Император Одиночной Игры

Пролог.

Всю жизнь меня называли отбросом.

При рождение я не был наделен особо выдающимися талантами, каждый окружающий был в чем то лучше меня. Поэтому когда меня кличевали отбросом, мне не чем было возразить. Я не говорю, что не пытался стать лучше, но каждый раз мне приходилось засыпать в гневе на самого себя.

Эта несправедливая жизнь.

Но в ней я однажды нашел то, в чем на голову обошел остальных.

Игры виртуальной реальности!

В реальной жизни, я был на нижней ступени пищевой цепочки. Но в мире виртуальном, я был хищником. Даже профессиональные игроки были для меня лишь добычей.

К тому же, вы могли обрести славу и богатство просто будучи преуспевающим игроком. Это была эпоха Виртуальных игр.

У меня не было сомнений.

Я был готов поставить на кон всю свою жизнь, чтобы достичь желаемого. Я сделал все чтобы достичь поставленных целей. Я сделал все возможное во имя успеха.

В конце концов, достижение целей было уже в пределах моей досягаемости, буквально в волоске от меня.

Оставалось совсем немного.

И я бы смог достичь своих целей, еще бы чуть-чуть!

"Ублюдки!"

И никогда бы мне не пришло в голову, что мои собственные товарищи предадут меня. Я всегда думал, что мы вместе дойдем до конца.

"Бл*дь."

Мои товарищи вонзили нож мне в спину, и все четыре года упорной работы пропали пропадом.

Я пытался все исправить, но оказался бессилен. Меня ранили в самое сердце. Не удивительно, что я стал социапатом.

"Вы увидите, я больше никому не дам второго шанса."

И когда у меня появилась возможность начать все с начала, я уже знал, по какому пути мне предстоит пройти.

"Независимо от цены, я все сделаю сам... Я покажу вам, как добиться всего в одиночку."

Путь одиночки!

Это история о моем выбранном пути.

□□□

Улбрид Вудс*.

Это было труднодоступное место для игроков выше 250 уровня. Здесь обитали свирепые однорогие волки, так же именно здесь находился босс Шрамированнолицый 355 уровня. Он был, без сомнения, одним из сильнейших среди 9 высокоуровневых боссов до сих пор найденных в игре. Он был монстром среди монстров.

Только игроки самого верхнего эшелона в самой популярной игре "Полководец" могли дойти до него. Именно поэтому Улбрид Вудс было одним из самых тихих мест. Из более чем 10 миллионов игроков лишь чуть менее 5 тысяч могло добраться сюда.

Однако сейчас место было заполнено игроками.

Сейчас здесь присутствовало более сорока игроков, заполняя периметры между каждым деревом. Некоторым приходилось стоять на ветвях деревьев не уступающим в размерах колоннам Парфенона*.

А в центре всего этого события стоял один человек.

Одет он был в подобие повседневной одежды. Она напоминала военную униформу по окрасу, что хорошо сочеталось с окружающей обстановкой. Выглядел он абсолютно непримечательно, с виду больше похож на туриста.

А окружающие его игроки были в униформах желтых или зеленых цветов. Мужская сторона была экипирована в длинное офицерское пальто времен второй мировой, а девушки были в обтягивающих гольфиках и приталенных юбках совсем не пригодных для передвижения по лесу. Красиво с виду, но не очень уместно в данной ситуации.

Стояла гробовая тишина.

"Братишка Донгсу!"

"..."

В ответ Ан Джэюну, его бывший товарищ лишь сильнее стиснул челюсти.

"Почему?"

Снова спросил Джэюн

"Мне жаль."

Извинился его собеседник с все еще плотно стиснутыми челюстями. Это все, чего смог дождаться от него ошеломленный Ан Джэюн, всего лишь извинения, словно пощечина по лицу

"Ублюдок, ты это серьезно?!"

Он вспоминал время минувших четырех лет.

Был 2036 год, уже как год прошел после дебюта виртуальной игры "Полководец". С выходом он всегда занимал первую строчку в списке виртуальных игр. Многие погружались в мир "Полководца" в погоне за славой и богатством. В нем царили безграничные возможности.

Именно тогда Ан Джэюн и встретил Ким Донгсу. Уже тогда он сделал себе имя в другой ВР игре, но он всегда желал найти себе товарищей, для того чтобы начать все с нуля. Так получилось, что они сошлись.

