

"Простите, мисс!"

В туманной ночи с прохладным осенним воздухом было самое время для ночных пробежек.

На тускло освещенном углу перекрестка мужчина и женщина, бегущие навстречу друг другу, столкнулись лоб в лоб.

Су Нану едва удалось удержаться на ногах. Благодаря длительным тренировкам его реакция была быстрой, и он в первый же момент отклонил свое тело в сторону, значительно уменьшив силу столкновения.

В слабом желтом свете уличного фонаря он разглядел, что человек, с которым он столкнулся, был высокой, тонкокостной женщиной лет двадцати, одетой в черное.

Женщина не обратила на Су Нана никакого внимания и продолжала бежать в том направлении, откуда он пришел, очень быстро и, казалось, очень спеша.

"Ты так быстро бежишь, значит, спешишь переродиться?" - недовольно пробормотал Су Нан, глядя вслед удаляющейся фигуре женщины.

Он не стал задерживаться и продолжил бежать вперед уверенным шагом.

Су Нан работал охранником в очень известном пятизвездочном отеле города, что отличало его от обычных охранников.

Поскольку отель был высокого класса, даже к охранникам было хорошее отношение. В свою очередь, отель предъявлял к охранникам высокие требования, требуя от них отличной физической подготовки.

Ночные пробежки стали для него ежедневной рутиной.

Маршрут, по которому он совершал ночные пробежки, не был уединенным. В это время как раз был пик отпусков, и многие люди бегали. Повсюду виднелись группы любителей спорта, и в этом не было ничего странного.

Однако он еще не успел далеко убежать, как не удержался и дважды посмотрел на двух людей, приближавшихся к нему спереди.

Это были двое мужчин, бегущих с очень большой скоростью. Странно, но оба они были одеты в шапки-утки и черные маски, полностью закрывавшие их лица.

Наблюдая за ними и не меняя выражения лица, Су Нан обнаружил странность: ни один из них, похоже, не был здесь на ночной пробежке.

Скорее, казалось, что они за кем-то гонятся.

Причина была проста: бег требовал быстрого дыхания, а на ночной пробежке никто не стал бы надевать маску, и тем более бежать так быстро!

Су Нан не стал долго раздумывать и, не сбавляя темпа, побежал вперед. По его мнению, даже если эти двое действительно за кем-то гонятся, он тут ни при чем.

...

Около десяти минут спустя.

Таща за собой измученное тело, Су Нан вернулся в свою съемную квартиру.

Быстро приняв горячий душ, он по привычке начал стирать свою пропитанную потом одежду.

Вдруг он что-то заметил и потянулся в карман брюк.

В его руке оказалось металлическое кольцо в форме браслета.

"Это браслет?"

"Откуда у меня на руке что-то подобное?" Су Нан нахмурился.

При ближайшем рассмотрении он понял, что это не браслет.

Металлическое кольцо состояло из двух полукругов, а посередине находилась изящная и тонкая застежка, которую можно было открывать и закрывать. Швы были плотными, а само кольцо имело серебристо-белый блеск и металлическую текстуру.

Су Нан был уверен, что эта вещь принадлежит не ему.

Когда он пришел с работы, то проверил свои карманы, и в тот момент этой вещи при нем не было.

"Я бежал домой с работы и больше ничего не делал и ни с кем не контактировал. Как эта вещь оказалась на мне?"

Су Нан тщательно вспоминал все, что произошло после работы, пытаясь проанализировать.

Внезапно он вспомнил о чем-то и нахмурил брови.

"Должно быть, это та женщина, которая столкнулась со мной. Она единственная, кто имел со мной контакт!" Лицо Су Нана слегка изменилось, когда он в одно мгновение прикинул множество вариантов.

Очевидно, что металлическое кольцо, скорее всего, оказалось в его кармане, когда женщина, с которой он столкнулся, воспользовалась его невнимательностью.

Если это так, то кольцо имело огромное значение.

