

На самом деле я до последнего думал, что Хитклифф сейчас начнет помимо как для себя, выпрашивать места еще и для своих знакомых. Он не создавал впечатление одиночки, да и то что он упомянул именно "Группу" игроков для принятия обращений наталкивало на вполне определенные мысли.

Но нет.

Не уверен как именно он рассуждал, но я бы на его месте, в случае если бы у меня были товарищи которых я бы хотел пропихнуть в гильдию, несколько помедлил. Показал бы свою полезность и навыки, заручился поддержкой прочих членов и уже только тогда... да и прямо сейчас эта "Полиция", на самом-то деле не требуется. И ближайшие три-четыре этажа тоже, так как людей и ресурсов Аргу пока достаточно, чтобы находить ПКшеров, но потом... потом без такой группы не обойтись. Все таки игра САО слишком кривая.

Десять тысяч игроков на один этаж - это много. А что насчет того момента, когда мы поднимемся на девяносто девятый? Простейшая математика подсказывает, что выйдет сто один человек на этаж. С учетом прогнозируемых потерь снимаем десятку (в лучшем случае) и получаем девяносто человек на этаж. Стоит ли пытаться прикинуть плотность населения игроков на квадратный километр? Вот и я про то же... Каяба с самого начала не планировал делать САО играбельным и, скорее всего, просто протолкнул свои хотелки по созданию мира. Гейм дизайнеры Аргуса могли сколь угодно плевать на никчемной концепции игрового мира, но главный программист и техник проекта имел слишком весомый голос...

Ну, это все всего-лишь предположения, которые не обязательно правдивы.

Но сути это не меняет.

САО - не играбельна.

Вводя со старта больше игроков, получили бы переполненные первые этажи, а если запускать игроков внутрь по мере прохождения, то это внесло бы сильнейший дисбаланс в игру и горящие вулканы под стульями всех играющих.

Конечно моя "простейшая математика" не отображает реального положения дел и игроки не разбегутся по всему Айнкраду ровным слоем... но в таком случае появится другая проблема.

Пустующие этажи.

Именно там будут оседать всяческие банды ПК.

С одной стороны это означает, что их местоположение известно по умолчанию, но с другой... найти одну такую небольшую группу на просторах одного этажа - это реальная проблема.

Но пока со всем этим особых проблем не было и Вестник справлялся с охватом территории.

Вот я и не торопился поднимать предложение о создании чего-то такого в гильдии. Банально слишком рано для этого, да и людей у нас бы не хватило. Плюс я надеялся, что в течении этих первых этажей, пока "Вестник" все еще достаточно эффективен, я смогу в достаточной степени запугать всех желающих приобщиться к красным маркерам игроков.

Плюс ко всему создание "Полиции" прямо сейчас это прямое указание всем и каждому на гильдию, которая взяла на себя бремя уничтожения ПКшеров.

А пока что это проблема.

О том, что произошло в лесах первого этажа, знает только стартовый состав нашей гильдии, плюс Хитклифф, плюс еще кто-то возможно догадывается, но догадки к делу не пришьёшь.

Даже друзья Кляйна и люди Диабэля не в курсе.

Я конечно не сомневаюсь, что мои друзья смогут донести до тех необходимость, но вероятность появления сомневающихся на данном этапе игры слишком велика.

Далеко не все приняли "правила игры"...

Не все еще смирились с положением и слишком во многих еще тлеют старые понятия о гуманности.

Но не думаю, что это на долго...

Следующее утро вновь пришлось собирать народ.

Мои товарищи не выглядели особо выспавшимися, но в целом "ту" тему не поднимали. Я не стал долго размусоливать и решил, что чем разъяснить все самому куда проще будет позвать к нам Хитклиффа.

Мужик был светл, бодр и дружелюбен.

Вообще, как я заметил, Хитклифф сильно напоминает нашего Диабэля. Характер, темперамент, общее впечатление... да они даже оружием похожим пользуются - меч и щит.

Ну и также как и Диабэль седоволосый быстро наладил со всеми приятельские отношения и противников против вступления Хитклиффа не было.

Когда же поднялась тема создаваемой группы я расписал свои вчерашние вечерние размышления о том что рано и все такое. Когда же приступил к рассказу своего мнения о САО как о игре от меня не укрылась мелькнувшая во взгляде Хитклиффа, эмоция легкого возмущения.

Пусть я и не могу сказать к чему конкретно это самое возмущение было, но еще одну замечочку в уме я сделал.

После, мы еще разок (на свежую голову, так сказать) обсудили свои планы.

Оказывается сходить поохотиться на эльфов мне не судьба. Разве что сам лагерь штурмовать...

Почему?

