

- Эй, Хидеки. Давно не виделись, а? Опять издеваешься над низкоуровневыми игроками? Ах! Совсем забыл. Хулиган только хулиганит, и ничего больше.

Взглянув на уровень обоих игроков, и можно будет заметить, что они оба были 4-го уровня. Противостояние между двумя игроками 4-го уровня было неким шоком и в то же время интересным для большинства нынешних игроков.

- Я вижу, ты еще не стер со своего лица это уродливое самодовольство. Ты хочешь, чтобы тебя избили или как? - Хидеки ухмыльнулся, - о да. Теперь я вспомнил. Ты должен мне спичку, а я тебе порку, верно?

Сато пожал плечами, - все, что делает тебя счастливым. Но, похоже, ты очень занят, а?

Жутко хихикая, Хидеки сказал, - ты можешь не беспокоиться об этом. Как только я закончу с ним, настанет твоя очередь.

- Я так не думаю. Как ты сказал, Инфинит Реалм преследует реальность. Как ты думаешь, что произойдет, если кто-то позовет городскую стражу? Ты, наверное, можешь убить вон того чувака, прежде чем он закричит, но можешь ли ты сделать то же самое со мной? Если не можешь, то я надеюсь, что ты готов к последствиям.

Хидеки медленно прищурился, - чего тебе нужно?

- Ничего.

- И ты думаешь, я поверю в это, - говоря это, Хидеки подал знак двум мужчинам вместе с рейнджером окружить Сато.

Не обращая внимания на их движения, Сато небрежно развел руками, - я просто случайно заметил тебя с другого конца улицы, и вспомнил о нашем последнем пари, - затем он насмешливо улыбнулся, - только не говори мне, что великий Грей Найт Хидеки боится меня?

Хидеки нахмурился. Подняв руку, Хидеки обратился к своим сокомандникам: "Этот идиот на самом деле принимает меня за шутку. Если я не убью этого ублюдка, это не пойдет на пользу моему имени." - Повернувшись к Сато, он продолжил: "Ладно, пошли в поле. Хотел бы я посмотреть, как долго ты сможешь улыбаться."

Сказав это, Хидеки вышел из переулка с двумя мужчинами, держащего проклинателя, в то время как рейнджер шел за ними. Сато, соблюдая осторожность, остался позади команды.

Поскольку рынок находился не так далеко от Западных ворот, им потребовалось всего несколько минут, чтобы добраться до поля. Выйдя из ворот, группа отошла примерно на 300 метров от них, чтобы охранники не заметили суматохи, вызванной их дракой.

Найдя полянку, Сато и Хидеки заняли свои места, а остальные выступали в роли зрителей.

- Хехе, не забудь записать этот момент как день, когда ты проиграл Грей Найт Хидеки.

- Хорошо, что в этой игре есть функция записи на случай, если ты планируешь давать глупые оправдания за свой проигрыш, - Сато улыбнулся.

- Хм. [Исчезновение], - сказав это, Хидеки использовал фирменный навык скрытности класса ассасинов и исчез из поля зрения.

- Переход в скрытность в присутствии врага. Ты все еще недостаточно учился, Хидеки,- Сато покачал головой.

"Ладно".

Сато ловко выхватил меч из ножен, и тот оказался справа от него, и почувствовал, как его клинок столкнулся с предметом, оказавшим меньшее сопротивление, чем он ожидал.

\*лязг\*

Заметив, что он столкнулся не с кинжалом Хидеки, а с каким-то круглым предметом, Сато проклял свою удачу и попытался отпрыгнуть назад.

\*бум\*

За звуком удара металла о металл последовал громкий взрыв, похожий на аккомпанемент вокала в "Лакримозе" Моцарта.

-27 (83/110 ОЗ Сато)

При столкновении с объектом раздался довольно мощный взрыв, отбросивший Сато на несколько метров от его первоначального положения. Земля, на которой он стоял, была выжжена до черноты, а на его одежде в нескольких местах виднелись обгоревшие пятна.

- Одно движение и ты уже побежден. Умри! - появившись позади Сато, Хидеки вонзил ему в спину правый кинжал. Однако Сато быстро отреагировал, резко повернувшись, он рубанул его мечом, обрушив смертельную атаку прямо на Хидеки.

\*лязг\*

Хидеки, читая движения Сато, поднял кинжал в левой руке и сумел заблокировать атаку благодаря своей превосходной ловкости. Воспользовавшись остатками силы удара, он отступил на несколько шагов назад, достигнув достаточного расстояния, чтобы сориентироваться.

Сато, несмотря на то, что только что сделал, бросился к Хидеки, взмахнув мечом для нового удара в попытке помешать Хидеки снова войти в режим скрытности и снова проделать такой трюк.

"Если ты думаешь, что каждый убийца хорош только для скрытных боев, тогда подумай еще раз."