Они стали друг другу словно братья. Все долгие четыре года вместе с Ким Донгсу, Ан Джэюн истреблял монстров, рейд боссов, воевал с другими игроками. Они рисковали своими жизнями на передовой виртуальной реальности. Было бы странно, не стань они так близки.

Связь между ними была не только длительной, но и крепкой. Они сотни раз погибали прикрывая друг другу спину. В игре смерть означала быть отрезанным от остальных на 48 часов и отдать врагу случайный предмет из своего снаряжения, добытым кровью и потом. И даже так, они были готовы рискнуть всем друг за друга бесчисленное множество раз.

Именно так к нему относился Ан Джэюн.

Он был для него другом даже ближе чем родная кровь.

Но теперь на его груди висела эмблема. Эмблема из пяти молний образовывающий водоворот.

Гильдия "Штормовые Охотники".

Они были конкурентами Ким Донгсу и Ан Джэюну которых требовалось преодолеть, чтобы взойти на олимп. И вот уже как последние четыре месяца между ними велась война.

"Братишка Донгсу, если ты хочешь устроить мне сюрприз вечеринку, прекрасно. Только не косплей этих выродков из Штормовых с*чат.

Выродков из Штормовых с*чат.

Только Ан Джэюн называл так Штормовых Охотников.

Полководец имел более десяти миллионов постоянно активных пользователей, а также более ста миллионов людей периодический играют в него. В игре никто не рискнул бы оскорбить словно дворовую собаку одну из Топ-30 гильдий "Полководца".

'Бл*дь.'

Конечно, Ан Джэюн прекрасно понимал, что на него надвигается

Косплей? Сюрприз вечеринка?

"У вас ребятки похоже все плохо с юморком."

Ан Джэюн конечно не был слишком умен, но и не был столь глуп, чтобы не осознавать всю серьезность происходящего.

"Ты сказал мне как можно быстрее прибыть в Улбрид Вудс, я то думал, что вы нашли золоторогово волка или что-то в этом роде. Я даже не доел своего жаренного цыпленка, чтобы как можно скорее прийти. И что я тут вижу? Мало того что ты предал меня, но ради чего? Штормовые охотники?! Из всех Топ-30 гильдий почему именно эти лохи?"

'Аааа!'

Ан Джэюн было думал, что его разорвет от злости продолжи он думать о происходящем.

"Хорошо, хорошо, просто великолепно. Позвольте мне услышать причину первого."

"Мне очень жаль."

"Сколько они тебе предложили? Скажи мне, сколько стоит нож в спину своим товарищам?!"

"Я не предавал своих товарищей."

В ответ на слова Ким Донгсу, Ан Джэюн приложил руку к уху, словно не расслышав его.

"А? Я все правильно услышал? Ты сказал "Я не Предавал"? Национальный институт корейского языка изменил определение слова "предательство", и я об этом не знал? Или же я просто не расслышал? Если все действительно так, то следовало бы написать петицию о данной ошибке."

"На сегодняшний день, гильдия "Хахве маска" является дочерней группой гильдии "Штормовых охотников"."

"Ха-ха-ха."

Ан Джэюн просто стоял на месте и нервно смеялся. За свою жизнь он смеялся множество раз, но никогда бы он не подумал, что будет смеяться вот так, в пустоту.

А в ответ на смешок Ан Джэюна, Ким Донгсу окончательно добил его.

“Мне очень жаль Джэюн. Но тебе не удастся сбежать отсюда живым.”

Внезапно смех прекратился и Ан Джэюн стал мрачнее.

В глазах появился леденящий душу холод. Даже в виртуальном мире это пробрало до мурашек. Некоторые из окружающих глубоко вздохнули. На них внезапно навалилось удушье.

В этот момент из-за дерева вышла девушка.

Модельный рост и притягательные формы. Была она в плотно прилегающей юбке и рубашке с короткими рукавами. Ее длинные, прямые волосы были завязаны в хвост, создавая впечатления энергичной девушки.

К тому же, она была невероятно красивой.

Ее губы сложены в полукруглой дуге, образуя очаровательную улыбку. Казалось ее улыбка словно дурман.

Все так же улыбаясь она посмотрела на Ан Джэюна.

“Ан Джэюн.”

Обратилась она к нему.

"Ц... Чой Суйлин.”

Чой Суйлин.

Она жила в другом мире нежели Ан Джэюн, и будет продолжать жить так, как он не сможет себе даже представить.

