

## Глава 7

Доверив Арго и Зуко написание руководства, я вновь вышел за стены. Не то чтобы я сам ничего не мог добавить. Думаю пара страниц по боевой механике и тактикам сражений с мобами я бы мог написать. Только не подумайте, что Арго совсем беспомощная в боевом плане. Думаю, если бы она не смогла найти меня или прилипнуть ещё к какому сильному игроку, то и сама смогла бы прокачаться до необходимого минимума.

Но это время. То что заняло у нашей мини-пати всего одну ночь, она бы фармила на протяжении недели. А времени Арго терять не любит.

И все же, количество нюансов в боевке САО велико и понимаешь их все далеко не сразу.

Мне самому пришлось полностью перерабатывать свой боевой стиль, так как система, если ты сражаешься без соответствующих навыков не воспринимает довольно много. Те же удары ногами, подсечки, удары корпусом, захваты... практически бесполезны ибо не наносят никакого урона.

Конечно это не значит, что они абсолютно бесполезны. Все еще можно растолкать мобов ногами, чтобы выйти из окружения или, например, свалить на землю малогабаритного моба с низким показателем силы.

Всё это я понимал интуитивным путём во время сражений. И всё это сейчас совершенно неведомо игрокам.

Почему же я тогда не остался и не написал обо всем этом? Если мы хотим чтобы руководство вышло в общий доступ, то нужны деньги. И не маленькие. Нафармить пятьдесят тысяч коллов это не тривиальная задача. Лучший клинок на весь первый уровень, из тех которые можно купить, в лавке кузнеца стоит всего девять тысяч и еще где-то тысяч пять сверху на его заточку. А тысяч на двадцать-двадцать пять можно одеться в шмот, который будет весьма актуален и на пятом уровне.

Но сложно это не невозможно. Покинув стены города, я сразу же отправился в Крупную Деревню и набрав там все возможные квесты за которые дают коллы или предметы, которые потом можно будет толкнуть NPC или игрокам, я отправился grindить. Задания старался брать удобные для меня, например одному торгашу нужны шкуры серых волков, другому их когти, а бабушке, которая занимается травничеством, нужны всякие корешки, которые прорастают на волчьей территории. И все это при том, что староста деревни дает неплохое вознаграждение за голову вожака волчьего племени.

Четырех кроликов одной стрелой, так сказать.

Единственный минус во всем этом это то, что волки - сильнейшие мобы первого этажа за исключением тех что спавнятся в башнях, которые ведут на следующий уровень.

Сила их заключалась, простите за пафос, в единстве. Волки никогда не передвигаются по своей территории по одному. В лучшем случае вы можете наткнуться на пару, а в худшем же наткнетесь на четверых.

Тут-то в дело и вступают мои "внесистемные" навыки. Мои толчки ногами, с учетом замаскированной силы неплохо отбрасывали животин и дезориентировали на пару мгновений, чего мне хватало, чтобы разобраться с одним и вновь занять выжидательную позицию ожидая

удачного момента. Что самое странное, выловить этот момент на стайных мобах первых четырех этажей куда сложнее чем на последующих. Здешние волки не думают, если можно применять к ИИ такое слово. Они просто беспорядочно и непредсказуемо кидаются, порой мешая друг другу или даже нанося урон и мне остается только парировать и ждать пока один из серых окажется подальше, чтобы отбросить еще одного-двух и нанести несколько критических ударов по третьему.

Это может звучать довольно сложным в исполнении, но на самом деле нет. Нужно просто много двигаться и стараться всегда держать всех противников в поле зрения, а если все таки осечка случилась, то урона наносят волки не так много.

Просто не нужно паниковать.

Так я и бродил два дня по окрестностям деревень, где пачками вырезал всех попадающихся под руку мобов и с каждым следующим разом испытывал все меньше сложностей.

Разумеется мой взгляд начал чаще падать на поддерживающие "небо" колонны.

Я уже достиг десятого уровня, практически в плотную приближаясь к условному капу первого этажа. Это значит, что за условные три часа усердного кача я набираю уже куда как меньше опыта, чем на более высоком этаже расслаблено кромсая тамошних лоу левел мобов. Еще на бета-тесте я ощутил подобные тенденции уже на восьмом уровне и сразу же отправился в "подземелье". Я бы и сейчас туда с радостью пошел, но несмотря на довольно высокий, по сравнению с обычными локами, прирост опыта и навыков, там нету квестов. То есть заработать денег в подземелье куда как труднее, чем таская в деревню скраб с лесных жителей. Конечно вероятность наткнуться на какой-нибудь спрятанный сундук с "сокровищами" имеется, но весьма призрачная.

\*\*\*

В очередной раз посмотрев на уходящий в небо гладкий каменный столб, я вздохнул, но уже не грустно как в последние пару дней, а с предвкушением. За три дня упорного гринда без отдыха я, наконец, накопил чертovsky пятьдесят тысяч и поднялся до одиннадцатого уровня, открывая еще один слот для пассивного навыка. Сразу же чем-то его забивать не стал, решил сначала поговорить на этот счет с Арго, может быть она в курсе каких-нибудь вундервафлей в местных окрестностях. Мы сейчас как-никак в одной лодке, да и отношения наши за неделю с нашего знакомства из разряда "приятелей" перешли в разряд "друзей".

Кстати об Арго. Если вы думаете, что все то время пока я бегал по лесам и полям, махая своим оружием, она прохлаждалась в городе, то вы ошибаетесь.

Здраво рассудив, что мне потребуется какое-то время на то чтобы нафармить нужную сумму, она не стала круглосуточно корпеть над бумагой и чернилами, а на пару с Зуко устроила целую компанию в стартовом городе. Она умудрилась как-то отыскать еще пару человек с которыми работала в бете и начала выводить их из города. Конечно далеко они не отходили, но как следует подсократили популяцию слабых мобов в окрестностях.

