

— Говорят, что в последнее время... люди исчезли ещё из нескольких городов в Королевстве Орков?

Не только орки-игроки в магазине, но и наемник Крит, который только что вошел в магазин, услышали эту новость.

— Похоже, что в последнее время на границе нашей родины не спокойно... — Господин Дирк тоже говорил об этом со своими слушателями.

— Они выяснили, что произошло?

— Похоже, что пока нет.

...

В бесконечной пустоте огромная тень, казалось, распространялась в тишине.

Паря в темной пустоте, она излучала смерть и ужас, способные поглотить всё.

Словно вызванная чем-то, она подбиралась все ближе и ближе к огромному континенту.

Сидя в высокой и темной пустоте, его огромный глаз смотрел вниз и следил за всем, что происходит в мире.

...

— Госпожа Дикас, как вы думаете, существуют ли на свете боги?

— О чем вы говорите? Те чудеса и катастрофы не были подделкой, и руины тех катастроф всё ещё можно увидеть в некоторых странах.

— Вы правы.

Экран показывал сеанс обучения мистера Фана для начинающих, который подходил к концу.

— Сейчас перед вами два босса. Но все равно, вы должны атаковать и убивать этих мобов хорошо организованными движениями. Сначала вам нужно убить священника, прежде чем справиться с паладином, — сказал мистер Фан.

Верховный инквизитор Салли Вайтмейн была могущественной жрицей и сопровождала

командира Могрейна в качестве его любовницы.

Она обладала более мощным заклинанием воскрешения, чем то, которое было у игроков.

Игроки не были незнакомы с воскрешением, поскольку видели его в Diablo 2. Владыки ада в Diablo были убиты много раз, но их души всё ещё оставались в мире.

Точно так же заклинания воскрешения в World of Warcraft могли забирать души игроков, восстанавливать их тела и возвращать их к жизни.

Было хорошо известно, что условия, необходимые для заклинания воскрешения, которое изучали игроки, были очень строгими.

Несмотря на то что паладины и священники в игре по умолчанию были очень преданными и верными, они могли произносить заклинание только в очень тихой обстановке, без каких-либо помех.

Если во время произнесения заклинания на игроков нападали, заклинание прерывалось.

Однако Вайтмейн нужно было лишь ненадолго усыпить игроков, а затем быстро произнести заклинание воскрешения.

— Сначала мы должны убить эту жрицу, — сказал мистер Фан, — Иначе вы столкнетесь с паладином, которого нельзя убить.

Конечно, было нелегко убить жрицу, которая стояла позади и была защищена мощным и свирепым паладином.

Если у врагов был маг, они могли сформировать команду из воина, мага и жрицы, чтобы сразиться с игроками, поскольку паладины могли считаться половиной воина.

Их нынешнее партнерство воина и жрицы всё ещё было комбинацией, которую очень трудно победить.

— Итак, нам нужен ловкий класс, который сможет обойти паладина. Тем временем наш танк должен сдерживать врагов на переднем крае.

На самом деле, это было больше похоже на PVP, а не на PVE.

Именно такие ощущения были, когда пять низкоуровневых, плохо экипированных игроков сражались с двумя высокоуровневыми, хорошо экипированными игроками с особыми

способностями.

Следует отметить, что в системной версии World of Warcraft Могрэйн убегал с трупом Вайтмэйн после поражения.

Окончательно убить Могрейна можно было только тогда, когда кто-то отбирал павшего Эшбрингера у отца Могрейна, старого Могрейна, который был воскрешен как один из могущественных Чётырех Всадников под властью Короля-лича.

Конечно, это произойдет ещё нескоро.

После бегства босса игроки стали грабить по-другому, чем в оригинальной версии. После того как Фан Ци и его команда победили своих врагов, в центре собора появился сундук с награбленным.

[Лут, собранный после обыска собора.]

— Эгида Алого Командира?

— Атрибуты так хороши...

— С таким щитом танку не будет равных!

Это оборудование вызвало волны восклицаний. Конечно, мистер Фан отстранился от этого разговора, поскольку его целью было обучить новых игроков некоторым базовым знаниям и терминам в игре.

...

Женщина-рыцарь Елена из Рыцарского легиона Золотого Грифона пришла в магазин сегодня очень поздно.

Вчера она не играла в игру до ночи, но ее лицо выглядело изможденным.

В последнее время ей постоянно снились какие-то странные и непонятные вещи, которые вызывали у нее необъяснимое чувство.

Страх мог разъедать и разъедать волю человека, как ужасающая чума.

В этот момент невидимая чума, казалось, бесшумно распространялась в толпе.

— В далеком Лесу Серебряной Луны клана Эльфов... —

Несколько старейшин клана эльфов собрались на берегу зеркального озера.

— Чувствуешь ли ты... силу ужаса во тьме...?

Сереброволосый и серебробородый старый эльф пробормотал:

— С каждым днем она становится всё сильнее. Страх... может уничтожить волю людей, и тьма поглотит их остатки сознания... В конце концов, они станут марионетками страха...

— Мы должны как можно скорее найти последователей этих теней, — сказал другой старейшина, — Мы не можем позволить этому продолжаться! Иначе мы полностью потеряем все силы противостоять им, когда они придут!

...

— А-а-а!

В новом магазине раздался пронзительный крик. Хелен показалось, что она столкнулась с кем-то, а затем отпрыгнула, как испуганный кролик.

— Что с тобой? Ты напугала меня...

Мистер Фан неодобрительно посмотрел на нее.

— Нет... ничего.

Её голос был тихим, как жужжание крыльев комара.

— Я пойду и займусь интернетом.

— Неужели я такой страшный...

Он не сделал ничего, кроме как послал эту девушку в полет, чихнув перед этим.

В этот момент Фан Ци показалось, что в его мозг вторглась крошечная, но крайне жуткая сила.

Господин Фан вздрогнул, но эта сила, казалось, не причинила ему никакого вреда и вскоре

исчезла.

В этот момент Фан Ци внезапно получил новое сообщение.

[Когда число игроков в новом магазине достигнет 5000, в новом магазине будет активирован специальный фильм.]

[Вы получили право выпустить специальный фильм «Мстители» в новом магазине и можете одновременно выпустить его в старых магазинах].

[Новое задание: Новый раунд культивации ментальной силы.]

[Цель задания: Как владелец магазина, вы должны обладать более твердым умом, чем покупатели. Пожалуйста, войдите в комнату культивации игры для специальной тренировки, пока задание не будет выполнено.]

[Награда за задание: Outlast: Ремейк виртуальной реальности.]

[Описание задания: После тренировки в этой игре наша психическая стойкость станет ещё более сильной.]

Хотя в свое время система выпустила игру Silent Hill, которая также могла укрепить психическую силу человека, главной особенностью той игры было удаление внутренних демонов и латание дыр в сознании людей.

Очевидно, что эта игра была немного другой.

— Outlast...?

Мистер Фан посмотрел на системный интерфейс, и его выражение лица стало мрачным.

— Ваша цель — не укрепить мой разум, а разрушить его, верно?

На системном интерфейсе появились слова: [Продукт системы.]