

Глава 13. Другой (Часть 2)

[Хурокан]

-Уровень: 10

-Класс: Маг

-Титулы: 2

-Статистика: Сила (48) / Выносливость (3) / Интеллект (14) / Магия (14)

Увидев цифры в голограмме своих характеристик, Хурокан заскрежетал зубами.

‘Верно ли я поступаю?’

Хурокан вложил все свободные очки характеристики в силу, всего 45 очков.

Интеллект и магия повысились за счет пассивного прироста за класс. Маги получали по одному очку к интеллекту и магии за каждый уровень. Мечники же, силу и выносливость. Помимо этого, благодаря двум имеющимся титулам, Хурокан получил по одному очку в интеллект и магию.

На данный момент Хурокан имел достаточно магической силы, чтобы 3 раза призвать скелета.

Но это просто призыв. Поддержание призванного скелета и лечения его повреждений дополнительно отнимало ману. Если учесть все это, то два скелета, это его предел.

‘Если я не буду вкладывать очки в магию, то ситуация станет только хуже.’

Сейчас все в порядке, потому что навык Ядра Скелета пока на низком уровне. Но когда он поднимется, то на создание, поддержание и восстановление скелетов расходы вырастут в геометрической прогрессии.

Помимо этого, обычный некромант мог легко контролировать 9 Скелетов Воинов, 3-ех Скелетов Магов и Голема. А Богатый Лич вообще контролировал до ста голов. Плюс, некроманты обычно используют атаковую магию и проклятья. Конечно, все это было лишь низко ранговыми заклинаниями, которые были легки в применение.

По этой причине все Некроманты вкладывали все очки в магию. Магия поднимала объем маны и скорость ее регенерации.

‘Если я так и продолжу вкладывать все очки в силу, то достигну потолка примерно на 50 уровне. Определенно.’

Хурокан был в этом уверен.

Если он продолжить все в таком же темпе, то к 50 уровню в его характеристиках воцариться полный хаос.

Эту проблему нужно было решать с помощью экипировки и званий. Ему требовались предметы снижающие потребление маны и увеличивающие скорость ее регенерации. Так же требовалось множество титулов, что бы поднять характеристику магии.

Конечно, все это было не просто.

‘Если бы у меня было Ожерелье Ануга, то не пришлось бы переживать по этому поводу...’

Ожерелье Ануга.

Это был эпический предмет, сделанный из глаз Ануга, босса 200 уровня. Он сокращал потребление маг. энергии на 35%, информация об этом предмете произвела настоящий фурор. Кроме того, у этого предмета не было штрафа на ношение. Неважно на каком ты был уровне, на 300 или 400.

‘Если подумать, то на него даже не было фиксированной цены. Последним его владельцем был... Метеор Уокер, если не ошибаюсь?’

Т.к. предмет был очень дорогой, то информация о его цене не распространялась. Никогда не проводились официальных торговых сделок. О его владельцах ходили лишь слухи, но никто не знал наверняка. Под подозрение мог попасть любой. Очевидно ведь, что истинный владелец предмета не выдаст себя.

Конечно, думать, что сможешь обрести подобный предмет слишком смелая вещь. Тем более для Хурокана, чей потолок 50 уровень, мечтать приобрести бесценный предмет 200 уровня. Хурокан даже не рассматривал подобные варианты.

Основным ядром в планах Хурокана были Титулы.

‘Ну, я в любом случае собираюсь закрыть этот пробел Титулами.’

Титулы!

Вот, во что верил Хурокан.

Титулы очень важны в "Полководце". Во всех РПГ играх поднятие каждого последующего уровня становилось все тяжелее. Так же и в "Полководце". Однако в здесь давались большие возможности в поднятие своих характеристик с помощью присуждаемых званий.

Хороший Титул мог повысить определенный стат на 20 очков. Это равносильно набору 4 уровней. Большинство званий присуждалось с убийства боссов. Поэтому гильдии были так одержимы рейд-боссами.

Даже так, еще не один человек не поднимал своего персонажа с акцентом на получение Титулов. Их бы просто посчитали идиотами. Даже с деньгами можно было обрести лучшую экипировку, но не Титулы. Этого - игроки достигали лишь по ходу игры.

‘Да, я сумасшедший. Кто в здравом уме будет делать такое?’

Хурокам отключил окно голограммы.