Оказывается Асуна, Кирито и Диабэль со своими ребятами уже успели походить по лесу и, используя аналогичный моему метод, тоже покروшили в салат нескольких ушастиков и те

попрыгали в лагере, не стремясь особо выходить.

Оно и не мудрено.

Две группы игроков по шесть человек против одного эльфа, который пусть и силен, но отнюдь не рейд-босс...

Вообще в бета-тесте, когда дошли до третьего этажа, народ неслабо так возмущался по поводу чрезмерной силы отдельно взятых эльфов и слишком хрупкого между ними (светлыми эльфами и темными) баланса... типо "убийство даже десятка эльфов с одной стороны, должно по умолчанию обеспечивать победу другой", но почему-то так не выходило...

В бета-тесте то все понятно, там потери были нифига не односторонними из-за того, что игроки сражались с обеих сторон, но что по поводу нынешней ситуации?

Фишка в том, что эльфийская компания распространяется не только на третий, но и несколько последующих этажей.

Даже на седьмом этаже, пусть и пробыли мы там всего несколько часов, были заметны знакомые моменты...

И длинноухие могут путешествовать между этажами.

Не удивлюсь если прямо сейчас в лагерь темных эльфов пришла поддержка в виде пары десятков бойцов...

Но средний уровень эльфов не растет, так и оставаясь равным капе третьего этажа. Так и выходит, что сейчас их валить может только группа из раскаченных хайев (Прим. Автора. хай-левел игроки), ну или две группы, чтобы даже случайно не потерять ни одного члена группы.

На четвертом этаже, с поднятием среднего уровня игроков вторая группа будет без надобности, так как угрозу даже для одной эльфы будут представлять весьма призрачную.

На пятом, одиночных эльфов будут без всякого риска разбирать на запчасти умелые двойки из игроков, а на шестом сражение с эльфом один на один это уже не форма безумия, а интересное развлечение и тренировка боевых навыков...

Ну и ваш покорный слуга плевал с высоты своего чсв на все эти закидоны.

Как я уже говорил эльфы это не рейд-боссы и они имеют не самое большое количество здоровья. Да, оно куда выше по сравнению с обычными игроками, но ничего такого что нельзя было бы одолеть несколькими последовательными навыками мечника угодившими в критические точки... Ну и самому под атаки желательно не подставляться ибо один неудачный удар даже для меня может стать моментальным гейм овером...

Волнительно не правда ли?

Так как заморачиваться и вникать в эльфийские квесты дальше мне было слишком лень, а я сам жаждал начистить кому-нибудь цифровую харю я поплелся к ближайшей башне лабиринта.

Тут стоит сделать небольшое отступление.

Башни третьего этажа представляют собой огромные деревья без ветвей, кроны и листьев,

будто бы огромный каменный столб декорировали древесной корой... И спокойно войти игроки могут лишь в один лабиринт из трех, так как у остальных двух присутствует охрана из светлых и темных эльфов.

Конечно если взять квест на помощь одному из лагерей, то эльфы этого лагеря пропустят тебя в лабиринт без проблем, тогда как чтобы попасть в другой охраняемый древесный ствол, нужно будет попотеть...

Насколько я понимаю логику эльфийской компании, именно по этим охраняемым лабиринтам в лагерь эльфов приходит помощь свыше... звучит пафосно...

Когда я пришел к одному из лабиринтов мой путь преградили десяток лесных эльфов, но после небольшой паузы они расступились открывая мне путь в зев монументального дерева.

'Стоп...'

Когда я уже собирался войти внутрь я раздраженно хлопнул себя ладонью по лицу.

'Как я даже с идеальной памятью умудряюсь забывать такие вещи? Возможно причина в том, что лично я в то место не ходил и все что мне известно это небольшая сводка времен бета-теста от Арго?'

Я развернулся на сто восемьдесят градусов и, под недоуменные взгляды остроухих, пошел обратно.

- Время поохотиться на членистоногих.

'Черт, ну вот нахрена было переносить пещеру?!' - в черт знает какой раз спрашивал я у самого себя.

Я блуждал по лесу уже больше часа и никак не мог найти нужное место.

Ну вот зачем, а? Зачем?!

Нафига менять положение пещеры населенной мерзкими пауками?!

В бета-тесте-то туда ходили только самые не брезгливые, а сейчас-то и подавно...

Я уже даже Арго написал, но она тоже не в курсе. На мое предложение потоптать пауканов на пару, девушка заявила что это самое ужасное предложение свидания за всю историю человечества...

Судя по всему, она не особо жалуется паучков, да?

Под конец второго часа удача наконец повернулась ко мне лицом и я нашел нужное место. Чувствовал я себя в этот момент "просто превосходно".

