

Затем Ю Лун добавил:

- Вы те, кто напали на нас первыми, но вы, ребята, оказались недостаточно хороши и, в конечном итоге, потеряли своё снаряжение. Можешь ли ты справедливо говорить о торговле? Я знаю, что ты послал своих подчинённых искать меня. Это твой последний шанс, если ты не примешь его, я оставлю себе рукавицы и буду убивать членов твоей гильдии, когда они будут отделяться от группы.

- Ты мне угрожаешь? - вспыхнул Зефирный Волк.

- Это не угроза, я просто констатирую факты. Ты испытал мою силу на собственном опыте, ты знаешь, что я могу это сделать, - в текстовых сообщениях Ю Луна не было никаких эмоций.

Зефирный Волк всё ещё уклонялся от предложения, поэтому не ответил. Ю Лун не стал его уговаривать, потому что знал, что ему нужно время, чтобы подумать.

Через некоторое время Зефирный Волк наконец сказал:

- Какое у тебя условие? Бесплатных обедов не бывает.

- Умно. Моё условие - никогда больше меня не беспокоить.

- Ха! Итак, ты всё же знаешь, что такое страх! - Зефирный Волк был в восторге. Из-за того, что этот игрок испытывал страх, парень ощутил удовлетворение.

- Да, я боюсь. У меня нет времени играть со всеми вами в прятки. Даже если я буду убивать всех вас, пока вы не окажетесь на нулевом уровне, я ничего от этого не получу. Вот почему я хочу обменять твои рукавицы на рукавицы пятого уровня и свою свободу. Это честная сделка.

Зефирный Волк мысленно кивнул. Он ненавидел слова этого человека, но, по крайней мере, он был очень прямолинеен и честен. Члены отряда из пяти человек, которые сражались с Драконьим Копьём, были высшей элитой гильдии, но все же стали жертвами его копья. Он знал о всех членах своей гильдии; если Драконье Копьё не поймает сразу более десяти человек, они будут терять свои уровни напрасно.

- Я поверю тебе только один раз, - Зефирный Волк принял решение. - Я пришлю тебе рукавицы через час. Если ты не вернёшь мои, мы будем преследовать тебя до самого ада.

- Достаточно честно.

После этого Драконье Копьё покинул чат. Он ответил лишь двумя словами, оставив Зефирного Волка с мрачным выражением.

* * *

Маска Скрытого Дракона полностью изменила первоначальные планы Ю Луна. Сначала он намеревался оставить рукавицы из медвежьей шкуры, чтобы использовать их, когда достигнет десятого уровня, поэтому его текущее снаряжение состояло только из шлема, нагрудника, поножей и обуви, а слот для рукавиц оставался пустым.

Однако после покупки маски ему пришлось полностью очистить своё имя от Драконьего Копья и превратиться в обычного игрока, на которого никто не обращал бы внимания. В будущем, если он столкнётся с какой-то неизбежной ситуацией, которая окажется для него смертельной, он всё равно сможет превратиться в случайного прохожего, сняв маску и поменяв своё снаряжение. По крайней мере, такова была его идея.

Он отличался от других игроков. Они могли наслаждаться игрой по-своему, и всякий раз, когда они умирали, они воскресали. В обычных случаях на это уходило несколько секунд, и они появлялись у алтаря воскрешения в городах и продолжали играть.

Но он не мог, поэтому Ю Луну приходилось строить планы на будущее и оставлять себе выход из опасных ситуаций. У него было ощущение, что его путь в этом мире не будет гладким, а будет довольно тернистым и кровавым.

У Ю Луна не было лишнего времени. Поскольку старый чудака сказал ему, что он должен стать сильнее, чтобы сбежать из этого мира, он собирался сделать именно это.

Лес, где появлялись воины-гоблины, был лучшим местом для него, чтобы повысить свой уровень, но из-за его вражды с Воем Ураганных Волков он не мог рисковать и оставаться там. Другие популярные места для повышения уровня были наполнены игроками, поэтому посещение этих мест только помешало бы его прогрессу.

В этом случае у него был только один вариант - подземелья.

Подземелье - игровой термин, обозначающий независимую и изолированную область в игре. Всякий раз, когда группа входила в подземелье, она попадала на карту, специальную для этой группы. Разные группы не видели и не могли поддерживать друг друга. Однако именно из-за этой особенности награды в подземельях выпадали независимо.

Кроме того, монстры в подземельях были сильнее диких монстров, и с ними было сложнее сражаться. Учитывая их повышенную сложность, подземелья давали больше награды и опыта.

Таким образом, обычно существовал предел, сколько раз игрок мог войти в подземелье. Это было сделано для того, чтобы игроки не могли фармить только подземелья и пренебрегать всем остальным в игре.

