Глава 5. Класс, которым ты можешь играть в одиночку (3)

"Полководец" имеет огромный выбор классов.

Но даже в одном и том же классе, можно пойти разными путями, в зависимости от выбранного древа навыков и вложенных очков статистики.

И даже так, были популярные классы и не очень. Это была действительно РПГ игра.

Некромант в "Полководце" относился к непопулярным класса.

Сам класс был не плохим. Они могли применять проклятия, призывать нежить, големов, и использовать атакующие заклинания как и другие маги. Была даже возможность модификации своего тела для увеличения своего боевого потенциала. Поэтому это был, в своем роде, уникальный класс.

Проблема заключалась лишь в том, что прокачать все эти навыки одновременно было фактический невозможно.

"Полководец" имел систему - древа навыков. Чтобы выучить высоко ранговые заклинания, требовались высоко ранговые книги, даже для низко ранговых навыков требовалось иметь определенный уровень прокачки. Было множество способов поднять ранг своих заклинаний, но самый действенный способ это их неоднократное повторение.

Естественно, для того чтобы приобрести навыки высокого уровня требовалась комбинация низкоуровневых заклинаний. Невозможно было добиться хороших результатов, если относиться ко всему этому как к хобби.

Но почти все игроки стремились показать лучший результат нежели их конкуренты, так что большинство действовало ради эффективности нежели ради удовольствия. Потому-то некромант и был менее популярным классом. Это и стало причиной того, что большинство игроков даже не задумывалось о таком классе как некромант. Став некромантом, можно действительно получать удовольствие от игры, но высоких результатов ты не покажешь.

Помимо всего этого, некроманты отставали в самом главном аспекте "Полководца" - в рейдах. Стандартный маг мог гораздо больше нежели некромант. Их атакующие заклинания были гораздо сильнее. Проклятия - это магия типа "дебафф", но и они не единственные в своем роде, кто мог ими пользоваться.

Самый большой минус это то, что некроманты могли вкачивать только один атрибут. Это было огромным штрафом для более высокоуровневых игроков, когда речь заходила о убийстве монстров. Игроки могли рассчитывать на увеличение своего урона при совместимости атрибутов более чем в два раза, но не некромант.

Магия призыва была еще сложнее. Во-первых, она требует больших вложений. Некроманты для призыва использовали ядра выпадающие из монстров. Были конечно и другие способы призыва, но ядро многократно усиливает призываемое существо. Ко всеобщему сожалению, хорошие ядра обходились очень дорого. Экипировка Топ-игроков стоила миллионы вон, к сожаления и ядро для некроманта обходилось так же дорого. Это было бы оправданно, если бы некромант призывал одного или двух существ, но некромант мог контролировать до ста голов.

Было бы так же неплохо, закупись ты ядрами на все время, но с ростом некроманта приходилось менять и ядра.

Есть еще один нюанс. Призывал ты явно не топ-моделей. Реальные двигающиеся скелеты перед глазами вызывают очень противоречивые чувства, это тебе не ПК. Что уж говорить о призываемых упырях или зомби... выглядят они откровенно говоря - дерьмово. Не каждый может наслаждаться своей игрой в подобной обстановке, да и тот кто сможет, нормальным делом это считать не будет.

Но везде есть исключения, был один игрок сумевший войти в Топ-100.

Его никнейм Гимала, а его прозвище, Богатый Лич.

Все в принципе ясно и по его прозвищу, в реальной жизни он был очень богатым человеком.

Его реальное имя Субрата Дута. Он 33-х летний мульти-миллионер, который сколотил себе состояние на разработанном им приложение. Игра стала для него хобби, ему доставляло удовольствие в давке других с помощью своих денег

К сожалению, деньги не помогли ему в "Полководце". У него не было таланта в ВР играх. Да, он был экипирован в лучшее снаряжение, но в глазах других ПК-игроков, он был просто деликатесом. Он ни чем не отличался от новичка за рулем Ламборджини. Из-за его хорошего снаряжения его частенько убивали.

В один момент он решил перестать лично вступать в бой. Поэтому он стал Некромантом, и сделал весь акцент на призыв. Для него деньги не имели значения.

Когда он в одиночку убил Королеву Огненных Муравьев, элитного монстра 250 уровня, некромант предстал перед людьми в ином свете. Именно тогда он и получил себе прозвище Богатенький Лич.