Конечно имел место и неприятный момент.

Те игроки, которые до этого дежурили у входов в город, видя что есть группа игроков которая периодически выходит в поле, после чего возвращается без потерь немного осмелели. Как

результат, на обелиске в железном дворце резко увеличилось количество посеревших и зачеркнутых имен причиной смерти которых были нелепые: "Закусан хищными белками" и "затоптан дикими кабанами".

Вот только это нифига не смешно.

Арго быстро поняла к чему привело её желание натаскать подчиненных и начала распускать слухи в сообществе игроков, что со дня на день в лавках букинистов появятся полностью бесплатные руководства, а пока за стены всё же выходить не стоит. Еще и наняла парочку игроков из тех кто помладше, чтобы те посменно сидели перед Обелиском и каждые пару часов отписывались ей о ситуации.

К счастью она среагировала довольно быстро и жертв было не так много, да и истерика не успела возобновиться, но мне пришлось потратить немало сил чтобы вытащить эту всегда энергичную девушку из зарождающейся депрессии.

И все же вылазки со своими миньонами Арго прекратила. Начала сама выбираться за стены и в одиночку качаться с мобами по серьезней.

Со мной ходить не рисковала.

Все таки если мне одному мочить тех же волков пусть и довольно легко, но еще и защищать при этом Арго, было бы уже напряжно.

И все же игроки сделали первые шаги за стены и как бы Арго не старалась и не распускала слухи, остановить их было уже не реально, так что когда я бежал в город, то тут, то там слышал выкрики групп игроков, вышедших на бой против низкоуровневых мобов.

Игроки уже перестали обивать пороги городских ворот, и за стены я прошел легко. Через тридцать минут я прибыл к высокому зданию церкви построенному в стиле Барокко.

Рядом были слышны пока еще немного робкие, но постепенно набирающие прежнюю энергичность голоса детей. Последние несколько дней Арго с помощниками несколько раз прочесала весь город и собрала всех детей без приюта, которых смогла найти. Она проделала действительно титаническую работу.

На звук открываемой двери повернулось несколько голов, но ни найдя меня хоть сколько-нибудь интересным, все вернулись к своим занятиям. Церковь мы, кстати, заняли не по какой-нибудь высокоморальной причине. Нет. Здесь просто разрешали спать бесплатно. И пусть комнаты не пестрели изысками, но это в любом случае лучше чем спать на улице.

Поспрашивав бегающих то тут, то там детей, я быстро вычислил где засела Арго и отправился туда.

Мне повезло застать девушку в тот редкий момент, когда она не была завалена работой и могла позволить себе отдохнуть. Положив голову на сложенные на столе руки и прикрыв глаза, Арго мурлыкала себе под нос какую-то мелодию.

Глядя на это зрелище я не смог удержаться и, подкравшись на цыпочках, мягко положил свою руку ей на макушку. На секунду застыв и бросив в мою сторону взгляд из-под приоткрытых век, девушка вновь расслабилась и поглаживаемая моей рукой замурлыкала куда более довольно. И какая она после этого "крыса", если это маленький котенок?

- Ты уже собрал нужную сумму? - вывела она меня из расслабленного состояния через пару минут.

Я в ответ молча кивнул, но Арго, даже не глядя на меня умудрилась уловить мой ответ и с видимой неохотой уселась прямо. Однако не торопясь убирать мою руку с макушки.

Парой уже привычных мазков пальца по воздуху перед собой, она вытащила и положила на стол сшитые страницы исписанные аккуратным почерком.

- Вот. Организуешь там всё в типографии, а?

- Без проблем. Пока отдыхай. - Арго недовольно вздохнула когда я убрал свою ладонь с её головы. - Потом подойду. Небольшой разговор есть.

- Ага. Давай. - неопределенно махнула рукой девушка, вновь положив голову на руки.

Много времени это не заняло. Все таки интерфейс при общении с NPC довольно удобен. По быстрому указав количество копий и нулевую цену на продажу, я передал широкоплечему мужчине стопку листов и пятьдесят тысяч коллов. Уже к завтрашнему утру первый тираж количеством в две тысячи простенько оформленных методичек появится во всех книжных лавках.

Облегченно вздохнув, я отправился обратно в храм божий.

Арго обнаружилась на том же месте в той же позе. Еще одно преимущество виртуального тела - оно не затекает.

- Завтра утром в лавках появятся две тысячи копий. Потом два раза по три, и на четвертый день опять две.

Девушка умудрилась кивнуть мне не поднимая голову. Не глядя, поводила пальцами по воздуху, судя по всему, печатая сообщение, после чего вновь вернулась в свою предыдущую позицию. Правда с одним отличием. Один из её приоткрытых глаз смотрел на меня с явным ожиданием, постоянно перескакивая с моего лица на руку и обратно.

Я же молча приподнял бровь, также переведя взгляд на её руку.

Арго недовольно вздохнула.

- Я написала Зуко, чтобы они начали распространять слухи о том, что утром в лавках появятся руководства для начинающих.

Я молча кивнул самому себе и вновь положил свою ладонь на мягкие волосы Арго. Поглаживая балдеющую девушку, мне не могла не прийти в голову мысль:

'Сколько же у неё уже подчиненных? А ведь ей и платить то им нечем, так что работают люди на чистом энтузиазме. При этом еще и приглядывает за детьми и уделяет внимание собственному усилению, чтобы не оставаться в хвосте...' - глянув на детское личико этой несомненно талантливой девушки я впервые за всю свою эту жизнь подумал:

'Я бы так не смог'