

Какой-то силуэт в данный момент шёл по равнине. Если бы здесь был кто-то, кто играл в онлайн-игру Война Демонов, он наверняка бы узнал имя, отображаемое над силуэтом.

Аид.

Ещё в Войне Демонов его часто называли "Diabolos", что означало Дьявол. Однако прямо сейчас так называемый "Дьявол" не выказывал никаких признаков своей былой мощи и вместо этого шёл крадучись.

Его взгляд блуждал по сторонам, пытаясь понять, заметили ли его другие игроки. Однако даже если игроки, игравшие в Войну Демонов, увидят его, они лишь подумают о нём как о самозванце.

Но это было не так. Он был настоящим Аидом, человеком, которого когда-то называли номером один в мире игр.

Ю Лун и его мертворождённая игра стали не единственными жертвами в игровой индустрии. После выхода Real World почти девяносто процентов игроков из других игр переключились на неё, превратив многие некогда густонаселённые онлайн-игры в заброшенные серверы. Всего три дня назад Война Демонов также объявила, что они закрывают свои игровые серверы через две недели.

Никто не выкрикивал оскорбления в их адрес. Вместо этого ветераны-игроки отдали им честь. С появлением Real World ни одна онлайн-игра, не могла пережить конкуренцию с ней.

Таким образом, Аид также переключился на Real World в надежде восстановить свою былую репутацию, точно так же, как он был признан лучшим игроком в предыдущей игре. Ещё...

Нынешний Аид даже не осмеливался встретиться лицом к лицу со своими товарищами, которые раньше сражались бок о бок с ним.

Он скосил глаза на игрока, который в данный момент сидел под деревом. Если быть точным, то его внимание привлёк кинжал, висевший на поясе игрока.

Сделав глубокий вдох, Аид собрал своё снаряжение и направился к игроку.

* * *

После напряжённой битвы Ю Лун погрузился в свои мысли. "Критическая атака" была системой, которую он когда-то рассматривал и хотел добавить, но в век клавиатуры и мыши она имела довольно высокий и кривой уровень обучения и требовала определённых навыков.

Системы, к которым игроки не могли приспособиться и принять, становились мусором. Это было железное правило игровой индустрии. Однако здесь всё было по-другому. Система, несомненно, заработает, если их враги станут монстрами размером с человека. Это даже могло быть реализовано в битвах между игроками.

Как бы то ни было, Ю Лун не обратил особого внимания на эту мысль. Прямо сейчас, он казался заметно обеспокоенным, когда рассматривал своего персонажа.

В настоящее время он был на третьем уровне и имел три очка навыка, но он мог только беспомощно смотреть на древо навыков Странника.

[Мощь: Странники вступают в битвы с величием. Увеличивает базовый урон от атаки на 10%.

Скитание: Скитания – это удел скитальцев. Увеличивает скорость передвижения на 1%.

??

??]

Кроме Мощи и Скитания, всё остальное было скрыто большими вопросительными знаками. Он мог узнать, каким будет следующий навык, только достигнув седьмого уровня.

Одной из целей Ю Луна было найти различия между его версией Real World и той, в которой он сейчас находится. Этот Странник за которого он играл, не присутствовал в его версии игры, также, официальный сайт текущей Real World ничего не упоминал о нём.

Скорее всего, это был скрытый класс, но Ю Лун не испытывал ни малейшей радости от приобретения такого уникального класса.

"Что, чёрт возьми, не так с этим классом! У него нет ни одного активного навыка! Увеличение урона от атаки... кто, чёрт возьми, будет использовать это, когда у него есть навыки? Увеличение скорости передвижения кажется чрезмерным, но это всего лишь один процент..."

Хотя эта игра во многом была идентична его собственной, некоторые системы были совершенно уникальными и отличались друг от друга. Как раз в тот момент, когда он пребывал в смятении из-за своего класса, перед ним возник силуэт.

– А? – Ю Лун поднял голову, чтобы посмотреть на человека.

