Глава 9. Танцы со скелетами (Часть 2)

Башня Классов.

Это место для выбора основных классов, а так же единственное место, где можно получить книгу навыков. В то же время это место встречи множества игроков с одинаковыми классами.

Поэтому, в не зависимости от ее места нахождения, Башня Классов всегда переполнена народом.

Но как и в любых людных местах, всегда есть те, кто стремиться на этом наживиться.

Возле башни всегда крутились люди, порой, с совсем разными целями. В большинстве случаев это вербовщики.

“Мы набираем магов с ледяными и огненными атрибутами!”

“Гильдия "Аран" проводит набор проклятых магов. Мы обеспечим вас всем вплоть до 50 уровня.”

Вербовщики крутились возле башни с целью привлечения новых игроков.

"Полководец" был крайне популярной игрой. Спустя год, после его запуска, с 2035 года к ней присоединилось более миллиона игроков, и их число продолжает увеличиваться на тысячи ежедневно.

Однако в "Полководце" был дефицит рабочих рук. Многие часто говорили, что очень не хватало людей.

Проблема заключалась в отсутствие случайных пользователей. Игроки обычно делились на постоянных игроков и просто случайно забредших. Все это происходило лишь потому, что большинство игр были бесплатными, и держались они в основном на донате. Но "Полководец" как раз к таким не относился. Да и учитывая ее стоимость, не каждый желающий смог бы в него попасть, не говоря уже о тех, кто решил просто попробовать.

Поэтому большинство новичков в "Полководце" начинали игру с конкретной целью. Иными словами, у каждого уже был намеченный план действий. Пусть некоторые и занимались вербовкой, но большинство игроков уже состояло в определенных группах.

Еще одна проблема в том, что для того чтобы участвовать в самом важно аспекте "Полководца" - рейдах, всегда требовалась поддержка за спиной. Маги в этом случае были особенно востребованы. Маги могли наносить до 200% урона в случае совместимости их атрибутов. Но в обратном случае могли получить и эквивалентный этому штраф. Потому требовалось набирать квалифицированных магов в различных направлениях.

Естественно, квалифицированных и известных магов было очень трудно завербовать, тем более высокоуровневых.

Поэтому, если не можешь переманить такого, то нужно просто прокачать своего!

Было гораздо эффективнее привлекать новых игроков и поднимать их с нуля, потому что из них легче состряпать то, что тебе нужно. Пусть уличные зазывалы не так эффективны как хотелось бы. Но даже так, это все равно лучше, чем размещение постов в интернете. Ведь общаться с

игроками на прямую в игре дает гораздо лучший результат.

Однако после множество неудач, находились и весьма огорченные данным фактом ребята.

Это в основном те, кто уже имел большой опыт игры, и высокие уровни. Им приходилось не по нраву бегать по улицам с целью вербовки каких-то игроков, только что начавших игру.

Поэтому, некоторые вели себя немного грубо.

“Эй, ты! Подожди минутку!”

И сейчас как раз такой случай.

Это крикнул один из вербовщиков, что зазывал в свою гильдию, он схватил за запястье одного из игроков, что собирался войти в Башню Магов. Он плотно держал его за руку, чтобы не дать ему вырваться.

“Ты ведь новичок, верно? Выслушай меня.”

Говоря это, игрок под ником Судури уставился на новичка пред собой.

Появление новичка не было чем то исключительным, но у Судури было какое-то предчувствие когда он его увидел. Чувство, что это парнишка один из 'неудачников'!

‘Этот парень определенно неудачник. Если не приведу хотя бы его, то наш мудак-гильдмастер опять устроит мне взбучку.’

Гильдмастер Судури был его старшаком по школе, который приволок его в силой, потому что тот был его сошкой. Вытрясав деньги у тех, кто играл в "Полководца", он купил себе V-Gear и вместе с его так называемыми подчиненными обосновал свою гильдию.

Само собой людей у него в гильдии было мало. Меньше десяти человек. Так что гильдмастер приказал ему заняться вербовкой новичков, если тот не хочет снова получить по печени. Судури было бы пофиг, будь это просто онлайн угроза, но тот ему частенько наваливал, когда они собирались выпить.

Так что Судури сейчас было норм. Так как ему казалось, что он уже нашел одного неудачника, он планировал просто заставить его присоединиться к своей гильдии.

С другой сторону Хурокан просто глумился над этим стервятником, чьей мишенью он стал.

'Он наверняка принял меня за лоха.'

С ним это не впервой. Так что он прекрасно понимал, о чем тот думает. С ним обращались так, почти всю его жизнь, так что он уже давно попривык к подобным вещам.

