Сегодня, на рассвете...

Теплый солнечный свет просачивался сквозь шторы и проникал в гостиную. Эта солнечная энергия прогнала холодный воздух, таившийся в комнате. Свежий воздух циркулировал в комнате, словно изящный дух, докладывающий о начале нового великого дня. Он пытался донести до хозяина этого дома, что выход на улицу - отличная идея.

Но хозяину дома эта бодрая и позитивная вибрация не понравилась. Оно больше походило на назойливый будильник. Солнечный свет уже придал его полуобнаженным ягодицам блеск, который не уступил бы блеску, придаваемому прожекторами в музеях. В результате хозяину приходилось просыпаться, как бы он ни старался продолжать спать.

Ву Янь вышел из своей комнаты со слезами на глазах. Видно было, что он и сейчас находится в полусонном состоянии. Он похлопал себя по щекам, но зевота не прекращалась. По крайней мере, его одежда не такая грязная, а волосы не слишком растрепаны. Иначе он выглядел бы как очень грязный человек.

Он сел на диван и открыл интерфейс плеера. Несколькими щелчками и перетаскиванием по воздуху он материализовал набор для завтрака с черным чаем, чтобы закончить эту легкую трапезу.

Неважно, как долго вы провалялись в постели, в SAO вам не придется беспокоиться о том, что вы будете пахнуть и чувствовать себя дерьмом, потому что ваше виртуальное тело не будет выделять пот, мочевину или другие отходы жизнедеятельности. Чистка зубов и умывание лица также излишни. Игроку придется самому делать зубную щетку и изготавливать зубную пасту, потому что в этой игре таких вещей не существует.

Налив себе чашку чая, он взял стопку бумаги и начал просматривать как свою еду, так и доступную ему информацию.

Информация очень важна в этом мире. Без достаточного количества данных игрок рискует не только игровым прогрессом. Игроки, которые все еще застряли на нижних этажах, боятся того дня, когда информация об очистке перестанет поступать.

Информационная торговля и брокерство возникли благодаря этой неотъемлемой потребности в надежной и точной информации. Информационные брокеры обычно зарабатывают лучше, чем игроки, специализирующиеся на подработке. Им просто нужно хорошо собирать информацию и достаточно быстро доставлять ее своим клиентам. Им не нужно беспокоиться об уровне мастерства и тому подобном. Это простая работа, конечно, игрок должен знать свое дело.

Эту информацию можно продавать в виде стопок бумаг, которые могут материализовываться по приказу игроков-клиентов. Это как газета, с ней игроки могут принимать обоснованные решения. Ву Янь также покупал газеты, чтобы знать об общей тенденции игроков и важных новостях. К тому же, эти газеты дешевые.

Он быстро просканировал документ и размышлял про себя.

"Они очистили 73-й этаж, да?"

Он забавно потер подбородок. Он доел свой завтрак с горькой улыбкой.

"Надо отдать должное членам рейдовой группы, я полагал, что монстры внутри лабиринта

доставят им больше хлопот..."

До конца игры осталось чуть больше четверти из 100 этажей, и, похоже, конец игры уже не за горами.

По мере того, как игроки поднимались все выше и выше, монстры росли в уровнях. У монстра на более высоких этажах был аберрантный алгоритм, который может застать игрока врасплох, если он не подготовлен. Последовательность атак также стала очень сложной. Сражаться с монстрами на 70+ этажах становилось все более рискованно и тяжело.

Даже Кирито со всеми его знаниями о Beater не мог не жаловаться на то, что его одиночное путешествие подходит к концу. Он считает, что рано или поздно ему придется вступить в гильдию.

Кроме Кирито, Ву Янь, вероятно, единственный настоящий одиночный игрок, оставшийся на фронте.

К счастью для Ву Яня, ему по-прежнему легко заниматься земледелием и расчисткой. Ему не нужен Dual Blade, он может прокладывать себе путь через лабиринт, как тайфун.

Прорываясь через десятки монстров со своей феей-целительницей, Ву Янь не мог сопереживать бедам других игроков.

Он убил босса на 72-м этаже, не прибегая к помощи Двойного клинка. Пока что Ву Янь не понимал, что такого сложного в убийстве легких монстров.