Полыхающая Пещера была первым подземельем в Real World.

Она подходила для широкого диапазона уровней, позволяя игрокам с пятого по пятнадцатый уровень получать там снаряжение и повышать уровни. После пятнадцатого уровня игроки всё ещё могли войти в подземелье, но получаемый опыт был слишком маленьким.

Вот почему в подземелье было три сложности: лёгкая, нормальная и сложная. Они были разработаны таким образом, чтобы игроки разных уровней могли ввести сложность, соответствующую своему уровню. Однако Ю Лун знал, что существует ещё и адская сложность. Естественно, разблокировать её можно было только после прохождения сложного уровня.

Адская сложность была на один или два уровня сложнее, чем сложная. Конечно, и награды были намного лучше и разнообразней. Говорили, что самые дорогие эпические предметы десятого и пятнадцатого уровней на рынке на данный момент были добыты лучшими игроками путём фарма подземелья на уровне адской сложности.

Монстры в подземельях не были такими слабыми, как обычные монстры на карте. Их здоровье, урон и защита были намного выше, чем у их обычных собратьев, поэтому люди создавали группы.

Лёгкая сложность - небрежно пробраться по Полыхающей Пещере, найти девушек.

Высокая сложность, требуется танк, полторы тысячи здоровья или выше...

Многие люди вербовали других игроков в свои группы, и это зрелище ослепляло. Ю Лун не планировал формировать группу, потому что он намеревался фармить подземелье в одиночку. Он не был опрометчивым человеком, поэтому выбрал Лёгкую сложность, чтобы испытать местность.

История Полыхающей Пещеры заключалась в том, что изначально она была простой пустой пещерой, пока не прибыли геодезисты и не обнаружили, что в ней находится мощный источник энергии. Жадные люди немедленно начали раскопки, чтобы добыть ценные огненные кристаллы. По мере того, как они копались все глубже и глубже в пещере, они пробудили племя Огненных Кристаллических Гигантов, живущее в её глубинах.

Они вырезали всех людей, которые осмелились вторгнуться на их территорию, превратив её в запретную землю, и эта земля была Полыхающей Пещерой. И теперь десятки тысяч игроков играли роль жадных людей, которые искали сокровища и опыт, проникая на территорию Огненных Кристаллических Гигантов и убивая их.

* * *

Ю Лун посмотрел на ревущего Огненного Кристаллического Гиганта, бросившегося на него.

Он, естественно, знал о подземелье всё; в конце концов, это было первое подземелье, на создание которого он потратил много усилий.

Удар, потом ещё один. Однако удары монстра были невероятно медленными, как он мог надеяться на то, чтобы ударить Ю Луна, который хорошо разбирался в боевых искусствах? В мгновение ока Огненный Кристаллический Гигант упал на землю возле ног юноши, а затем превратился в клуб дыма и оставив после себя несколько золотых монет.

- Легко... Это слишком просто.

Ю Лун нёсся через пещеру с неудержимой скоростью и легко достиг того места, где ожидал старейшина племени Огненных Кристаллических Гигантов.

- Ррррооаррр! - старик поприветствовал его сердитым рёвом, затем махнул в него кулаком.

Ю Лун сделал шаг в сторону, и кулак пролетел мимо него.

- Чертовски горячо! - запах гари доносился до его носа - его волосы были обожжены палящим зноем. Разгневанный, он воткнул копьё. - Ты посмел сжечь мне волосы... Как же это бесстрашно...

Лёгкая сложность предназначалась для игроков пятого-седьмого уровней. С его полным набором необычного снаряжения он находился на другом уровне по сравнению с обычными игроками, не говоря уже о его навыках в боевых искусствах. Для него монстры были такими же медлительными, как старики, занимающиеся тай-чи в парках, настолько медлительными, что он мог уклоняться от каждой атаки с закрытыми глазами. Для него не было невероятным подвигом пройти подземелье в одиночку на лёгком уровне сложности.

- Ааа! - старейшина Огненный Кристаллический Гигант испустил последний рык и упала на землю.

При этом перед юношей всплыло несколько системных уведомлений.

[Это Ваше первое прохождение подземелья в одиночку. Получен титул: Одинокий Фантом.]

[Вы в одиночку очистили Полыхающую Пещеру. Получен титул: Одинокий Волк Полыхающей Пещеры.]

[Новый рекорд одиночного прохождения Полыхающей Пещеры (сложность - Лёгкая). Вы хотите опубликовать своё имя?]

Ю Лун, естественно, щёлкнул "Нет". Меньше всего он хотел привлечь внимание.

<http://tl.rulate.ru/book/60412/1639018>