Но в "Полководце" все было по другому. После того, как он сделал себе имя и стал зарабатывать себе этим на жизнь, он снес головы всем тем, кто обращался с ним как с неудачником и скормил их головы тиграм, что находились поблизости. Он показал им, кто на самом деле являлся неудачником.

Но для Хурокана, что сейчас только на 1 уровне это не под силам.

Хурокан уставился на парня.

“Чего тебе надо?”

“Ты ведь собираешься стать магом, верно? Если присоединишься к нашей гильдии, то мы обеспечим тебе всяческую поддержку”.

Даже говоря все это, он все так же продолжал держать запястье Хурокана. Но Хурокан прекрасно понимал его намеренья.

‘Он совсем меня за идиота держит?’

Так что, вместо того, чтобы хмуриться, Хурокан лишь улыбнулся. Видя все это Судури сразу же продолжил.

“Просто прекрасно, неважно какую ветвь ты выберешь. Мы все равно будем тебя всяческий поддерживать. Наша гильдия не принимает кого попало, понимаешь? Только избранных.”

Парень начал нести какую-то ересь о том, что Хурокан имел мужественные лицо или то, что его предки в прошлом были добродетелями. Прервав весь этот фарс, Хурокан задал лишь один вопрос.

“Ты сказал, что подойдет любой атрибут, что я выберу?”

“Конечно!”

“Даже черная магия?”

“Хм?”

При этих словах Судури немного засомневался. Более 90% магов, выбирали светлую магию, т.к. она имела самый широкий спектр маг. атрибутов. С другой стороны, в черной магии имелся лишь один атрибут.

“Ты хочешь стать проклятым магом?”

Среди тех, кто становился черными магами, большинство выбирало ветвь проклятья.

Магические дебаффы имели множество направлений. Магический проклятья черных магов имела лишь один атрибут, но в ней и была вся изюминка. Да, они не могли совмещать их с другими маг. атрибутами, но они были тоже сильны. Поэтому можно ожидать вполне приемлемых результатов при столкновение с монстрами. Средним и мелким гильдиям нечем было дебафф-магов с широким спектром атрибутов, поэтому многие приглашали проклятых магов.

Однако проклятые маги не очень популярны, т.к. ничего не могут сделать сами. Как и во всех остальных игра, было не особо весело проводить весь бой за чьими-то спинами.

“Просто прекрасно! Если ты хочешь стать проклятым магом, то тебе обязательно потребуется наша поддержка.”

Все было просто прекрасно.

Судури так и представлял как этот лузер, становится его счастливым билетом. Но пока Судури летал в облаках, Хурокан прервал его своими словами.

“Нет, я не планирую становиться проклятым магом. Я буду некромантом.”

“А?”

Услышав это, Судури ослабил свою хватку.

'Черт, да он не какой-то там неудачник, он чертов извращенец...'

'Он хочет стать некромантом? Я никогда бы не подумал, что этот неудачник решить стать одним из этих извращенцев.'

А пока Судури ослабил хватку, Хурокан выхватил свое запястье из его рук, но Судури не планировал и дальше его держать, он просто молча наблюдал за ним.

“Ну так что, ты все еще хочешь, чтобы я присоединился?”

Вместо это Судури просто развернувшись сплюнул. И просто послал Хурокана куда подальше.

Наблюдая за ним Хурокан прошептал.

“В следующий раз, если увижу тебя...”

“Что?”

Он сказал это достаточно тихо, так что Судури его не расслышал. Он просто среагировал на звуки, но Хурокан после сказанного уже давно вошел в башню.

А сказал он.

‘... Если еще раз схватишь меня за запястье, я отсеку тебе голову.’

Это было его последним предупреждением.

□□□

В "Полководце" лучший способ отличить игрока от НПС это их левое запястье. У игроках на левом запястье всегда были их 'умные' часы. Эти часы имели самые различные функции. Игроки могут проверить свою статистику, подтверждать задания, карты и проверять свои характеристики, общаться внутри и вне ВР мира, фотографироваться или снимать видео, и быстро переодевать свою экипировку.

Игроки не могли снять свои часы. Единственная возможность их снять, это обрубить руку уже мертвому игроку. Так что игроки когда умирали, оставляли другим свои часы. Если кто-нибудь заберет эти часы, то их можно будет отнести посреднику, находящемуся в каждом замке или городе. Взамен они получили случайны предмет из инвентаря.