Никто не стал бы класть что-то в чужой карман просто так, даже в качестве розыгрыша - это означало, что кто-то хочет поиздеваться над вами.

Су Нан не верил, что металлическое кольцо случайно попало к нему в карман от той женщины.

Продолжая внимательно изучать кольцо, он заметил, что на внутренней стороне четко выгравированы несколько мелких символов и комбинация букв и цифр.

Мир Демонов, RtU-5143

"Мир демонов? Может быть, это игровой браслет?"

Увидев мелкие символы и буквы, Су Нан понял, что это такое.

Он был хорошо знаком с подобным сочетанием букв, так как подобные комбинации часто встречались на многих игровых браслетах.

За сотни лет развития онлайн-игры превратились из самых ранних веб-игр, в которых можно было управлять только страницами и нажатием клавиш, в игры виртуальной реальности, которыми можно было управлять непосредственно сознанием через игровые хранилища.

Поскольку игровые хранилища были дорогими, а на ранних игровых хранилищах можно было играть только в определенные игры от игровых компаний, игры виртуальной реальности долгое время не получали широкого распространения.

И только с появлением игровых браслетов ситуация улучшилась.

Игровые браслеты выполняли две функции: первая заключалась в хранении игрового

программного обеспечения, поэтому игрокам нужно было лишь приобрести соответствующие игровые браслеты, чтобы попробовать себя в разных играх.

Вторая функция заключалась в проверке личности: для игроков игровые браслеты были чем-то вроде удостоверений личности, в которых хранилась их личная информация.

Су Нан уже видел игровые браслеты, к тому же он сам был заядлым игроком. В его спальне стоял дорогой игровой склад.

Однако все игровые браслеты, которые он видел, были сделаны из пластика и содержали сложные чипы.

Сейчас он впервые увидел браслет, полностью сделанный из металла, как и тот, что лежал перед ним.

Согласно формату кодов игровых браслетов, текстовая часть обозначала название игры.

"Я узнаю, игровой ли это браслет, поискав его".

Открыв браузер на телефоне, он ввел в поиск "Мир демонов", и, как только страница обновилась, на экране появилось бесчисленное множество результатов поиска, связанных с "Миром демонов".

"Действительно есть такая игра".

Глаза Су Нана загорелись, и он кликнул на одну из верхних ссылок.

Это был форум игры "Мир демонов".

"Что за мусорная игра. Прошла уже неделя, а я даже не выполнил начальное задание".

"Я ухожу. Не я играю в игру, а игра играет со мной. Каждый день я захожу в игру и не могу продержаться и десяти минут!"

"Вы не можете создать эту игру без десятилетия тромбов в мозгу. Я просто хочу знать, кто придумал эту игру!"

...

Когда Су Нан случайно просматривал форум игры, его внимание привлекли сообщения, полные негативных эмоций.

Через некоторое время он наконец понял, что это за игра.

Так называемый "Мир демонов" был игрой, которая появилась на рынке всего неделю назад.

Похоже, у компании-производителя игры были какие-то странные идеи. После выхода игры не было ни рекламы, ни продвижения, игроки даже не могли найти официальный сайт игры. В результате мало кто знал об этой игре.

Еще более странно то, что на рынке не продаются игровые браслеты. Все игровые браслеты, представленные на форуме, компания-производитель раздавала по экспресс-почте на этапе предварительного заказа игры.

По оценкам некоторых игроков, на данный момент в игру зашли всего несколько тысяч человек, причем многие бросили игру после нескольких попыток.

Причина проста: игра оказалась слишком сложной!

В игре у игроков есть только одна жизнь в день. После смерти они не могут зайти в игру до конца дня, поэтому сложность игры резко возрастает.

Именно поэтому спустя неделю многие игроки так и не смогли пройти задание для новичка.

"Игровые задания делятся на четыре уровня сложности: однозвездочные - самые простые, а четырехзвездочные - самые сложные, с огромным разрывом между каждым уровнем".

