

Глава 15. Пещера 'Мистер Бим' (Часть 2)

Заработок через видео теперь считается обычным делом. Особенно это касается игроков, что зарабатывали в играх. В прошлом, они зарабатывали себе на жизнь продавая экипировку, сейчас же заработок через платные видео трансляции превысил этот доход. Было множество игровых Виджеев, чей заработок за год доходил до сотен млн. вон.

То же относилось и к "Полководцу". Даже без эфирных каналов вещания, все видео связанные с ним всегда находились в топе. "Полководец" стал угрожать даже Голливуду!

Естественно, загружали все, что только могли. Были даже видео с коровами и собаками. Как результат, почти ежедневно в сеть загружалось порядка миллиона видео роликов связанных с "Полководцем". Было очень не просто выделиться среди этого моря. Единственные варианты, это вкладывать больше денег на раскрутку своих видео, или создать уникальную концепцию, которая будет выделяться.

Так и была сформирована Гильдия "Хахве маска".

Ан Джэюн и Ким Донгсу. Они придумали это, когда вместе стали раздумывать над концепцией, которая позволила бы выделиться их гильдии. Это было не легкой задачей. Они даже подумывали включить грязный контент, разгуливая в нижнем белье. Но самое смешное, так это то, что такие люди уже были. Была даже гильдия, которая после каждого успешного рейда танцевала в одном нижнем белье. Пусть она не была одной из Топ-30 гильдий, но все равно была довольно известной.

В любом случае, предложившим этот вариант был Ан Джэюн.

"Почему бы нам не носить хахве маски?"

Хахве маска.

"Это в духе Кореи, ты так не думаешь?"

Это была не плохая идея. К счастью, до этого еще не появлялось подобных гильдий.

Этому была еще одна причина.

"Кроме того, мы все товарищи по оружию. Давай не будем делать различные униформы для ношения."

Почти у всех известных гильдий был свой отличительный знак, и все они носили соответствующую униформу, в соответствие со своим символом. Чем больше была гильдия, тем больше в ней состояло людей. Поэтому они часто делились по различной униформе – 1-й корп, 2-й корп, 3-й корп, и т. д.

Но Ан Джэюн предложил, что бы каждый член их гильдии просто носил хахве маску. Тогда они все стремились лишь к счастливой жизни. Его предложение было одобрено, так и появилась Гильдия "Хахве маска". Концепция ношения масок в сражениях очень хорошо зашла, и они быстро привлекли к себе внимание.

Поэтому Хуроكان не мог выбросить идею Хахве маски. Оно было его гордостью, радостью, его детищем. Тем более он знал, что это действенный метод. Вообще, он должен был снова начать делать это раньше остальных.

Но он забыл об этом.

С трупом синего оборотня перед собой, Хурокал лишь покачивал головой, при просмотре записи через экран голограммы.

‘Видео получилось хорошим, но...’

Снятое сражение получилось превосходным. Подобного стиля еще не видели в "Полководце". Оно могло стать вирусным, если бы получило распространение, а Хурокал получил бы известность.

С другой стороны, если он действительно желал продвинуть свою концепцию хахве маски, то ему не следовало загружать это видео, со своим реальным лицом.

Он не опасался, того, что станет известным. Просто в этом времени, он не хотел, чтобы окружающие знали о его реальной личности. Его война с "Штормовыми охотниками" еще не началась.

'Концепции работает только тогда, когда вы холите ее и лелеете.'

Важно понимать.

Носить хахве маску, после того, как показал реальное лицо? Результат будет гораздо хуже. Особенно, когда концепция касается масок, всегда требуется сохранять определенную таинственность.

Самое главное, что Хурокал не имел красивого лица, чтобы его демонстрировать. Он был бы счастлив, если бы его хотя бы за это не наказали. Конечно, если он использует режим анти-лица, то сможет исказить свои черты. Это были основы. В "Полководце" можно было использовать режим анти-лица, чтобы запретить другим людям тебя снимать. Иначе в "Полководце" появилось бы куча вуайеристов.

Конечно, при желании он мог бы загрузить свое видео. Ему просто требовалось подставить хахве маску к своему лицу.

Но он не мог позволить себе нанимать для этого профессионалов.

“Ух.”

В конце концов, Хурокал решил отказаться от видео. Пусть это и расточительно, но он всегда может сделать еще одно. Хотя синие оборотни были популярной темой в запросах, это не гарантировало тебе обязательных просмотров.

‘Я тупой.’

Да и винить Хурокалу было не кого. Разве что себя.

Таким уж был Хурокал. Он был далек от слова "совершенство". Кроме игр, он был плох во всем. Именно поэтому он решил посвятить свою жизнь играм. Если бы он был так же хорош в чем-нибудь еще, он бы не решился снова продолжать играть, предательство и так сильно его подкосило.

После того, как он успокоился, Хурокал встал.

У него не было на это времени.

Плюс, убийство синего оборотня само по себе очень прибыльное дело.

Ему была дана возможность.

‘Похоже, теперь я могу по назначению использовать Ядро Скелета.’

□□□

В "Полководце", уже готовые предметы не выпадали с монстров.

За исключением предметов, полученных в качестве награды за задания, большинство предметов создавались самими игроками. Процесс создания, или крафтинга, делился на три этапа.

Во-первых получение материала. Чтобы получить материалы, игроки убивали монстров. После того, как ХП монстров достигает 0, их можно освежевать. Снятие кожи с монстра, это как открытие подарочной коробки. Если делать это наобум, то лента будет вам очень мешать, но если использовать нож, то все пойдет как по маслу.

