

Глава 6. Ты боишься?

.

Это было черное бикини с мультяшным рисунком арбуза на трусиках. Контрастный цвет еще больше подчеркивал светлую кожу Шейлин.

Кроме того, бикини поддерживалось только ленточками, настолько тонкими, что казалось, будто они могут порваться и упасть. Такое визуальное воздействие было слишком сильным для Ламонта.

Даже если он привык видеть красивых девушек в откровенных нарядах в Интернете, это все равно не могло сравниться с ощущениями, когда реальная девушка демонстрирует свои достоинства прямо перед его глазами.

Это на мгновение заставило его мозг дать сбой.

– Ты все еще тут? – Шейлин многозначительно улыбнулась, подойдя к Ламонту и помахав рукой перед его лицом.

Удивленный, Ламонт сделал шаг назад:

– Ты... Ты... Почему ты надела это...

– Это игровая одежда, конечно же, – Шейлин перестала дразнить его и отодвинулась на некоторое расстояние от Ламонта, прежде чем объяснить: – Когда ты впервые войдешь в игру, тебе дадут 100 игровых очков. Их можно использовать для смены одежды. В настройках шкафа ты можешь создать свой собственный наряд и потратить несколько игровых очков на обмен предметов.

– Ах... Это так... – Ламонт все еще был немного не в себе.

В это время Шейлин предупредила его:

– Благодаря моим семейным связям, я смогла получить конфиденциальную информацию об игре. Если тебе что-то непонятно, не стесняйся спросить меня.

Стоило ей так объяснить свое знание игры, и Ламонт даже не задумался над этим, особенно если учесть, что его глаза сейчас почти прикованы к ее груди. Возможно, она сможет обмануть его этим на некоторое время.

До тех пор, пока ей удастся сделать их отношения неразрывными, прежде чем он заметит что-то неладное, ей не о чем будет беспокоиться.

«Но, честно говоря, это парень действительно откровенный... Он даже не моргнул ни разу, уставившись на мою грудь».

«Цк. Как неприятно».

Слегка кашлянув, она спросила:

– Может, пойдем в подземелье? Или ты хочешь еще немного поиграть здесь, чтобы привыкнуть?

Этот голос вернул сознание Ламонта к реальности, затем он неловко отвел глаза в сторону:

– А... пойдём в подземелье. Нет смысла оставаться здесь дольше. Это место действительно похоже на реальность...

Если бы он не знал заранее, он бы действительно подумал, что это место реально. Здесь не было ни малейшего признака того, что это игровой мир. Даже модели персонажей выглядели настолько реальными, что их невозможно было отличить от настоящих. Пугающе высокая точность и технологии заставили его усомниться в том, что эта игра действительно является продуктом этой эпохи.

Вот почему не было необходимости в учебнике, чтобы освоиться в игре.

– Хорошо, тогда давай попробуем, – кивнула Шейлин, после чего ее тело внезапно покрылось слоем света. К тому времени, как свет рассеялся, она уже сменила свой наряд, с бикини на практичную одежду, которая не выставляет напоказ много тела.

Это позволило Ламонту немного расслабиться.

[Царство Бога] не была обычной онлайн-игрой. Если бы ее действительно нужно было классифицировать, то эта игра относилась бы к жанру любителей подземелий. Основная часть игры была разделена на три основных части: Скрытая зона, Безопасная зона и Боевая зона.

Скрытая зона была конечной зоной игры, а также местом финальной битвы, где Шейлин встретила создателя. В начале игры эта зона была закрыта, пока все игроки не достигли определенного уровня.

Безопасная зона была самым простым подземельем в игре. Сложность была невысокой, а уровень боли составлял всего 10%. Кроме того, при входе в подземелье сила игрока увеличивалась. В результате прохождение подземелья не приносило особых наград. Игроки получали очень мало игровых очков, хотя за провал не полагалось никакого наказания.

Боевая зона была основной зоной игры. Сложность была необычайно высокой, и игроки не получали никаких баффов от системы. Уровень боли составлял 70%, и игроки не могли снова войти в Боевую зону в течение трех дней после смерти.

Однако награда была необычайно велика. После прохождения подземелья игроки не только получали огромное количество игровых очков, но и могли забрать с собой добычу из подземелья.

И что еще более важно, игроки могли открыть свои истинные способности только после того, как хотя бы раз пройдут Боевую зону. Это была начальная точка, где сильные и слабые разделялись.

В ее прошлой жизни многие игроки так и не смогли пройти Боевую зону после того, как была открыта Скрытая зона. У них не было и унции силы, чтобы дать отпор первой волне монстров, что привело к катастрофическим потерям для человечества.

Что касается того, почему так много игроков не смогли пройти первое испытание, то, хотя высокая сложность действительно была частью причины, основная из них заключалась в том, что слишком много игроков боялись смерти.