Уже два раза пришлось менять планы на махач и тупо лазить между деревьями, лишь изредка изрубая в щепки местных тренгов, которые распадались на полигоны еще до того как я успею сбросить раздражение.

Пещера не была расположена в скале или чем-то подобном, а круто уходила под землю.

Антураж тоже не подкачал.

Обвитые паутиной стены и соседствующие с провалом деревья ненавязчиво намекали о том кто в теремочке-то живет... неудачная шутка.

Самой главной проблемой была непроглядная темнота.

Но проблема была, в общем-то решаемая.

Проведя пальцами по воздуху я открыл игровой интерфейс, где перешел в меню навыков. Не так давно взятый мной навык "Обнаружение" уже достиг трех сотен очков прокачки и сейчас я мог вкачать навык из дополнительной ветки, как у того же изогнутого оружия, которое эволюционирует в нагинату.

Только в отличие от оружейных навыков, в пассивках типа "Обнаружение" можно качать несколько поднавыков.

Вообще я планировал брать улучшенный слух или раскрытие скрытности, но сейчас мне позарез нужно ночное зрение, так что пришлось затолкать хотелки поглубже и брать то что надо.

Плюс ко всему, внутри пещеры обитают целые толпы мелких пауков, у которых здоровья пусть и на один удар, но они постоянно будут подтачивать мое хп.

Пришлось убирать в неактивные уже порядочно прокачанный навык спринта и ставить в свободный слот боевую медицину... не то чтобы мне нужно было бегать по узкому туннелю на спринтерской скорости, не так ли?

Убедившись что полностью готов я впал в короткую задумчивость, после чего открыл общий гильдейский чат, где помимо нашего стартового состава были ВСЕ текущие члены гильдии и предложил любому желающему прогуляться по стремному данжу.

Как не удивительно, но на мое предложение даже откликнулись.

Хитклифф и Кирито были не против потоптаться по хрустящим панцирям мерзких пауков и какое-то время наш черноволосый мечник активно убалтывал Асуну сбегать с нами, но, разумеется, ничего своими уговорами не добился был далеко (или глубоко) послан и сказал что скоро придет один.

Я сбросил в чат новые координаты и уже через десять минут из-за деревьев вышел Хитклифф. Виделись мы совсем недавно, так что мужчина просто приветливо махнул мне правой рукой.

Не успели мы даже завести хоть какой-то разговор, как с другого направления размытой черной полосой выскочил Кирито.

- Йо! - махнул парень рукой.

- Ага, давно не виделись. - ответил я с нотками сарказма. - Ладно народ, задача простая. Заходим, режем все что шевелится, что не шевелится шевелим и тоже режем... двигаемся по прямой повторяя алгоритм.

- Отличный план. - вернул мне сарказм черноволосый.

- Ну, если хочешь больше точности... что у кого по обнаружению?
- Не брал. - досадливо протянул Кирито.
- Есть на четыре сотни. И ночное зрение тоже есть. - порадовал меня ответом Хитклифф.
- Уже прокачано?
- Не сильно. - покачал головой мужчина.
- Ну, это лучше чем мой ноль... тогда так. Хитклифф идет впереди, Кирито, прямо сейчас возьми навык и замени спринт или еще что, мы с тобой идем во втором ряду. - я обернулся к седоволосому, пока парень копался в игровой менюшке. - В случае нападения больше пяти тварей, работаешь волноломом. Спину мы сами закроем, так что в любой ситуации продолжай переть впереди.
- В узком пространстве нагинатой размахивать удобно будет? - обеспокоился мужчина.
- За меня не волнуйся. У тебя то с полуторником проблем не будет? - кивнул я головой за плечо Хитклиффа, откуда торчала рукоять меча.
- Не будет. - легко улыбнулся он.
- Я все... - заявил Кирито. - В темноте кач побыстрее будет, но первые пару часов на мои глаза особо не надейтесь.
- Ничего страшного. Наблюдение подсвечивает силуэты врагов и в темноте. Там даже лучше, так как ничего не отвлекает. - утешил черноволосого Хитклифф.
- Проблема в том, что я все кочки собираю...
- Просто меньше двигайся. - решил дать я совет. - Я возьму большую часть на себя, а ты просто будь осторожен.
- Хаааа... ладно. Нам бы факел...
- Ну уж прости. Крутые герои не ходят с факелами. Только ночное зрение, только пафос. - ответил я, важно покивав. - Ну или превозмогание как в твоём случае.
- ...супер. - вяло отмахнулся от меня парень. - Опа, единичка в наблюдение упала... осталось всего двести девяносто девять...
- Всё. - похлопал я в ладоши. - Отставить упадческие настроения! Пошли ломать жвала!