пора охотиться на более крупную дичь.

Осмотрев еще раз окно характеристик и распределив оставшиеся очки, он заметил, что сильно вырос в боевой мощи. Сейчас охота на волков выглядела бы издевательством над ними, поэтому они решил их больше не трогать.

Открыв сумку, он проверил ее содержимое: 3 серебряные и 47 медных монеты, 7 зелий слабого восстановления здоровья (по 100 ед. здоровья за 10 сек.) и 4 зелья слабого восстановления маны (по 100 ед. маны за 10 сек.).

Можно считать это неплохим уловом. Территория серых волков находилась на небольшой поляне, и, если идти глубже, можно было заметить, как меняется пейзаж. На вершине холма Рюи заметил еще одного серого волка, но на этот раз гораздо большего размера.

Огромный серый волк: Уровень: 6, Здоровье: 500 / 500, Атака: 70, Защита: 15, Скорость: 2.

Пассивный навык: Разрыв - шанс вызвать продолжительное кровотечение в ходе каждой атаки.

- Опаньки, элитный монстр, что ли?

Рюи слегка прищурился. Он никогда не думал, что придя сюда, сможет встретиться с таким классом монстров. От возбуждения его сердце стало стучать как заводное.

По какой причине люди играют в игры? У каждого свой ответ. Но для Рюи игра - это способ поймать немного адреналина. Некоторые люди играют потому, что в реальности они чувствуют себя слабыми и униженными, поэтому в игре пытаются показать себя более крутыми и бесстрашными. Но для Рюи сами понятия "страх" и "трусость" отсутствуют в толковом словаре. Поэтому логично было сказать, что если он и испытывал какие-то эмоции сейчас, то страхом их точно нельзя было назвать.

Кстати, вместе с игровым оборудованием в комплект входило игровое руководство, которое кратко посвящало игроков в основы «Судьбы».

Исходя из этой книги, монстры делились на 4 класса: обычные, особые, элитные и боссы. Особых и элитных монстров можно было считать усиленной версией обычных. Однако невозможно было сказать, насколько они были сильны, ведь для каждого монстра его характеристики и навыки были уникальны. Что касается боссов, то они были по праву сильнейшими монстрами своего типа. Не говоря об огромных характеристиках, они имели много разных навыков, именно поэтому с ними тяжело было справиться. Один монстр класса босс мог легко разобраться с целой толпой новичков. Но предметы, которые они оставляют после смерти, находятся на высшем уровне. Продвинутое снаряжение, специальные предметы и т.п. - в общем, все то, о чем мечтал бы любой игрок. Не считая заданий и спрятанных сокровищ, самым лучшим способом получить лучшее снаряжение - это убить монстра класса босс. Однако сложность их убийства в «Судьбе» была настолько высока, что далеко не каждый мог рискнуть собой, чтобы сделать что-то подобное.

Поэтому для создания баланса в игре таких монстров было немного, они были очень сильны, а время их перерождения было очень долгое. К тому же, предметы, которые выпадали во время первого убийства монстра, были гораздо лучше, чем при последующих. Так что, сюда специально добавили таких монстров, как особый и элитный класс, чтобы они играли роль своеобразных мини-боссов.

Конечно, в силе они явно уступали монстрам класса босс, но тем не менее, справится с ними было не так легко. Смотря на характеристики огромного серого волка, Рюи на автомате стал сравнивать их со своими. Он уступал во всем - кроме скорости. Однако в отличие от волка он мог в любое время воспользоваться своими зельями - с 7 бутылками он мог восстановить 700 ед. здоровья. К тому же, он понимал, что если задействует свою скорость и реакцию, то легко сможет одолеть противника. А если что, у него есть навык «Ловкий ветер», который увеличивает его скорость, поэтому он может легко отступить, если это потребуется.

Медленно наклоняясь, Рюи стал медленно приближаться к волку, но стараясь быть наготове, чтобы резко атаковать или отступить назад. Когда достиг трех метров до огромного серого волка, его спокойное поведение вдруг изменилось. Волк резко развернулся и с налившимися кровью глазами уставился на Рюи, оскалившись жуткими клыками.

"Черт, не удивительно, что его называют огромным серым волком. Он атакует уже в пределах 3 метров!" (п.п: Уи-и-и?! Такой маленький радиус агра у элитника!)

- Авууу...

Громко завывая, Огромный серый волк стремительно двинулся в сторону Рюи.

"Какой ты же быстрый!"

Рюи быстро среагировал и увернулся в сторону. Однако из-за малой дистанции между ними он был задет укусом волка. Хотя эта атака и не задела его жизненно важные органы, Рюи все равно был нанесен урон.

"Дзинь!" Вы были укушены Огромным серым волком. Вы потеряли 68 ед. здоровья и попали под эффект навыка "Разрыв". Теперь в течение 5 секунд вы будете тратить по 5 ед. здоровья в сек.

"Вот же гадость! Из-за того, что он так внезапно атаковал, я сразу же потерял треть здоровья. Если бы я не увернулся, мог бы потерять еще больше здоровья. Черт, к тому же, на мне сразу повис эффект Разрыва. И правда, его не просто так называют элитным монстром. Нужно быть осторожнее, иначе вместо опыта и предметов я окажусь в желудке у этого монстра!"

Наблюдая, как падает его здоровье, Рюи был немного удивлен. Быстро отскочив назад, он вытащил зелье восстановления и тут же выпил его.

"Ах ты тварь, раз резкая, значит такая дерзкая?"

Смотря, как Огромный серый волк бесстрашно вновь наступает вперед, Рюи почувствовал внутри клокочущую ярость. Однако он мудро рассудил ситуацию и решил отступить, чтобы можно было восстановить потерянное здоровье. Все-таки, этот монстр считался элитным, поэтому, чтобы одолеть его, Рюи должен находиться в самом лучшем состоянии. Ведь любая ошибка в игре могли привести к летальному исходу. Как оказалось, не только игроки, но сами монстры пытаются наносить урон в слабые места противника. С учетом бешеных характеристик монстра и при нанесении критического удара Рюи мог запросто умереть от одного удара. А он не хотел, чтобы его недавно созданный персонаж закончил свою игру здесь и сейчас.

Десять секунд прошли незаметно, и здоровье Рюи снова стало как новенькое. Он посмотрел на Огромного серого волка, который все еще гнался за ним, сжал покрепче свой деревянный меч и злобно улыбнулся.

<http://tl.rulate.ru/book/130/1981>