Она была наследницей в семье крупнейших южнокорейских конгломератов. От рождения в ней воспитано стремление быть на вершине. Она была ведущей моделью в Корее, так же она одна из самых выдающихся бизнес леди, в будущем ей суждено стать ведущим лидером в Корейской мировой экономике.

Когда она впервые появилась в "Полководце", миллионам людей было интересно каких высот способна достигнуть столь талантливая девушка при всем ее выдающимся окружении.

Как будто оправдывая ожидания окружающих, Чой Суйлин стала одним из лучших игроков Кореи. Она собрала под собой лучших игроков Азии, чтобы сформировать гильдию "Штормовых охотников". И благодаря ее усилиям, "Штормовые охотники" вошли в Топ-30 гильдий "Полководца".

Казалось никто не мог встать у нее на пути. По крайней мере, во всей Азии у нее не было соперников. Даже если она во всеуслышание заявит об этом, никто не посчитает это высокомерием с ее стороны, лишь холодным и твердым фактом.

Все было так... Пока не объявился Ан Джэюн.

“Ан Джэюн.”

“Мои уши широко раскрыты, тебе нет нужды повторять мое имя дважды. К тому же, с каких это пор мы стали так близки, чтобы называть друг друга нашими реальными именами? Если ты не хочешь, чтобы я отрубил тебе голову и не сыграл с ней в футбол, то закрой свой рот.”

“Ан Джэюн. Ан Джэюн... Ан Джэюн.”

'Эта Стерва!'

Ан Джэюн еле сдерживал себя от того, чтобы не высказать свои мысли в слух. Глядя на него, Чой Суйлин выпустила очаровательную улыбку.

“Ну? И что ты думаешь о данной ситуации? Классно, не правда ли?”

Четыре месяца назад гильдия "Хахве маска" и гильдия "Штормовые охотники" вступили в войну.

"Хахве маска" росла с поразительной скоростью, всего за четыре года, она стала достаточно сильной чтобы пошатнуть позиции Топ-30 гильдий "Полководца". Первым противником "Хахве маски" стали "Штормовые охотники".

Они сошлись между собой в нескольких битвах, и в конце концов они пришли к поединку один на один между сильнейшими бойцами гильдий.

Чой Суйлин... Нет, Абсолютная Королева Шторма Сразилась с Ан Джэюном, более известным как Великий Палач Хурокан.

На прямую трансляцию их сражения было продано более 600.000 билетов. Даже с ценой в 10.000 вон за один билет, они продали все это за неделю. Это лишь показывало, насколько же заинтересовано наблюдал весь мир за исходом их сражением.

Повсюду разгорались массовые споры по этому поводу.

На одной стороне была Королева Шторма, игравшая еще со времен начала бета-тестирования и никогда не покидавшая Топ-50 лучших игроков "Полководца". На другой стороне был Великий Палач начавший играть спустя год после дебюта игры, но сумевший войти в Топ-100. Он уже убил 33-ех игроков из этого списка.

Однако реальный бой не оправдал ожиданий зрителей. Это было одностороннее уничтожение оппонента.

Абсолютная победа Ан Джэюна.

Словно щенок вышел на схватку с тигром. Ан Джэюн полностью подавил Чой Суйлин.

Благодаря этой победе Гильдия "Хахве маска" перестала быть одной из многих претендентов на вступление в Топ-30 ведущих гильдий "Полководца", все это стало лишь вопросом времени.

Уже факт того, что у "Хахве маска" появится спонсор в лице одной из ведущих телевещательной станции означало ее вхождение в Топ-30. Оставалось только ожидать пока телестудии проведут ежегодную переоценку ведущих гильдий "Полководца". Многие спонсоры стали собираться вокруг "Хахве маски", в то время как спонсоры "Штормовых охотников" постепенно сдавали назад.

‘Прямая трансляция начнется через два месяца!’

Все, что оставалось Ан Джэюну это только ждать. Всего через два месяца он получит славу и богатство к которым он так давно и упорно стремился.

Вот почему он не мог понять Ким Донгсу.

Почему он предал его?

Чего он хотел этим добиться?

Ан Джэюн знал только одно.

Чой Суйлин. Эта стерва сделала все, чтобы оставить Ан Джэюна в дураках. Он не знал, как она все это провернула, но ее план прошел на ура. Она хорошо подготовилась перед тем как отправить Ан Джэюна в Ад.

“Хватит на нас так смотреть, скажи что-нибудь. К примеру, как ты себя чувствуешь?”