Но класс некроманта от этого не стал более популярным. Ведь он все так же требовал больших вложений, и был самым трудно поднимаемым классом. К тому же, игроки попросту переоценивали некроманта, рейд система "Полководца" была и без них близка к совершенству. О том чтобы Топ-игроки удаляли своих старых персонажей и начинали играть за некромантов не могло идти и речи. Никто не будет менять свей стратегии ради одного, пусть и поднявшегося в глазах остальных, класса.

От того в Ан Джэюне были противоречивые чувства.

‘Это возможно.’

Желает всего добиться в одиночку?

Класс некроманта был для него словно ответом. Некроманты сильны в бою. Они могут призывать нежить и модифицировать свое тело. Их боевые возможности не превышают остальные классы, но Ан Джэюн мог одолеть Топ-игроков и выше себя по уровню и экипировке. Ему просто требовалось соответствовать некоторым стандартам.

Проблема заключалась в деньгах, если он станет тратить на него весь доход от убийства монстров, это будет просто абсурдно. Он мог заработать только своими руками.

Его беспокоило только одно.

'Если... если все пойдет крахом, то...'

Это возможность неудачи.

У него было предостаточно информации о некромантах, но если его планы пойдут наперекосяк и он не сможет достигнуть намеченных планов, то он окажется в затруднительном положении.

Он понимал, что второго шанса попасть в прошлое ему не дадут.

Если он снова потерпит неудачу, то ему придется пересмотреть свои взгляды на мир. А так же надеть на себя ошейник и послушно околачиваться у чьих-то ног.

Потерпи он неудачу и для него станет все кончено.

Но что, если ему все таки удастся?

Что если он действительно добьется всего и сам, при помощи некроманта?

Он смог бы смести всех на свое пути. Все так же как и с Богатым Личом. Он в одиночку мог потягаться с целой гильдией. Конечно ему бы не удалось одолеть одну из Топ-30 гильдий, но простёхонькие гильдейки он мог растоптать в одиночку. В поединке 1х1 у него тем более не будет соперников.

Боевая мощь Богатого Лича была устрашающей, но что если ко всему этому добавить боевые навыки Ан Джэюна? Вполне возможно, что ему удастся поменять историю "Полководца".

'Да, мне это под силам.'

Прошлая реальность отвергла его. Потому он решил вершить свою историю.

Одно Ан Джэюну было точно понятно. Когда он снова станет достаточно известен, Топ-30 гильдий снова попытаются его убрать. Он знал, что если кто-то посягнет на позиции этих жирных свиней, то они быстро превращаются в толстых кабанов сметающих все на своем пути.

Ан Джэюн уже потерпел поражение от их рук.

Они были его главной проблемой.

‘Хорошо.’

Он принял окончательное решение.

“Время заиметь деньжат.”

□□□

Первый раз Ан Джэюн столкнулся с "Полководцем" в мастерской, куда он устраивался на неполный рабочий день. "Полководец" был игрой для зажиточных людей. Но у многих не было времени или попросту желания фармить свои уровни, как и экипировку с предметами. Конечно, если им дать возможность проплатить все это, то они с радостью так и поступят.

Мастерские были созданы именно по этим причинам. В ВР мирах нет ботов в отличии от ПК игр, играть могли лишь реальные люди.

Именно здесь и раскрыл свой потенциал Ан Джэюн. Он подкопил денег и спустя три месяца вошел в "Полководец".

Конечно сейчас он не собирался в пустую тратить три месяца.

Решением его проблемы стали частные займы.

Частные займы были вполне законны, но как и следовало ожидать, люди занимающиеся деньгами, думают немного иными категориями.

Даже использованные V-Gears продаются по высокой цене. Пока он цел и в работоспособном состоянии его можно продать за 80% от начальной стоимости. Поэтому частные заемщики часто давали деньги оформляя V-Gears в качестве залога. Таким образом, они фактический ничего не теряли.

Частенько люди занимавшие деньги на покупку V-Gears, покупали их ради заработка. Никто не стал бы занимать деньги удовольствия ради. Что касается тех кто не справлялся с выплатами, то их просто отправляли в мастерские, чтобы они отрабатывали процентную ставку .

Это зовется V-Gear кредитование.

Пока Ан Джэюн подрабатывал в подмастерье он множество раз видел тех, кто не справлялся с выплатами процентной ставки и шли на работу в мастерские. Он столько там работал, что уже знал, где ему искать этих людей.