Он решил, что рейдовой группе понадобится время, чтобы привыкнуть к сложности 73-го этажа. Он не спешил, ожидая, пока они найдут комнату босса. Он просчитался, и посмотрите, к чему это привело.

"Может, их вдохновил результат моего предыдущего боя?"

Ву Янь поджал губы. Он бросил стопки бумаг обратно на стол и оценил качество своего чая, думая о другом.

"В оригинальной работе Кирито обнаружил личность Хитклифа раньше, чем планировалось, на 75-м этаже, и он привел к финалу раньше, чем планировал Хитклиф. Без Dual Blade отношения Кирито также отдаляются по сравнению с его отношениями в оригинальном произведении. Этого должно быть достаточно, чтобы отстранить его от дела Хитклифа, верно?"

Ву Янь беспокоится не на шутку. После того, как 73-й этаж был очищен, на очереди 74-й этаж, а за ним - 75-й.

"Вероятность того, что Кирито подхватит его, очень мала, так что мне не стоит так волноваться..."

Он посмотрел за окно и рассмеялся.

"Думаю, Лис тоже отвлекается от своих мыслей. Наверное, он слишком занят, чтобы утруждать себя мероприятиями по очистке фронта, я так думаю?"

Кирито вспомнил кролика Рагу на 74-м этаже, на которого Кирито охотился в оригинальной работе. Из этого слабого монстра выпал сверхредкий пищевой материал - мясо кролика Рагу.

"Пищевой материал S-класса..."

Глаза Ву Яня загорелись страстью. В его инвентаре хранилась целая тонна редких пищевых материалов, но до сих пор он не пробовал пищу, приготовленную из редкого материала S-класса.

В оригинальной работе был только один такой случай, когда этот материал был брошен. Он не уверен, есть ли еще такие материалы после 75-го этажа, но это неважно.

Раз уж он все равно здесь, то пусть охотится.

Ву Янь больше не мог себя сдерживать. Он встал и направился к двери.

Айнкрад, 74-й этаж, за пределами лабиринта.

Пристегнутый к спине Небесный Газер, его черный плащ развевался на ветру, пока он оглядывался по сторонам, пытаясь обнаружить существо, которое искал.

В оригинальном произведении не было конкретно указано, где игрок может найти этого монстра. Ву Янь вспомнил, что Кирито обнаружил это существо на обратном пути из зоны лабиринта.

Кролик Рагу, вероятно, редкое создание, но ради сочного пищевого материала S-класса он попытает счастья. Тем более, что времени у него достаточно.

Наслаждаясь тишиной леса и пением птиц и насекомых в нем, он шел вместе с миром природы в своем собственном темпе. Безмятежная обстановка также обеспечивала ему дальность обнаружения в радиусе чуть менее ста метров.

Он ходил кругами, он исследовал это место снова и снова, он настолько хорошо знал местность, что при желании мог бы составить карту, но он все еще не мог найти этого проклятого кролика Рагу. Он был готов к этому, но разочарование все равно омрачало его дух.

Ву Янь все больше и больше раздражался, когда время медленно тянулось.

"Может, мне стоит подождать Кирито? Если я догоню его, то..."

подумал он, как вдруг шум остановил его.

"Не может быть, неужели мне так повезло?"

Он повернулся в сторону источника звука, и в поле его зрения попал пушистый кролик.

Ву Янь усмехнулся. Он бросился к этому существу.

Как молния, он бросился на кролика, не заботясь ни о чем другом. Кролик испугался до смерти и попытался убежать, прыгнув в сторону. Рука уже была там, чтобы поймать существо. Траектория его движения была предсказана заранее, и побег оказался лишь красивой иллюзией. Кролик прыгнул прямо в руки своего похитителя.

Скрип-скрип-скрип.

"Хахахаха!"

Ву Янь проигнорировал жалобные крики кролика. Он изо всех сил сопротивлялся, но был бессилен перед хваткой Ву Яня.

Ву Янь продолжал громко смеяться над своим последним достижением…

http://tl.rulate.ru/book/7420/2102899