“Чувство, словно мне отрубили голову и сыграли с ней в футбол. Да чего я объясняю, ты и так меня прекрасно понимаешь.”

“Ты все еще шутки шутишь? Впечатляет.”

Выражение Чой Суйлин изменилось. Ее улыбка пропала, и она приняла серьезный вид, подобающий гильдмастеру "Штормовых охотников".

“Я дам тебе последний шанс. Встань на колени и поклянись мне в верности. И так и быть, я приму тебя тоже.”

Казалось, Чой Суйлин так и хотела сделать из него послушного раба.

Ан Джэюн на какое-то время ушел в раздумья.

Если он прямо сейчас пошлет её на х*й, то гильдия "Штормовых охотников" будут преследовать его хоть до края земли, что бы убить его. Жизнь они усложнят ему этим в разы. В довершение всего, его гильдия "Хахве маска" так же будут искать его смерти.

Логично было бы уступить.

Унижение?

Унижение ничто по сравнению с тем, что он потерял все, чего так долго добивался. Если бы здесь был старый Ан Джэюн, жалкий, побитый жизнью дворняга, то он бы без замедления отбросил свою гордость.

Он порадовался бы самой возможности прислуживать такой красавице. Бегал бы у ее ног и вилял бы хвостиком, чтобы его заметили.

Нет, нынешняя ситуация почти не отличается от прошлого.

Он потерял все, что у него было. И только гордость оставалась при нем.

Гордость, о которой никто не заботился.

Дешевая... Никчемная гордость.

‘Никогда бы не подумал, что приду к осознанию таких вещей в подобный момент.’

Он отказался от подобных мыслей.

Ан Джэюн мог бы подарить свою гордость любой проходящей дворняге, но не ей.

“Твой ответ?”

На вопрос Чой Суйлин, Ан Джэюн продолжал молчать.

“Джэюн!”

Ким Донгсу призывал к нему, но Ан Джэюн продолжал игнорировать и его тоже. Вместо этого, его руки быстро крутанули циферблат на его наручных часах.

“Ах!”

“Твою мать, он с ума сошел?”

“Всем приготовиться!”

Чой Суйлин, Ким Донгсу и остальные быстро провели по своим часам.

Когда стрелка указала на нужный им номер, прозвучала команда.

“Активировать слот!”

В одно мгновение, липкая жидкость хлынула из их часов и покрыла их тела. Жидкость тут же обратилась в броню. Некоторые были экипированы в блестящие доспехи, кто-то в распускающуюся свободную одежду, а другие в испускающую святую ауру.

С другой стороны, Ан Джэюн был одет в обтягивающую черную кожаную броню. Он пронес рукой у своей талии и схватил висящую на ней хахве маску.

Он быстро одел ее и процедил сквозь щели для рта.

“Я заставлю вас жалеть об этом до конца своих дней.”

Великий Палач Хурокан!

Он объявил войну гильдии "Штормовые охотники" и предавшим его "Хахве маске".

□□□“Вот эти, за 10.000 вон.”

Ан Джэюн вытащил две пятитысячные купюры из бумажника. Работник на пол ставки медленно повернул свою голову.

Ан Джэюн поправил свои толстые очки и снова повторил.

“Я могу получить свой лотерейный билет?”

“Ах да, извините.”

Работник вышел из оцепенения и взял деньги. Затем он так же не спеша взял лотерейный билет и передал его Ан Джэюну. При вручении билета он продолжал всматриваться в лицо Ан Джэюна.

“Хм, я нигде вас раньше не встречал?”

Положив билет в бумажник, Ан Джэюн покинул магазин, так и не ответив.

Работник снова наклонил свою голову.

“Мне кажется я его где-то уже видел... блин, не могу вспомнить.”

Он покачал головой и схватил планшет со стойки с бумагами. Снял видео с паузы и продолжил с интересом наблюдать.

-Мистер Ким Донгсу, как обстоят дела на данный момент?

-Дракон Альбинос получил тяжелое повреждения правого крыла. Наша первоначальная цель достигнута.

-А как насчет потерь?

-Мы потеряли пятерых.

-Вы думаете, вам удастся убить Дракона Альбиноса?

-Гильдия "Штормовых охотников" - это сильнейшая гильдия "Полководца", а наша группа "Хахве маска" является сильнейшим атакующим звеном. Мы не переживаем на счет успеха или поражения. Все это лишь вопрос времени - это единственное что нас интересует.

-Как романтично.

