

Ван Дуну было все равно. Хороший бой – это хороший бой, независимо от того, к какой лиге принадлежит противник.

Большая разница между ТРА и ІРА заключалась не в костюмах «Металл», а в самих игроках. В отличие от игроков ТРА, игроки ІРА никогда не проходили операцию открытия разума. Их игровая сила зависела исключительно от количества времени, проведенного ими в игре.

Ван Дун открыл свой почтовый ящик и заметил вызов от игрока ІРА под ником «Безумный Алмаз». Он являлся игроком тридцать седьмого уровня, а это означало, что его энергия души эквивалентна ста солам в реальной жизни.

Энергия души игроков ІРА оставалась фиксированной и не колебалась, как такое происходило в реальной жизни или в ТРА, что делало игроков ІРА крайне опасными в длительных боях против игрока ТРА.

Безумный Алмаз обладал костюмом «Металл» третьего уровня, судя по его тридцать седьмому уровню, такое достижение требовало огромного количества времени и денег, поскольку DREAM не поощряли паверлевелинг* ради максимизации прибыли.

ПП: Powerleveling (паровоз, шлангование) – в ММОГ помощь более сильного персонажа более слабому быстро повысить уровень.

Ван Дун принял вызов, зная, что соперник должен оказаться крепким орешком.

Три секунды спустя стартовал матч.

К тому времени, когда Ван Дун появился на арене, несколько сотен зрителей, большинство из которых являлись игроками ІРА, уже с нетерпением ждали начала боя. Довольно давно игроки ТРА не принимали вызовов игроков ІРА. Прошлые матчи были настолько несбалансированными, что бой превращался просто в избиение. Возможно, за этим сюда и пришло несколько сотен членов аудитории ІРА, – посмотреть на избиение очередного новичка из ТРА.

Безумный Алмаз зыркнул на Ван Дуна и спросил:

– Ты уверен, что хочешь этого?

– Конечно!

– Даже если я собираюсь использовать свой костюм «Металл»? Смотри, не рыдай потом, что я не предупреждал тебя.

Ван Дун с улыбкой кивнул. Он сражался не ради победы, он бился ради опыта, и именно опыт, а не счёт, формировал лучших бойцов «Металл». Чем сильнее противник, тем больше опыта вынесет Ван Дун из боя, и потому имело смысл сражаться.

– Металл! – Безумный Алмаз с хрустом сжал левую руку правой, и лучи яркого света выскочили из его тела, формируя элегантный костюм «Металл».

Безумный Алмаз носил «Призрак III», костюм «Металл» третьего уровня. Его появление встрепенуло аудиторию ІРА, издавшую волну сардонических вздохов по Ван Дуну. Невзирая на разницу в энергии души, способность данного костюма «Металл» могла бы сокрушить большинство игроков ТРА.

Многие игроки ТРА жаловались на грязную, если не мерзкую, способность Призрака III. Они предпочли бы сразиться с сильным игроком IPA, ориентированным на бой, чем со слабым, носящим Призрака III, если уж вообще сражаться с такими игроками.

Услышав смех аудитории, на лице Безумного Алмаза мелькнула ухмылка.

Его вызов являлся издёвкой, и он не ожидал, что игрок ТРА примет его. Несмотря на то, что его виртуальная энергия души составляла всего шестьдесят пять сол, костюм «Металл» Призрака III это всё, что ему нужно для победы над большинством игроков ТРА, и любые опытные игроки ТРА должны это понимать. Принятие противником его вызова – признак неопытности. Тем не менее, Безумный Алмаз не желал отказываться от столь лёгкой победы.

– Мы можем начать? – Ван Дун размял мышцы шеи. Они затекли после нескольких дней бездействия, будучи похороненными в книгах.

– Можешь врубить «Металл» как пожелаешь.

– Я сам решу, когда мне его использовать – Ван Дун не хотел тратить драгоценное время на объяснение отсутствия костюма «Металл».

– Игроки ТРА смотрят на нас сверху вниз, отлично, приготовься!

Безумный Алмаз сражался с множеством напыщенных новичков ТРА, как и этот, и все они в конце концов терпели полное фиаско. Хотя игроки IPA оставались просто обычными людьми в реальной жизни, в системе РА они становились такими же опасными, как любой игрок ТРА, и они оказывались ещё смертоносней, если их силу недооценивали.