Вместо того чтобы приготовиться к нападению, Хидеки побежал к нему, намереваясь встретиться лицом к лицу с Сато. Он нанес удар, похожий на укол, своим правым кинжалом, который выглядел вполне обычным для обычного глаза, но создавал ощущение опасности.

"Хм?"- увидев эту атаку, Сато удивился, так как атака, проведенная Хидеки, несмотря на то, что он был настороже, была не умением, а боевой техникой.

VR-игры нацелены на то, чтобы преследовать реальность во всех аспектах. Это предложение может показаться простым большинству людей, но оно имеет скрытый эффект для игроков. Точно так же, как Хидеки планировал убить проклинателя в городе, поскольку то же самое можно сделать и в реальности, игроки могут использовать вышеприведенное предложение, чтобы найти лазейки в VR-играх.

Когда два игрока одного класса обладают одинаковым уровнем, одинаковыми игровыми навыками, одинаковым количеством атрибутивных очков в одном и том же атрибуте, следует ожидать неизбежной ничьей. Однако это не так. Почему? Потому что их игровые навыки, рассуждения и модель поведения различны. Теперь предположим, что все вышеперечисленные особенности одинаковы для обоих игроков, что может один из них использовать для победы над другим? Боевые приемы.

VR-игры нацелены на то, чтобы преследовать реальность. Это означает, что все, что может быть сделано в реальной жизни, может быть сделано и в виртуальной игре. Если один из вышеупомянутых бойцов знает о навыке или техниках боевого искусства, которого нет у другого, у него есть шанс добиться победы. Из-за этого большинство профессиональных игроков, как правило, берут уроки боевых искусств в известных додзэ, нанимают личного тренера или, особенно в случае больших гильдий и клубов, создают собственное додзэ с авторитетными мастерами боевых искусств в качестве учителей. Цель: чтобы иметь возможность овладеть как можно большим количеством боевых приемов и искусств, которые помогут им легко одержать победу над своими противниками, особенно в том случае, когда нет или незначительная разница в атрибутивных очках или в сценариях, где внутриигровые навыки не могут быть использованы.

Сама атака, выполненная Хидеки, была боевой техникой, которая была направлена на то, чтобы справиться со многими различными сценариями и реакциями со стороны своей цели, несмотря на то, что казалась простым ударом джеба.

Обычно эта атака хороша и подходит для использования против любого другого игрока, но случилось так, что целью был Сато, а не какой-либо другой игрок.

“[Горизонтальный удар]”

Поняв, что Сато понял слабость его боевой техники, Хидэки решительно продолжил свой удар, поскольку отступить было уже слишком поздно.

\*лязг\*

Еще раз он использовал инерцию силы атаки, чтобы отступить, но на этот раз он получил урон в размере -2.

"Его [сила] выше моей, хотя и ненамного."

Как игрок класса ассасин, Хидэки сосредоточил большую часть своих атрибутов на [скорости], [ловкости] и [силе], но по сравнению с игроком, основанным на силе, таким как берсерк или страж, [сила] Хидэки проигрывала им.

Вместо того чтобы броситься вперед, как раньше, Сато выпрямился и улыбнулся Хидэки.

Хидэки нахмурился: “Тебе просто повезло с твоим мастерством.”

Сато усмехнулся, а затем сказал тем же тоном, что и Хидэки: “Если ты думаешь, что каждый мечник хорош только с игровыми навыками, тогда подумай еще раз.”

Он тут же бросился к Хидэки, но на этот раз держа меч обратным хватом.

Хидэки нахмурился и приготовился встретить атаку, когда Сато резко рубанул вниз. Увернувшись от него в последний миг, Хидэки уже собирался нанести ответный удар, когда

Сато изменил хват меча с инерцией своей предыдущей атаки и на этот раз рубанул вперед, по горизонтале.

Хидеки был удивлен, но все же сумел среагировать едва ли вовремя из-за своей превосходной [ловкости], но даже так, Сато позаимствовал импульс и снова перешел на обратный захват и рубанул вперед.

"Боевое искусство?"- подумал Хидеки, но у него не было времени, чтобы утвердиться в своих мыслях, ведь ему нужно было пытаться увернуться.

Преуспев в этом снова, Хидеки был готов на этот раз к изменению стиля захвата Сато, но чего он не ожидал, так это того, что Сато держал свой меч в обратном захвате и выполнял Искусство меча, наконец, нанеся ему удар.

-9 (99 / 110 ОЗ Хидеки)

Хидеки попытался благополучно отступить, но Сато не дал ему так легко уйти. В конце концов, Хидеки отдалился от Сато, но это было до тех пор, пока он не потерял еще 23 ОЗ.

- В конце концов, ты все еще слабак, Хидеки.

Факты Infinite Realm:

Хидеки изначально смотрел на Сато как на игрока, но что-то пошло не так.

<http://tl.rulate.ru/book/50353/1283140>