-Ха-ха. Ну, не без этого, иначе кто бы отважился пойти на такие лишения?

Работник слегка улыбнулся при просмотре этого видео.

"Как и ожидалось от гильдии "Штормовые Охотники". Они действительно лучшие. После объединения с "Хахве маской" остальные гильдии остались не удел."

Но в его улыбке чувствовалось некое разочарование.

“И все таки. Если бы Великий Палач остался с ними... Чем же теперь он занят? Неужели он забросил игру?”

Работник снова наклонил голову в раздумьях над этим вопросом. Но больше за этим ничего не последовало.

Вскоре, он молча вернулся к просмотру видео.

А про Ан Джэюна он давно забыл.

□□□

‘Блять. Я не могу поверить, что человек не может купить лотерейный билет дома через интернет в наше-то время. Зачем приходить за ним лично? Беспокоятся, что пятилетние дети начнут их покупать?”

Ан Джэюн стиснул зубы, вспоминая о недавнем продавце.

Но гнев его вскоре утих. Он вспомнил видео которое тот смотрел.

‘Дракон-Альбинос. Уровень 439.’

Ан Джэюн уже смотрел эту трансляцию. Он даже купил билет за 30.000 вон, чтобы увидеть этот рейд. "Штормовые охотники" провалились четыре раза, и лишь на пятой попытке смогли преуспеть и то с натяжкой.

'Если бы я был там со своей старой командой, то убил бы его с первой попытки.'

Как грустно.

Как грустно, что "Штормовые охотники" не провалились, и еще грустнее то, что его там нет.

Происходящее сильно вгоняло его в тоску...

‘Черт. Убей я его и никакие лотерейный билеты мне бы не сдались.’

Дракон Альбинос был очень ценен.

Он был просто огромной горой денег. Он был самым высокоуровневым монстром в "Полководце" на данный момент. На каждый заход было распродано более 500.000 билетов на прямой эфир. Если бы рейд прошел успешно, то уже подредактированное видео набрало бы десятки миллионов просмотров.

'Я слышал, они продали более 350.000 живых билетов. Каждый стоимостью в 30.000 вон.'

Живой билет позволяет наблюдать за всеми событиями в реальном времени.

Хороший монтаж видео требует больших затрат, но они легко набрали свыше трех миллионов просмотров только на первой неделе. Хотя тебе и доставалось всего сорок процентов после уплаты налогов и сборов, этого было более чем достаточно.

Но есть еще кое-что.

’Босс 430-го уровня. Цена лута будет...’

Высокоуровневые монстры, особенно боссы, приносили большие деньги.

Драконы были особенно дорогими. Все от кончика языка до самой задницы можно было продать за приличную сумму.

Их шкуры использовались в создании брони, а их кости для оружия. Сердце дракона было величайшим материалом для магического вооружения, его мясо и органы могут быть использованы в качестве материалов для зелья, а его глаза можно было продать за огромные деньги частным коллекционерам...

’Если на уровнях 400+ всплывет уникальный предмет, то ни один торговец не рискнет подсчитать его стоимость.’

По крайней мере предметы 350 уровня очень дороги. Цена идет на миллионы. Выше 400 уровня или просто редкие предметы уходили за десятки миллионов. Если кому-то посчастливиться создать уникальный предмет, то на вырученные деньги он легко может позволить себе дорогой спорт кар. "Полководец" был переполнен богатенькими людьми готовыми в любой момент раскошелится ради подобных вещичек.

Принимая все это во внимание, гильдия "Штормовых охотников" сможет выручить порядка ста миллионов вон за этого Дракона Альбиноса.

Такова была данная эпоха.

Просто убив уникального монстра в игре, можно было заработать больше, чем на работе в крупной корпорации за целый год.

“Черт побери.”

Ан Джэюн мог стать героем данной эпохи. Ему просто стоило припасть к ногам и повилять своим хвостиком, просто продать свою никчемную гордость той женщине...

Если бы его гордость не затмила ему ум, если бы он не объявил им войну из-за злости за предательство, просто уступи он и продолжи вместе со своим другом... Он бы не покупал сейчас лотерейные билеты и не выживал бы на одном рамене.

Поганые сожаления.

“Черт побери.”

В итоге я остался наедине со своими сожалениями о том дне.

В тот день он был предан, слова, которые он прокричал - преследовали его в кошмарах. Он частенько вымещал злость на своей подушке просыпаясь по ночам.

Ан Джэюн упал склонив голову.