Его часто называли сумасшедшим, до его возвращения в прошлое. Подобные вещи его не пугали.

К тому же для сожалений было уже поздно.

‘Я должен двигаться вперед.’

Если это невозможно, то он совершит невозможное!

Именно этого Хурокан и добивался.

□□□

В "Полководце" был достаточно простой сюжет.

Свирепые монстры стали наполнять некогда спокойный мир, и на них пошла войной. Это стало началом эпохи сражений, и нанесший последний удар станет Императором Войн, другими словами - Полководцем; и лишь одному суждено закончить эту эпоху!

Именно поэтому игра называлась "Полководец".

Конечно, помимо этого было множество других сюжетных ответвлений. Отношения между разными королевствами, героические сказки мелких племен, древние руины, и т. д. Было множество вещей побуждающих героический дух игроков.

В подобном мире Ассоциация Завоевателей была первой, с чем сталкивались игроки. Ассоциация Завоевателей играла большую роль в "Полководце".

Покорение монстров основная задача "Полководца". Все в игре было сосредоточено вокруг охоты на монстров. Ассоциация, занимающаяся покорением монстров, просто не могла стать незначительной частью игры. Все королевства и племена сотрудничали с Ассоциацией Завоевателей. Игроки, что не вступали в нее, никогда не показывали особо выдающихся результатов.

Ассоциация Завоевателей давала игрокам звезды в соответствие с их заслугами. Чем больше звезд, тем более важную информацию и задания ты мог получить. Некоторым игрокам попадались групповые задания. Находилось множество игроков, что проплачивали себе в них место. Если задания были связаны с большими Титулами или наградами... то и стоило это соответствующе. Обычные игроки не понимали зачем тратить на это столько денег.

В каждой из Топ-30 гильдий была команда Звездных Охотников, они занимались только сбором звезд, в рейдах они не участвовали.

Важные задания, как правило, брались напрямую у НПС. А обычные, игроки могли получить в Ассоциации Завоевателей, зайдя в любое ее предприятие, достав свои часы и просто взглянув на список доступных заданий. Вроде бесплатного Wi-fi в кафе.

Поэтому посетив филиал Ассоциации Завоевателей всегда можно увидеть игроков зависающих в своих часах.

Они искали легкие, более выгодные и менее объемные задания.

'Эти ничего не понимающие люди, всегда все усложняют.'

Хурокан не намеревался становиться частью этой толпы.

Выбор заданий? Если бы они были уверены в своих силах, то не было бы никакой необходимости так заморачиваться над выбором. Все, что нужно было сделать, это взять задание и выполнить его.

Хурокан лучше всех понимал систему выдачи заданий Ассоциации Завоевателей. Было время,

когда он изучил ее вдоль и поперек. Окружающие говорили ему, что он с легкостью поступил в престижный университет, если бы так же серьезно отнесся к учебе в своей средней школе. Иногда он платил деньги за информацию. Это единственные случаи, когда Хурокан без колебаний тратил деньги на свои знания.

'Все задания на данных уровнях приблизительно равны. Ну, разве что старые задание немного прибыльнее.'

Хурокан отсортировал список заданий по дате добавлений. Старые задания, это задания которые бросили на пол пути, или же с которыми не смогли справиться. По сути, на них просто все забыли.

Из-за того, что все больше игроков не могло с ними справиться, Ассоциация Завоевателей стала увеличивать за них награду. Об этом знали не многие. В "Полководце" об этом не сильно распространялись. Так как вокруг "Полководца" начало крутится все больше и больше денег, то и подобные вещи стали вроде корпоративных тайн. Эту информацию можно было продать за несколько млн., а то и за несколько десятков млн. И тем более никто в здравом уме не станет трезвонить обо всем этом в интернете, лишь ради чьей-то благосклонности.

К тому же бывали и люди, что размещали ложную информацию, чтобы привлечь к себе побольше внимания. Поэтому в "Полководце" ходило множество ложных слухов.

И это не все. На старых заданиях не было большой конкуренции. Большинство игроков жаждало новых заданий. Просто они воспринимали все старые как неприбыльные, мол все хорошее уже разобрали. Поэтому-то и считали, что что-то новое будет получше.