Уровень боли был увеличен до 70%, чтобы подготовить игроков к тому, что их ждет, ведь на тот

момент это была уже не просто игра. Из-за этого многие более робкие игроки перестали продвигаться вперед. Никто из них не хотел испытывать страх и боль перед смертью во второй раз.

Однако были и такие игроки, которые специализировались на прохождении Боевой Зоны. Даже если они не знали, что их ждет в будущем, возможность обменять игровые очки на деньги была слишком привлекательной, чтобы отказаться от нее. Если они были достаточно сильны, то стать миллионером, играя в игру, было не такой уж неосуществимой мечтой.

Только Бог знал, откуда берутся деньги.

Но это волновало игрока меньше всего.

Сейчас Ламонт был озадачен стоящим перед ним выбором:

– Почему бы нам не попробовать сначала Безопасную Зону? Наказания в Боевой Зоне кажутся немного пугающими. Мне кажется, что лучше сначала опробовать игру в Безопасной Зоне, прежде чем мы перейдем в Боевую Зону.

– Нет нужды, мы бросим вызов Боевой Зоне, – голос Шейлин был очень решительным, – Будет тем более приятно бросить вызов на высоком уровне сложности. Если сложность слишком низкая, то нет чувства выполненного задания, не так ли?

В те времена он боялся наказаний в Боевой Зоне, поэтому долгое время играл в Безопасной Зоне. Только когда он понял, что в безопасной зоне он не может стать сильнее, тогда он, наконец, решил перетерпеть боль и бросить вызов Боевой Зоне.

Она не могла позволить Ламонту пойти по тому же пути, что и она. Боль была страшной, но еще страшнее была трусость.

И, учитывая ее опыт, она была уверена, что не позволит Ламонту испытать смерть так рано.

Однако Ламонт все еще немного колебался.

Когда он играл в игры, ему нравилось проходить испытания на самом высоком уровне сложности. Заимствуя слова Шейлин, он считал, что прохождение уровня высокой сложности приносит больше удовольствия. Однако в тех играх он не получал никаких наказаний после смерти. Какой бы ужасной ни была смерть, его настоящему телу не будет причинен вред.

В этой игре, однако, они могли чувствовать боль.

Действительно ли было хорошей идеей сразу же бросать вызов уровням высокой сложности?

– Ламонт, ты ведь не... боишься, правда? – Шейлин внезапно придвинулась ближе к Ламонту и разочарованно сказала.

– Конечно, нет! – Услышав эти слова, Ламонт сразу же перестал думать и отбросил все свои опасения: – Отлично! В Боевую Зону! Если что-то случится, я защищу тебя!

Как мог человек признать собственную трусость?!

В крайнем случае, они бы просто умерли! Но это было не похоже на то, что они умрут по-настоящему!

Видя, что Ламонт сам по себе воодушевился, Шейлин бессовестно сузила глаза.

«Легко и просто».

После успешного создания партии, они выбрали инстанс "Боевая Зона" и начали процесс проверки.

Процедура была завершена довольно быстро. Прошло всего несколько секунд, прежде чем обоих окутал яркий свет и телепортировал прочь от места, где они стояли.

Когда зрение вернулось, они оказались в белом пространстве.

Кроме них двоих, здесь было еще восемь игроков. Среди них были игроки обоих полов, один красивее другого, как будто это было общее собрание перед конкурсом красоты.

...На самом деле, один из них выглядел здесь немного неуместно. Это был мускулистый мужчина двухметрового роста, который, казалось, мог убить человека одним ударом.

Лицо Ламонта слегка скривилось, когда он заметил этого парня:

– Повлияет ли наш внешний вид на наши показатели?

– Нет, в инстансе Боевой Зоны твои показатели будут возвращены к исходным значениям в реальности. Даже если ты изменишь свой аватар и станешь похож на мускулистый танк, ты все равно останешься таким же сильным, как и в реальности, – Шейлин посмотрела на мускулистого мужчину так, словно смотрела на идиота, а затем продолжила шепотом: – Кроме того, что ты будешь тормозить свои движения, создав такой аватар, это в принципе бессмысленно.

Услышав это, Ламонт почувствовал некоторое облегчение:

– Приятно слышать...

– Не волнуйся, – Шейлин внезапно наклонилась к нему и прошептала на ухо, – Ты не можешь причинить вред другому игроку в инстансе. Если ты это сделаешь, будь готов понести серьезное наказание. Вот почему тебе следует заниматься своими делами.

– А-а-а... Так вот оно как... – Ламонт немного заикался.

Он действительно был слаб против близкого контакта с противоположным полом.

Особенно когда девушка объявила себя его подружкой.