“Черт побери...”

Еще бы чуть чуть.

Если бы его не предали, он бы получил и власть и богатство вместе с остальными.

Но нет, именно те предатели получили все это. Их странички в соц.сетях переполнены фотографиями того, как они разъезжают на дорогих автомобилях, собираются на вечеринках в честь дня рождения знаменитостей и одеваются в лучшие бренды.

В итоге только Ан Джэюн остался плавать в дерьме.

‘5 лет....’

Ан Джэюн уже было за двадцать пять. Он подходил к отметке в 30 лет так ничего и не заимев у себя за спиной. Он был далек от богатства и славы, и вообще сводил концы с концами при его то игровых навыках.

Бззз!

В это же время завибрировали часы Ан Джэюна. Он проверил свой экран и приложил его к уху.

“Брат Тэйон”.

-Йоу, Джэюн.

“Что случилось?”

-Чем нибудь занят в последнее время? Еще играешь в "Полководца"? Ты же не удалил своего персонажа, верно?

“Персонаж остался, но игру я забросил.”

-На каком ты уровне?

“250”.

-Отдашь?

“Дружище, не шути со мной. Или ты серьезно в нем заинтересован?”

Ан Джэюн стиснул челюсти.

Он объявил войну "Штормовым охотникам" и его предателям. Он выступил один против всех.

По началу все было не плохо. Ан Джэюн был силен. На его уровнях у него не было соперников. Он мог одолеть противника и выше его по уровню, даже при раскладе 4 к 1. Поэтому в начале он просто убивал каждого встречного противника. Он очень не плохо подзаработал. Экипировка "Штормовых охотников" была не лыком шита. При каждом их убийстве он зарабатывал, столько же, сколько и высокооплачиваемый специалист за месяц.

Проблема заключалась в выносливости. Умри он хоть раз - и потеряет доступ к игре на два дня. Ведь он сталкивался и с сотнями игроками Топ уровня.

В результате, их разница в выносливости превратилась в разницу в уровнях и экипировке. Ни одна гильдия и рейд группа не примет его в свои ряды, а большинство даже не стало бы покупать у него вещи. Чой Суйлин страшная женщина. Она давила на Ан Джэюна не через игру, а через реальный мир.

В конце концов, Ан Джэюн сдался. Когда у него забрали его оружие, он бросил "Полководец". С тех пор он не играл. Он просто наблюдал за тематическими видеороликами и видео трансляциями.

Это не значит, что он отказался от игры. Он засматривался и на другие виртуальные игры, но ни одна не приносила столько же как "Полководец". Ему удалось попасть в одну игру под названием "Легенда", которая смогла принести ему прибыль чтобы не свести концы с концами.

Он встретил Юнг Тайона именно там. Он был ростовщиком. Он искал опытных игроков, подобных Ан Джэюну которым не удалось реализовать себя в играх и предоставлял им деньги, а потом собирал проценты.

Они не особо много контактировали. Ан Джэюн был гением среди гениев в виртуальных мирах, от того администраторы "Легенды" заблокировали на год его лицевой счет. Юнг Тайон был первым, кто разорвал все связи с Ан Джэюном.

А теперь он звонит и сыпет соль на его старые раны. Понятное дело, что ему было не очень приятно.

- Извини.

“Просто ближе к делу. Я устал от всего этого дерьма.”

- Ты наверняка заинтересуешься работой в китайских мастерских? Это 5 миллионов вон в месяц, без учета бонусов. Платят наличкой.

Услышав его слова, Ан Джэюн больше огорчился, чем приободрился.

‘Блять.’

Китайские мастерские. Это одна большая порочная система. Работая там ты становишься машиной, права человека на тебя не распространяются. Все там просто роботы, их личности, их таланты, там - они не кому не нужны. Просто комбайн по созданию денег.

Это самое последнее место куда ты решишься податься.

Люди не находя нормальной подработки отправляются туда. Для старых ветеранов вроде Ан Джэюна работа там не отличается от продажи своих рук и ног. Он потерял все, из-за своей маленькой гордости и оказался на самом дне.

Понимая, до чего он докатился появлялась лишь жалость к самому себе.

“Дружище, я Великий Палач. Я 733 раза убивал этих выродков из "Штормовых охотников", и ты предлагаешь мне пойти в китайскую мастерскую и вкалывать там словно последняя собака?”

Если бы он хотел продать свою гордость, то давно бы уже это сделал.

