

— Да, сейчас.

{Навык "Супер-защита" активирован}

Фан, имея довольно большой опыт работы в ресторане, мог различать мимику многих людей. Клон не стал исключением. Плюсом ко всему, он имел лицо Фентиса, которое парень видел каждый день. Естественно, что Фантом понимал, когда клон будет его атаковать. Это была секретная способность, которую Фан величал "Взглядом души". Научившись ей во время работы, она стала хорошим подспорьем, дав Фану возможность различать чувства людей.

Также, Фан немного "обул" своего клона, занеся меч вверх, как будто готовя удар. Естественно, клон готовился отразить атаку.

Фан знал, что клон использовал меньшее количество навыков, чем то, коим он обладал, и также знал, что у клона маны имелось больше. Если Фан не нанесёт решающий удар сейчас, он проиграет.

Блок, контрудар - атака клона была нивелирована. И вот Фантом, активировав свои навыки, наносит удар по шее двойника, отобрав у того последние крохи жизни.

Отрубленная голова парит в невесомости.

— Я... сделал это!

Фентис был истощен, выжат как губка. Его сознание начало мутнеть, быть может из-за того чертового Древнего существа. Фан был зол на него. Почему Древний прицепился к нему? Фан имел только догадки.

Фантом посмотрел на снующую туда-сюда игровую камеру, которую он активировал где-то полчаса назад. Казалось, что бой закончился быстро, но на самом деле это не так. И клон, и Фан в большинстве своём парировали атаки друг друга, не нанося какого-либо урона, что сильно повлияло на время прохождения двадцать восьмого этажа.

[Запись закончена]

Фан прекратил запись и переместился в центр Башни-Х. Людей, решающих свои дела, на двадцать восьмом этаже было мало. Фантом увидел только пятнадцать игроков. Не все игроки сейчас были здесь, так как множество игроков было занято прокачкой уровня даже в это время. Некоторые же вовсе не хотели тратить свое драгоценное время на покорение новых этажей, для прохождения которых им нужно было поднять процент контроля.

Контроль был самым главным атрибутом. Без него играть в GWO нереально по множеству причин. Нет контроля? Ты бесполезное бревно.

На контроль игрока напрямую влияла моторика головного мозга. Чем быстрее человек мог обрабатывать информацию, тем большим был его контроль. Но все не так легко, как могло бы показаться на первый взгляд. Контроль также зависел от множества факторов, таких, как: понимание механики игры, шесть чувств человека, отличное владение своими навыками и понимание механизма их работы, чтение движений противника, анализ возможной тактики врага, адаптация к местности...

Чтобы держать контроль на одном уровне, нужно приложить много усилий. Если долго не тренироваться или не совершенствоваться, контроль постепенно будет снижаться. Это одна из самых ужасных вещей в игре. Контроль очень сложно повысить, но потерять его легче лёгкого.

И это не 1%, а может быть и два, три. Потеря контроля поставит играющих в не очень хорошее положение. В особенности это касается топ-игроков, которые уже не играют в игру ради забавы, а полноценно считают игру своей работой.

Да, игра под названием "Glory World Online" была не только способом развлечься, это была полноценная система заработка денег. Только вот получить хоть какую-то видимую прибыль мог далеко не каждый. Большинство игроков всегда были на мели.

Они спускали последние деньги на покупку капсулы для игры в попытке заработать денег играя, но ничего от игры не получали. Не считая бесконечного разочарования и чувства внутренней пустоты.

Тратя все свои силы, они были беспомощны против таких же игроков. Они не понимали, что делают не так и почему все их старания исчезают как пыль на ветру. Этому было только одно объяснение, и оно неизвестно большинству людей.

Фантом также не понимал этого. Сказать, мол, ему не везет или все его старания идут коту под хвост, язык не поворачивается. Но эта мысль почему-то сидит у него в голове.

Мысль о том, что какое-то существо смотрит и вставляет палки в его колеса, давит на Фана, тем самым делая простой ответ запутанным, будто лабиринт среди ночи. Невидимый выход, темнота, куча проходов, но правильного нигде нет.

Всё это пугало Фентиса. Иногда его мучили сны, в которых эти красно-золотые глаза смотрели на него. Первый раз когда Фан столкнулся с древним существом, эта картина ярко отпечаталась в его памяти. Он просыпался в холодном поту.

Да, в игре он был другим, не боялся ничего. Но вот реальность всей своей мощью давила, и не было ни родителей, которые могли бы тебя поддержать, ни друзей находящихся рядом в момент твоего душевного раскола.

Вообще нет людей, которым он мог бы доверять. Только Лев, его лучший друг, мог немного помочь. Но даже лучший друг не мог помочь со всем, что держит в себе молодой парень.

Сердце и душа Фентиса - сосуд, за который ведут борьбу два существа - Ангел и Демон. Они равны, но вскоре баланс будет нарушен.

Он видел и слышал, как на его глазах в большом доме горели десятки людей. Да, он спас двоих, но не мог забыть тех, кто умер у него на глазах.

Люди, которых он считал добрыми, смотрели на все это и шевельнув устами. Они не делали ничего, чтобы помочь спасти людей. Они даже не вызвали пожарников. Просто смотрели, как гибнут такие же люди как они, их друзья, семьи.

Фентис был разочарован. Но, тем не менее, он думал обо всем этом в другом ключе. И этот ключ был спрятан где-то в его подсознании, постепенно открывая ему всю правду об этом мире. А когда спрятанный ключ откроет дверь, за которой прячется секрет всего мира, парень поймет эту истину.

Из-за того что Фан сражался из последних сил, его голова опустела. Он так устал, что не хотел делать ничего, что могло бы задействовать умственные способности. Он принял самое умное решение, он вышел из игры, чтобы отдохнуть.

<http://tl.rulate.ru/book/41243/1139457>