Над ним проплыло слово Аид. В древнегреческой мифологии Аид считался правителем подземного мира, а также братом Зевса, царя богов, и Посейдона, бога моря.

- Ты ведь обычный игрок, верно? Хм... Драконье Копьё?

Ю Лун мельком взглянул на человека, прежде чем опустить глаза:

- Я тебя не знаю.

Аид почувствовал раздражение. Война Демонов была признана самой популярной онлайн-игрой в десятом западном городе в течение трёх лет подряд! И он был не кто иной, как самый высокопоставленный игрок в той игре.

"Неужели этот парень первый раз в игры играет?"

- Кхе... Я - Аид из Войны Демонов, также когда-то получивший жалкий титул номер один в мире игр.

Затем Аид покачал головой, как и подобает профессионалу. Он был знаком с тем, как вести себя хладнокровно, потому что когда-то его все-таки превозносили как лучшего игрока. Его умение вести себя как несравненный профи уже было отточено до совершенства.

Хотя он не вёл себя круто, просто сейчас это выглядело немного неподобающе, учитывая его нынешнюю силу в этой игре. Тем не менее игрок Драконье Копьё просто проигнорировал его, в вопиющей манере, не меньше.

Аид подавил кипевшее в нём раздражение. Если бы это была Война Демонов, он убил бы любого, кто посмел бы пренебречь им с таким неуважением.

- Ооо... Ха-ха! Назвав себя Драконьим Копьём, я уверен, что ты равнодушен к копиям. Я полагаю, ты Воин, если умеешь обращаться с копиями, не так ли? Значит, кинжал, который ты носишь, тебе ни к чему, - сказав это, Аид достал из своей сумки копьё и продолжил. - Это копьё называется Рассвет. И оно не из тех дешёвых обычных копий, поскольку это зелёный предмет (необычный). Я отдам моё любимое оружие в обмен на кинжал, который для тебя бесполезен.

- Пффф!

Ю Лун резко встал и посмотрел прямо в глаза Аиду. Аид был поражён этим внушительным взглядом, но быстро взял себя в руки, поскольку всё ещё вел себя как профессионал.

- Что ты задумал?

Тогда Ю Лун сказал:

- Если тебе нужен кинжал, то подойди и возьми.

- Слышь!

Аид больше не мог сдерживаться. Если бы он проглотил столь наглую провокацию, это растоптало бы его гордость как короля в Войне Демонов. Он быстро положил копье обратно в сумку и вытащил кинжал из ножен на поясе, затем бросился прямо на Ю Луна.

В Real World не существовало такой вещи, как "защита". Независимо от уровня, игроки всё равно теряли уровни и сбрасывали снаряжение или золото после смерти. Это было жестоко, но это соответствовало названию игры - в Real World сильный всегда охотился на слабого.

Глядя на Аида, Ю Лун ухмыльнулся, держа в руках палку. Внезапная атака прошла мимо цели; он мог избежать такую атаку даже во сне. И всё это благодаря адским тренировкам, которым он подвергся в детстве.

Увернувшись, Ю Лун замахнулся палкой и нанёс удар по затылку Аида. Как раз в тот момент, когда палка собиралась приземлиться, Аид поспешно упал, как будто сам споткнулся. Это было не самое приятное зрелище, но ему всё же удалось увернуться от атаки Ю Луна.

* * *

Это было слишком неловко.

Можете ли вы поверить, что великий профессионал, который когда-то стоял на вершине онлайн-игры, едва мог победить новичка, переключившись на другую игру? И всё же это было правдой.

Аид больше всего почитали за его молниеносную реакцию и поразительно высокие действия в минуту. Даже если он попадет в засаду, он всегда сможет быстро переключиться на агрессора с помощью быстрых щелчков клавиатуры/мыши и реакций. Когда обычные игроки заканчивали использовать первый навык, он уже использовал четвёртый.

Его руки, они были бесподобны, когда дело доходило до скорости.

<http://tl.rulate.ru/book/60412/1625689>