После снятия шкуры, кожи или чешуи, тело монстра начинает таять. Игроки называли это состояние мороженного. Во время этого процесса, можно было отведать мяса монстра. Они на удивление обладали абсолютно различными вкусами, словно ароматы различного мороженного. Оно было так же прохладным, словно десерт для игроков.

Наконец, после того как монстры заканчивали таять, они оставляли после себя кости и драгоценные камни.

Важно отметить, что кожу и кости можно получить с любого монстра, но не драгоценности. Драгоценные камни падали редко. Из некоторых да, из некоторых нет. И эти драгоценные камни, как правило, использовались для создания высокорангового снаряжения, начиная с редкого.

Кроме того, если игрок пожелает, он мог преобразовать кожу и кости в монеты. Если преобразовать, к примеру, кости и кожу монстра размером с квартиру, то в итоге выйдет 20-ти килограммовый мешок монет. Конечно это все еще не мало, но уже легче, чем носить с собой подобную тушу. Да и кому не понравится получить мешок монет. Некоторые бы даже сказали "Это все мне?". Но опять же, здравый смысл интересуется, почему бы не разместить все это в инвентаре.

Эти материалы могут быть использованы в изготовление предметов в Кубе на производственной локации, расположенной в определенных замках. Официальное наименование Куб, но игроки чаще всего называли его игровым автоматом. Если положить в него основные материалы, необходимые для изготовления предмета, получится предмет обычного ранга. Чтобы получить предмет редкого класса и выше, требовалось дополнительно вкладывать драгоценные материалы. После вложения материала в куб, его требовалось хорошенько растясти; затем из него выпадал предмет.

В любом случае, выпадавшие из него уникальные предметы, были минимум на 25 уровней выше обычных. В настоящий момент игроки 70-ого уровня были вершиной, и предметы на 25 уровней превышающий этот потолок - были бесценны.

Что касается навыка Ядра Скелета, он использовал те же материалы, что и куб. Это очень простенький процесс. Все, что вам требовалось, это держать в руках монеты и в это же время использовать навык Ядра Скелета.

Затем.

[Вы создали Ядро Скелета с использованием костей синего оборотня.]

[Владение навыком Ядро Скелета увеличилось.]

Было получено новое Ядро Скелета.

Хурокан раскрыл ладонь. Вместо человеческого черепа, форма ядра приняла вид волчьей головы. Хурокан сразу же кинул ядро на землю.

Появился новый Скелет Воин. С волчьим черепом, скелет стал выглядеть гораздо устрашающе, нежели раньше. У него были два вызывающих озноб клыка, и пара красных глаз, что очень понравились Хурокану.

Взмах!

Хурокан устроил ему сюрпрайз пинок, который тот с легкостью избежал. Избежав удара, он увеличил дистанцию между ним и Хуроканом. Хурокан после демонстрации его навыков слегка улыбнулся.

'Он стал гораздо быстрее, чем раньше.'

Новый Скелет Воин был явно быстрее обычного.

В то же время, он чувствовал себя немного подавленным.

'Использовать монстров для создания Ядра Скелета. Использование мелких рыбешек не доставляет особых проблем, но ведь ради этого придется использовать и боссов... что за деньго-пожирательский навык.'

Характеристики Скелетов Воинов напрямую зависели от монстров использованных при создании Ядра Скелета. Поэтому создания из Боссов будут гораздо сильнее.

С другой стороны, кости монстров были наиболее часто используемыми материалами.

Это значит, что Хурокану это дорого обойдется.

Конечно, в этом плане быть скупым было непростительно. Ведь эти затраты в будущем, еще себя окупят.

Хурокан вынул хахве маску.

'Больше никаких ошибок.'

Хурокан так же достал хахве маску для скелета воина. Он был полон желания продвигать свою идею.

"Хм?"

И тут Хурокан еще раз кое-что осознал.

‘Она не подходит ему, из-за его выпирающей пасти!’

Он действительно был тугодумом во всем, кроме игр.

“Бл*ть, ну почему я такой баран?!”

Это еще одна из причин, почему Хурокан посвятил свою жизнь именно играм.

Ахах, что мне нравится в этой новелле, так это то, что у ГГ имеются свои недостатки и сам он их прекрасно осознает. Пусть автор холит и лелеет свою концепцию и ГГ, но произведение не лишено здравого смысла, я вообще вчера мог еще залить эту главу на платку, но возникли некоторые трудности, так что платники могут порадоваться сегодня аж трем новым главам. ;D

Ну, еще я решил, что все таки буду выполнять свою ежедневную нормы по выпуску глав, не смотря ни на что. Стабильность - наше все. Не буду больше вот так перекидывать главы со дня на день, постараюсь все делать вовремя.

Мне вообще жаль ваши кошельки, регулярные платников ведь по сути проплачивают каждую новую главу, как совет, можете подождать пару деньков, пока не наберется побольше глав, это обойдется вам и дешевле, и приятней.

Если я буду продолжать в том же духе, то это 14 новых глав за неделю, Кстати, неплохо звучит, никогда бы раньше не подумал, что смогу добиться подобных результатов.

Ну, ладно, я еще оставлю пару слов для других глав, коих сегодня еще 2, так что всем приятного времяпровождения. :)

<http://tl.rulate.ru/book/1140/31402>