-Ладно, не напрягайся так. Условия отличные. К тому же ты все равно не сможешь сделать

много денег на "Полководце" пока на тебя охотятся все Топ гильдии. Рост твоего уровня тоже остановился. Раньше ты бы мог стоять на вершине, но твой 250 уровень едва ли дотягивает до Топа. Ты ведь и так прекрасно понимаешь, что это значит? Из более чем 10 миллионов игроков, уже более ста тысяч обошло тебя.

“Я прекрасно понимаю, что...”

- Проглоти свою гордость и поработай там годик. С твоими навыками, ты легко сможешь заработать около 100 миллионов вон. Тебе скоро тридцать. Здесь все по другому. Заимей хотя бы 100 миллионов к этому моменту.

“Нет, нет, нет, у меня и так все в порядке. Я вешаю трубку.”

- Позвони мне, если передумаешь. Для тебя всегда найдется место.

Ан Джэюн слегка крутанул циферблат свих часов с выражением полного гнева. Звонок завершен. Он было хотел выкинуть свой телефон, но это было невозможно на телефонах типа - часы. Даже если бы и мог, то не стал бы этого делать из-за его стоимости.

‘Черт побери.’

Скажите, что все могло быть и хуже? Но не для Ан Джэюна, он просто хотел очнутся из этого кошмара.

И все же,

‘5 млн.’

Он не хотел так опускаться и продавать свою жизнь.

Кроме того, в одном он был уверен точно.

‘"Полководец" для меня сейчас недоступен, но и это не единственный вариант. Если я правильно понимаю, то около 100 миллионов пользователей так же как и я в ожидание нового хита, чтобы уже там начать все с нуля, что бы создать свою гильдия и выбить себе место в топе... За два, три года я мог бы...’

У Ан Джэюна определенно был талант. Он мог быть необщительным, глуховатым, безнадежным в спорте, и необразованным в реальной жизни, но в игровом мире ему не было равных.

Ан Джэюн уже поднял руку.

“Юнг Тайон.”

Он знал, что было немного неразумно принимать предложение от которого только что же отказался, но он не придавал этому большого значения.

[Вызов Юнг Тайона.]

Ан Джэюн приложил часы к уху, и стал прислушиваться к мелодии. Это был Майкл Джэксон - Billie Jean... Прошло уже пол века, а эта песня все так же свежа на слух.

И в этот момент.

Бум!

Гигантский грузовик врезался в остановку на которой стоял Ан Джэюн.

- Хорошее решение, Джэюн! Давай сделаем это! При таких-то условиях нельзя было не согласится. Алло? Джэюн? Ты тут?!

Ан Джэюн.

Ему было 29 лет.

□□□

В 2010 была эра смартфонов. Они изменили жизни миллионов людей.

Но технологии продолжали двигаться вперед, и в 2030 году, эпохе смартфонов пришел конец. Сейчас новая эра виртуальной реальности. Peach Corp. занималась созданием электронных девайсоф для подключения к ВР - V-Gear, что ознаменовали начало новой эпохи. Всего за 20.000 долларов, любая семья могла погрузиться в мир виртуальной реальности.

В эпоху смартфонов не было аналогов ВР. Виртуальная реальность стала не просто одной из новых технологий нового мира, появился новый контент, разработанный только для виртуальных миров.

Среди них ВР игры были наиболее популярны.

Игровые компании не стеснялись инвестировать миллионы, а то и миллиарды долларов в разработку новых технологий. Как результат, они выпускали более качественный контент нежели в любых других областях.

В то же время это стало началом войны.

Из-за подобных инвестиций и вложений с их стороны, каждая игра была на должном уровне, не было определенно лучших среди них.

Это стало воюющей эпохой.

Игровые компании стали проводить различные манипуляции ради повышения их доли на мировом рынке, из-за чего многие обанкротились. Положившей конец этой а воюющей эпохе, не была крупной корпорацией по разработке игр, а ИИ разработанный компанией Tobot Soft. Именно на основание их ИИ был создан "Полководец".

"Полководец".

В типичном фэнтези мире, эта игра не слишком отличается от других ВР игр на мировом рынке. На самом деле, все было гораздо скромнее, если сравнить с играми, где игроки сражались в космосе или полетах на собственных крыльях.

Все дело было в ее масштабности и стабильности, сделавшие ее несравненной среди остальных.

Секретом Tobot Soft стала маленькая ложь относительно области управления ИИ под кодовым названием М.И.