"Для игроков, которые не прошли задания для новичка, если вы хотите быстро увеличить свою силу, обязательно выбирайте задания с одной звездой. Не выбирайте задания с уровнем сложности две звезды и выше".

Внимание Су Нана привлек прикрепленный пост о стратегии, опубликованный игроком по имени Чжоу Чэн.

Этот игрок должен быть очень хорош, по крайней мере, на данном этапе игры он был топовым.

"Хотя награды за задания с уровнем сложности две звезды и выше больше, они отнимают слишком много времени и сил. Даже если вы с трудом выполните их, сложность последующих основных заданий также значительно возрастет".

"Вместо того чтобы тратить время на задания для новичка, лучше быстро пропустить их и сосредоточиться на ежедневных и основных заданиях".

"Я использовал этот метод, и теперь я выполнил два этапа основного задания, а моя демоническая сутра перешла из разряда новичка в разряд великих достижений".

Стратегия Чжоу Чэна привлекла внимание многих игроков, но некоторые не согласились с его методом. По их мнению, задания повышенной сложности означали более высокую награду, что делало игру более сложной.

Конечно, таких людей меньшинство. Больше людей согласились с методом Чжоу Чэна, по крайней мере, стремительный взлет Чжоу Чэна за короткое время доказал целесообразность такого подхода.

Но что они могут сделать, даже если согласятся?

Задания для новичка были слишком сложными для них.

"Бог ужасает. Согласно подсчетам, чтобы повысить уровень Сутры Демона до Великого Достижения, нужно 14 пунктов Силы Демона. А у меня пока нет даже 2 пунктов".

"Неудивительно, что он лучший игрок. Кто же не хочет быстро выполнить задания новичка? Но проблема в том, что наша сила не позволяет этого сделать".

Многие игроки застонали под постом Чжоу Чэна о стратегии.

Они прекрасно понимали, что задания для новичка - пустая трата времени, но проблема была в том, что даже они были слишком сложными для них.

"Неужели эта игра действительно настолько сложна? Я просто не знаю, смогу ли я войти в эту игру".

Посмотрев на содержимое форума и взглянув на игровой браслет в своей руке, Су Нан заинтересовался.

Обычно игровые браслеты привязываются к личности игрока, и другие не смогут войти в игру даже с браслетом.

Но есть и исключения. Некоторые игроки играют в игры не только ради удовольствия, но и для того, чтобы заработать деньги. Такие люди обычно не привязывают браслет к своей личности, чтобы потом продать его и получить прибыль.

С готовностью попробовать свои силы Су Нан вернулся в спальню, надел браслет и вошел в игровой склад.

[Подключение сознания...]

[Соединение успешно!]

[Обнаружен игровой браслет, загрузка игры...]

[Игра загружена. Браслет привязан к игроку "Опавший лист". Вы не являетесь владельцем этого браслета, пожалуйста, используйте свой собственный браслет для входа в игру].

"Не могу войти в игру!"

"Как я и думал, чужие игровые браслеты ненадежны".

Перед ним всплыла виртуальная текстовая информация, и Су Нан не удивился. Он лишь покачал головой.

Как раз в тот момент, когда он собирался открыть игровое хранилище, чтобы выйти, внезапно текст перед ним изменился, и на экран выскочила информация.

[Обнаружена неизвестная ошибка. Игрок "Опавший лист" скончался. Теперь браслет отвязан, и вы можете войти в игру в обычном режиме].

[Браслет был переподключен. Теперь вы случайным образом унаследуете одну способность от предыдущего игрока].

[Идет случайное извлечение способности...]

[Способность извлечена. Подтвердите, унаследовать ли ее].

[Уведомление: Каждый игрок может унаследовать способность своего предшественника только один раз. Пожалуйста, выбирайте тщательно.]

После того как проскочила серия текстов, Су Нан был ошарашен.

"Предыдущий игрок мертв? Что происходит?"