Поэтому все ПК-игроки были нацелены на левое запястье. Если им удастся быстро ее отрезать, то игроку не удастся использовать команду, чтобы быстро надеть свою экипировку, и им ничего не останется, кроме как бежать.

В некоторых случаях, ПК-игроки угрожали своим жертвам, что оставят им жизнь, в обмен на запястье. И это было одно из худших вариантов, т.к. игроки не могли использовать функции своих часов до тех пор, пока их запястье не восстановится. Они не смогут даже ответить, если им позвонят из вне. Поэтому в таких случаях, большинство просто выходят из игры, и ждут

пока все не утрясется. Люди обычно называли этот период перекуром ну или время-медитации. Во всяком случае каждый в подобной ситуации чувствовал себя хреново. В это время они часто задавались вопросом, за что же они отдают так много денег играя в "Полководце". При чем всегда.

Как результат, всякий хоть раз убитый ПК-игроком были очень чувствительны, когда дело касается их левого запястья.

'Я вспомнил некоторые негативные моменты, из-за кое-кого.'

В этом плане Хурокан был до истеричности чувствителен. После того как его схватили за запястье, он был в очень плохом настроение.

'Я запомнил твое лицо.'

Сейчас Хурокан показывал темные, потаенные уголки его души

Он отпустил его на первый раз, но второго не будет.

‘Если такое произойдет еще раз, то я уничтожу тебя вне зависимости от того, какой у тебя будет уровень.'

"Фуууух!"

После глубокого вдоха, он успокоил себя, и направился прямо к НПС на первом этаже. Перед ним в окошках сидели два НПС, прямо как в банке. К одному из окошек была длинная очередь из игроков, на второй почти ни кого не было.

В длинной линии стояли игроки желающие обучиться светлой магии, а пустующая линия, видимо очередь на обучение черной магии.

Различие между белой магией и черной просто на лицо. Будь все иначе, Судури бы не плюнул на этого Некроманта-неудачника .

Даже сейчас игроки в длинной очереди показывали жалость в отношение Хурокана. Словно глядели на человека идущего на смерть.

Под их жалостливыми взглядами Хурокан подошел к своему НПС. Это был смуглый старик, с морщинистой кожей. НПС завел диалог с Хуроканом.

“Я черный маг Голко. Ты заинтересован в обучение черной магией?”

[Задание по выбору класса началось.]

[После того как вы выберете класс, пути назад не будет.]

[Переход от черной магии к белой, дорого вам обойдется.]

В ушах Хурокана зазвучала система оповещения.

Ну, Хурокан их спокойно проигнорил.

“Да.”

“Невозможно ступить на путь черной магии просто сказав. Скрепи здесь свою решимость.”

Голко достал бумагу, сморщенную как его кожа.

Это был договор, и Хурокану требовалось подписать его в пяти местах с обеих сторон.

Это чтобы игроки потом не жаловались администраторам игры о смене класса. А это случалось довольно часто. Всегда находились недовольные своим выбором, что пытались снова поменять себе класс. Некоторые даже нанимали адвокатов. Контракт должен был расставить все точки над i. Хурокан быстро подписал его.

После того как Голко подтвердил подпись, он обратился к Хурокану.

“Протяни свою ладонь”.

Он протянул свою ладонь и Голко пальцами написал на ней цифру 3.

[Ваш ключ был отпечатан на вашей ладони.]

Голко стал подробно все объяснять.

“Поднимаясь на второй этаж ты увидишь 4 комнаты. Войдя в третью комнату, ты попадешь в библиотеку. Ты можешь вынести оттуда лишь одну книгу. Ты можешь свободно посещать это место до тех пор, пока не определишься с выбором, но когда ты выйдешь оттуда с книгой, то чтобы попасть туда снова, тебе потребуется новый ключ.”

Подобная система действительно очень соответствовала Магам.

[Через установленное на ваших часах приложение вы в любой момент вы можете переслушать свой диалог с НПС.]

Выслушал последнее оповещение, Хурокан лишь крепче сжал руки.

Кое-кто мне сказал, что сказал, что цена в 5 р. за главу маловато будет.

Но мы ведь люди не жадные. :)

Так что наслаждайтесь.

Пока можете. (¬□¬)

А вообще что-то мы давно с вами главы не обсуждали.

Наконец то начинаются разворачиваться события.

Создатели этой игры правы, вся изюминка в сражениях.

Но как же долго их нет…

Конечно еще много чего нет, и вот уже со следующих глав,

я полагаю, перейдем уже к действиям.

Увидим нашего палача в деле так сказать.

Может ночью еще одну платную главу залью.

Всем бобра.

http://tl.rulate.ru/book/1140/29910