Мой взгляд тут же переместился на него. Он вздрогнул, увидев, что я повернул голову и смотрю на него. Я бросился к нему. Он попытался убежать, но я уже настиг его прежде, чем он успел далеко отбежать. Одного взмаха руки хватило, чтобы снести ему голову.

Мой взгляд метнулся к трем другим фигурам неподалеку. Двое из них, похоже, дрались между собой, поэтому я проигнорировал их и бросился к третьему. Он не заметил, как я обошел его сзади. Я больше не мог получать попаданий. В последнем раунде я получил довольно много ранений, прежде чем упал, поэтому моей текущей целью было избежать большого количества попаданий.

Я бросился к победившему в драке, замеченной мною ранее, после того как бесшумно убрал парня передо мной. Моя рука угодила ему в затылок. Он без труда рухнул на землю. Я напряг руку, которая обхватывала его голову, сдавливая ее. Не то чтобы мне хотелось размозжить его голову.

Я сделал это лишь потому, что это был самый быстрый способ расправиться с ним. Мои крылья дернулись, и я бросился к следующему врагу. Пока что я уничтожил семерых. Еще один - и их будет столько же, сколько было в прошлом раунде. Я отказался от скрытности и сосредоточился на скорости.

В деревьях им было трудно уследить за мной, так что скрытность здесь была не нужна. Крылья были плотно прижаты к телу, так что можно было не беспокоиться о том, что они зацепятся за деревья. Еще трое пали от моей руки, и раунд закончился. Меня снова выбросило в белую комнату. Я достал только десятерых.

"Надо было хотя бы пятнадцать", - мой хвост яростно бил взад-вперед, - "Система, мой exp".

590/3200 exp до 13-го.

Мне нужно действовать быстрее. Проблема в том, что противники уничтожали мою добычу так же быстро, как и я. Я переключился на человека и запустил еще один раунд. Меня выбросило в разрушенный город. Быстро оглядевшись, я заметил, что город здесь разрушен совсем не так, как в прошлый раз, когда я был в разрушенном городе.

Значит, карты были базовыми, но они меняли расстановку объектов. Я сразу же сменил облик и бросился в бой. Довольно быстро я наткнулся на одинокого парня и разорвал его пополам. Крылья дернулись, когда я напрягся для прыжка. В момент прыжка я раскрыл и с силой взмахнул ими.

Подняв себя на высоту, я на несколько секунд задержался там. Этого мне хватило, чтобы определить, кто где находится на карте. Я спикировал прямо на одного из них. Рядом был еще один. Я быстро обнаружил его, просканировав местность инфракрасным зрением.

Мышцы вздулись, и помчался прямо на него.

"Ты будешь третьим", - прорычал я, приближаясь к нему.

Я знал, что своим рычанием выдаю свое положение, но это только усилило волнение. Мои крылья затрепетали, когда я увидел панику на его лице. То, как он скорчился, пока я спускался на него, было одновременно и возбуждающим и тревожным. Трудно поверить, что совсем недавно я был таким же. Я снова взмыл в небо.

Только на этот раз я планировал кое-что сделать, находясь на высоте. Мне нужно научиться пользоваться крыльями для боя в воздухе. Даже если это будет одностороннее нападение с воздуха на землю. Я сорвался вниз и подхватил кого-то, кто находился на довольно открытой местности. Я чуть не врезался в него, когда недостаточно быстро вышел из пикирования.

"Четвертый", - я сжал его в челюстях, опустившись на землю.

Я легко раздавил его во рту, а затем поднялся на ноги. Люди скоро поймут, что я делаю. Бросаюсь вниз, раздираю кого-то когтями до смерти и снова поднимаюсь. Только на этот раз я не касался земли. Набирать высоту, не отталкиваясь от земли, оказалось гораздо сложнее, чем я ожидал, поэтому я не смог подняться так высоко, как хотел.

Я набрал высоту, едва оказавшись над верхушками невысоких зданий, и только там смог ее удержать. Похоже, мне действительно нужна подобная практика. В основном я полагался на инстинкт, чтобы удерживаться в воздухе. В моем полете не было никакого мастерства. Мне действительно нужно отрабатывать полеты в реальных условиях.

Я высмотрел еще трех игроков поблизости. Я не хотел, чтобы они убивали друг друга, но что я мог сделать, чтобы остановить их. Они должны бояться проиграть мне больше, чем хотеть выиграть. Так почему бы не дать им понять, что есть более серьезный враг, о котором они должны беспокоиться? Я заревел так громко, как только мог.

Добавив к звуку ветер, чтобы он распространился как можно дальше. Это все еще была игра, так что существовала большая вероятность того, что они просто проигнорируют меня и продолжат пытаться победить, но, по крайней мере, такой громкий ужасающий рев должен был их отвлечь. Приземление на верхние ветви виртуальных деревьев и падение на землю производили довольно много шума. По тому, как три близлежащие фигуры обернулись и посмотрели в мою сторону, я понял, что они услышали, как я рухнул на землю. В большинстве случаев людей не нужно уговаривать объединиться против более сильного противника.

Проблема заключалась в том, что большинство людей убегали, столкнувшись лицом к лицу с врагом, которого они не могли победить. В игре они могут встретиться с ним лицом к лицу, потому что последствия смерти незначительны, но большинство из них предпочтут убежать, если столкнутся со мной в реальном мире. Это еще одно подтверждение того, что VR не так уж точно соответствует реальности. Я бросился к этой троице, когда они сфокусировали на мне свое внимание и начали стрелять. Долго они не продержатся, подумал я, успевая уклоняться от большинства выстрелов и при этом сокращая дистанцию.

http://tl.rulate.ru/book/91789/3105392