Быстрый режущий удар направился на Ван Дуна, неся с собой леденящий холод. Вместо того, чтобы парировать его, Ван Дун быстро шагнул назад: сперва он хотел разогреться.

Отступление Ван Дуна ободрило Безумного Алмаза, он стал наносить безжалостные рубящие и косые режущие удары с большей скоростью и интенсивностью, обрушив на Ван Дуна множество атак.

Напряженность сражения только нарастала, и это заставляло зрителей сидеть, как на иголках, они издавали хриплые крики и вопли радости.

Казалось, ошибочно полагать, что игроки IPA сильнее игроков ТРА в сражениях на равных правилах, но истинна где-то рядом. Одним из преимуществ игроков IPA – их устойчивая энергия души. Они могли вести бой без передышки. В тоже время, сила души игрока ТРА начнёт отставать уже после одного или двух раундов. Другими словами, ни победа, ни поражение не имели значения для игрока IPA; это была всего лишь игра.

Из-за этого недостатка, большинство игроков ТРА избегали битв с ними. Несмотря на удовлетворение, которое игрок ТРА возможно получит от победы наперекор всему, поражение становилось позором – такую цену не все готовы заплатить.

Атака Безумного Алмаза продолжалась, Ван Дун заметил, что она являлась не такой уж необдуманной, как можно было бы ожидать от развлекающегося игрока. Вместо этого атака оказалась довольно структурирована и хорошо спланирована. Безумный Алмаз чётко просчитывал движения Ван Дуна и отвечал точным позиционированием.

Хотя движения Безумного Алмаза не были идеальны, Ван Дун решил, что они являлись

результатом бесчисленных часов обучения.

В тоже время, его противник всё больше озадачивался, так как все его атаки до сих пор не нашли свою цель. Однако, манёвры Ван Дуна казались довольно обычными, поэтому он не особо переживал.

Даже если все его удары пройдут мимо, затяжной бой истощит энергию души Ван Дуна, и позволит ему получить превосходство.

Скорость атак Алмаза медленно увеличивалась с момента начала сражения, и к этому времени всё происходило так быстро и безумно, что каждый удар, казалось, сливался со следующим, как бы подчёркивая его ник: Безумный Алмаз.

В свою очередь, Ван Дун отступал и парировал всякий раз, как представилась возможность. Он считал, что уверенность соперника в его неустанной атаке зиждилась на обороноспособности его «Металл». В реальной битве столь безрассудный натиск игрока ТРА являлся редким зрелищем, так как даже самый расчётливый боец мог допустить ошибки, которые привели бы к серьезным последствиям. Но игрокам ИРА не нужно волноваться о последствиях, что подрывало осмотрительность Безумного Алмаза – фатальная ошибка, которая в конечном итоге приведёт его к краху.

В паутине ударов внезапно появилась брешь, Алмаз, наконец, допустил ошибку. Ван Дун воспользовался такой возможностью и нанёс удар кулаком в брешь.

«Бам...»

Несмотря на усилия Безумного Алмаза увернуться, он поглотил всю силу удара Ван Дуна. Удар оттолкнул его назад, заставив несколько раз споткнуться по дороге, но всё же он оставался невредим. Ван Дун почувствовал странное покалывание в руке, этому парню должно было серьёзно достаться.

Атака Шутника Эйнхерии заставила всех зрителей затихнуть.

Для неподготовленных глаз победа Безумного Алмаза казалось очевидной. Ван Дун считался в уязвимом положении под градом безумных ударов, отступая, как бродячий пёс. Но похоже, выражение: «У каждого пса есть свой день», оказалось правдой.

Безумный Алмаз успокоился, и, без единого слова, его силуэт внезапно размылся, а затем и вовсе исчез, словно чернила, растворённые в воде.

Это был Стелс – способность Призрака III и то, чего боялись многие бойцы ТРА. Это не просто визуальная иллюзия, а результат передовых технологий. Костюм поглощал волны энергий души, так что даже ветеран, специализировавшийся в тактике против Стелса, не мог предугадать где же окажется обладатель такой технологии. Данный тип способности не являлся полностью выдуманным для игры, поскольку он существовал и в реальной жизни, но он присутствовал на «Металлах» четвёртого уровня и выше, выдаваемых только элитным подразделениям убийц.

Но для лиги ИРА такой навык считался чем-то весьма посредственным.