А все новые задания, чаще всего, вертелись вокруг определенных областях. Система выдачи заданий работала по принципу выгодного распределения игроков. И часто создавала множество заданий в определенных локациях, чтобы заполнить пустующие зоны. Именно поэтому там частенько случались стычки между игроками, группами и даже гильдиями.

Конечно, 10 уровневые игроки, только вышедшие из Тренировочного Подземелья не могли об этом знать.

Поэтому, когда приходила очередная выдача новых заданий...

"Я только что заполучил задание редкого ранга. Ищу двух мечников в группу."

"Я огненный маг 15 уровня . Я ищу редкие задания. Я могу поручиться за свое мастерство."

Все становилось как в балагане, постоянно кто-то да что-то кричал.

А Хурокан находил это довольно забавным. Они были уверены в своей правоте, но Хурокан видел их в роли детей, играющих в песочнице.

'Боже, как это мило.'

Он тем временем, пробежался взглядом по определенному заданию.

'Хм? Мистер Бим?'

Его привлекло одно ключевое слово.

Слово 'Мистер Бим.'

Ему оно о чем-то напоминало.

Хурокан стал вспоминать, где же он его встречал.

'Ах!'

Удивившись, Хурокан все-таки вспомнил.

'Список заданий, в котором вы могли обрести Титул Восходящей Звезды! Вот почему оно мне так знакомо.'

Хурокан сразу же проверил его содержимое.

[Пещера Мистер Бим]

-Ранг: Редкий

-Ограничение Уровня: 10~25

-Описание: Мистер Бим находится к востоку от замка Фигар. Монстры в ней стали очень свирепы. Выясните причину этого и устраните ее.

-Награда: 10 золотых и дополнительное награда.

Дополнительная награда.

Это фраза могла таить в себе многое, но Хурокан прекрасно помнил, что это титул Восходящей Звезды.

'Господи, не могу поверить, что мне выпал шанс получить Титул "Восходящей Звезды".'

Титул Восходящей Звезды. Это звание присуждалось лишь игрокам до 15 уровня. Он поднимал все классовые характеристики на 3%. Т.е. для мага это интеллект и магия.

Данный эффект накладывался даже на статус полученные от экипировки.

Проблема была лишь в том, что только игроки не достигшие 15 уровня могли его получить, и такие задания встречались крайне редко.

В результате, кто-то предпринимал попытки перехватить все задания дающие звания Восходящей Звезды. Эта информация в будущем станет общедоступной как раз после подобных событий.

Ну, в итоге каждый новичок пытался запомнить весь этот список заданий, словно от этого зависела его жизнь. Но запомнить все задания было невозможно, поэтому все заучивали лишь основные термины. Хурокан был одним из них, поэтому-то он и вспомнил слова "Мистер Бин".

'Я помню, как решил заучить все это на всякий случай... но кто бы мог подумать, что именно здесь мне это и пригодиться...'

Хурокан, который не выучил ни одного английского слова перед экзаменом, кропотливо заучивал весь список заданий. Он и не поверил бы, что его старания окупятся подобным образом. Жизнь была полна сюрпризов.

В любом случае, Хурокан не мог упустить такую возможность.

[Вы приняли задание, Пещера Мистера Бима]

Хурокан принял задание.

‘Титул Восходящей Звезды...’

Улыбка растянулась у него на лице. Титулы, что увеличивали характеристики в процентном соотношении были одними из лучших в игре.

‘Если мне в дополнение к Восходящей Звезде удастся заполучить Титулы Сверхновой, Убийцы Драконов, и Героя Великих Сражений...’

Все это были званиями, что прибавляли к характеристикам в процентном соотношении.

‘То вместо беспорядочного персонажа, я получу настоящего читера.’

Читер.

Об этом мечтали все игроки.

Да, мечтали, знаем, каждый геймер наяривает при подобных мыслях. :D

Сегодня у меня выдался бурный денек, так что, я немного устал, и платной главы сегодня тоже не будет.

Кстати я заметил, что народ стал подтягиваться к этой новелле, это придает мне мотивации.

Чувствую себя Виидом, строящим свою Мору. Все чтят короля за его старания. А король жаждет боооольше денег. ㄥ(*´□`*)┐

Ахах, я человек вообще не жадный, но почему то сейчас я сильно в этом усомнился. Ладно, я не жадина, я просто хочу спать. Да, все дело в этом.

(¬□¬)

<http://tl.rulate.ru/book/1140/31092>