В результате, вот, он уже сидит и пьет кофе в одном из таких предприятий по частным займам всего лишь час спустя после своего решения.

“Ты здесь взять V-Gear кредит, правильно?”

“Да.”

В ответ Ан Джэюну, заемщик, Парк Вуйунг, осмотрел его с головы до ног.

‘С виду способностями парнишка не блещет.’

Для Парк Вуйонга, было важно правильно распознать клиента при первой встрече.

Пусть они и смогут вернуть большую часть денег, но потери остаются потерями. Помимо этого было много других дел.

Сколько он сможет вернуть из той суммы что он займет? Клиент возвращающий всю сумму в срок - хороший клиент, но клиент который не может выплатить всю сумму целиком, и выплачивающий проценты - прекрасный клиент.

В глазах заемщика Ан Джэюн относился к последней категории.

'Выглядел он невзрачно. С новостями о возможной прибыли в "Полководце", все больше вот таких вот ребят стекаются туда. Все они считают, что смогут стать такими же героями как и парни на просмотренных ими видосиках. Они все считают, что у них "типа" есть талант.'

Большинство из них просто бежит от реальности.

В глазах Парк Вуйонга, Ан Джэюн был одним из таких людей.

'Ну, нет никаких причин ему отказывать.'

Все правильно, нет никаких причин отказывать. Он всегда и легко может вернуть все свои деньги.

“Хорошо, но процентная ставка будет высокой. 29.9%.”

Парк Вуйонг находил это довольно забавным.

Парк Вуйонг был уверен. Спустя три бесплатных месяца в "Полководце" Ан Джэюн снова прибежит к нему. Не имея возможности вернуть деньги, что он задолжал, он просто прибежит плакаться к нему на коленки.

“Сколько вы хотите взять?”

Понимая все это, Парк Вуйонг внешне улыбался и внутренне глумился.

Ан Джэюн же спокойно ответил.

“10 миллионов вон.”

“Простите, что?”

Он немного превзошел его ожидания. Он знал, что 7 млн. вон вполне достаточно для начала игры в "Полководца" в течение первых 3 месяцев.

Но на что ему еще 3 миллиона?

Парк Вуйонг пристальнее всмотрелся, но Ан Джэюн все так же спокойно ответил:

“Если я не смогу оплатить все в срок, мне все равно прямая дорога в мастерскую. Даже если придется вкалывать как собака, я все равно все выплачу.”

Парк Вуйонг казалось на минутку сломался.

Пока Парк Вуйонг продолжал молчать, Ан Джэюн окликнул его щелчками двух пальцев.

“Извини конечно, но я сейчас очень занят. Я могу получить свои деньги или как?”

Ан Джэюн прекрасно понимал, почему тот ушел в прострацию. Он привык к этим взглядам на себе. Пусть ему это не нравилось, но на данный момент ему было не до этого.

Пусть Ан Джэюн и выказал некоторое недовольство на лице, но спрашивал он все с таким же спокойным голосом.

В ответ, Парк Вуйонг исправил свое отношение.

“Мы согласны, конечно, но вы так же должны понимать, что нужно внести определенный депозит в качестве гарантии.”

“Сказано, сделано. Давайте поторопимся”.

У Парк Вуйунга даже не было возможности, как Ан Джэюн выхватил у него контракт и начал внимательно вычитывать его. Потом не слушая дальнейших объяснений он заполнил пустую строку суммы, на которую он рассчитывал, а затем скрепил договор своей подписью.

Затем он снова пробежался по контракту взглядом и только потом вернул его Парк Вуйонгу:

“Готово.”

А если захотеть, то можно оказывается очень быстро переводить. Это я так, себе на заметку. :D

Что-то скучно мне одному тут, оставляйте что ли свои комментарии! □(□O□)□

Я конечно понимаю, что произведение пока не кому не нужное, но без должной мотивации переводчику скууучно может стать. (□ε□□)

Вспоминая о нежити и прочем подобном. Послушаем песню.

"Blizzard Entertainment – Arthas, My Son"

Все наверное позабыли о нем, нашем бедном Короле.

Кстати тут идут некоторые проблемся с пробелами, так что отпишитесь, кому как? С пробелами лучше или без? Или все равно.

http://tl.rulate.ru/book/1140/27771