Если говорить начистоту, то игра контролировалась вовсе не компанией, а программой ИИ. Его первоначальная стоимость разработки была огромной, но затраты на ее создание и обеспечение были незначительны. В то время, когда зарплаты программистов по ВР играм были заоблачные, этот метод показал себя наиболее эффективно. ИИ не нужна зарплата.

Плюс, было очень легко производить копии ИИ в массовом диапазоне. Для того, чтобы нанять тысячу программистов потребуется не менее шести месяцев, а для того чтобы создать тысячу копий ИИ уйдет всего месяц.

Бесчисленные ИИ работали над контролем и управлением серверами, как следствие "Полководец" стал лучшей ВР игрой.

Десять миллионов это не маленькая цифра.

Для подключения к ВР играм требовалось устройство ВР. Peach Corp. контролировала 70% ВР устройств на мировом рынке, а самое дешевое ВР устройство - V-Gear модель 1 уровня стоила 20 тысяч долларов.

Помимо этого, только создание персонажа в "Полководце" стоило 2,599 тысяч долларов. После этого вам дается 3 месяца бесплатной игры, а дальше требовалась оплата в 799 долларов в месяц.

По корейским меркам 20 миллионов вон - чтобы купить игровое устройство, еще 3 миллиона, чтобы создать персонажа, и еще 800 тысяч каждый месяц.

И в ней присутствовало десятки миллионов людей удовлетворившие подобные требования.

Один экономист сказал:

“Если посчитать средний годовой доход игрока в "Полководце", то получится около 80 тысяч долларов. Игра с более 10 миллионами пользователей, при среднем доходе в 80 тысяч. Это сопоставимо с доходом целой страны.”

Бизнесмены почувствовали сладкий запах денег.

Множество компаний и корпораций стали спонсировать именитых игроков "Полководца". Известные игроки, особенно входившие в рейтинг Топ-100, были просто увешаны рекламой словно елка под рождество, а стоимость "гирлянд" шла на миллиарды вон.

Самое главное, в Полководце было весело.

Игроки своей нечеловеческой силой уничтожали монстров различными навыками, а магия была лучше чем в фильмах, а тот факт, что игрок мог умереть в любой момент делало игру более захватывающей, нежели спортивные мероприятия.

Кто-то однажды сказал,

“Появление игр ВР больше всего затронуло спортивную и кино индустрии. Независимо от того, насколько захватывающей может быть спорт, в нем ты не ставишь на кон свою жизнь, в отличии от ВР игры, где ты можешь умереть в любой момент. Неважно, насколько хорошо сделаны фильмы, в конце концов, кино - это просто кино. Это набор сценариев, в то время как в ВР мирах игроки создают свои собственные сценарии. Игровой персонаж - это вторая жизнь, и в этом мире, фильм не сопоставим с данными реалиями жизни.”

В наше время, можно получить богатство и славу играя в футбол, участвуя в Лиге чемпионов. Как результат - многие стремились взобраться на эту вершину.

Однако.

Лишь горстка игроков довольствовалась богатством и славой.

“Не говоря уже о том, что ПК игры не идут ни в какое сравнение с ВР. Вы ничего не добьетесь просто повышая свой уровень. Все дело в таланте. Хотя это просто РПГ игра, но у вас все равно не получится стать известным даже имей вы высокий уровень и лучшую экипировку. Начни вы игру при таком настрое, вы просто сбежите спустя месяц игры. Вы должны наслаждаться этим. "Полководец" самая несправедливая игра. Если вы будете сравнивать себя с остальными, вы просто разовьете в себе комплекс неполноценности.”

Действительно, ВР более несправедлива нежели остальные виды игр.

Даже в ПК играх, есть хорошие и плохие игроки. В виртуальном же мире, где у каждого за спиной сверхчеловеческие возможности, разница в способностях была еще очевидней.

И это не все.

В "Полководце" лучший способ заработка идет на видео трансляциях.

Однако, только 30 каналов получили разрешение на вещание игры. В прошлом, на момент возникновения проблем в азартных играх и бранью в прямом эфире, большинство стран стало требовать лицензирования на определенные моменты телевещания. И в случае с "Полководцем" - только 30 студий имели на это лицензии.

Именно по этой причине Топ гильдий лишь 30. Гильдии спонсируемые этими студиями получали огромное преимущество.

Кроме того, деньги и влияние полученные на прямых эфирах и продажах живых билетах лишь укрепляли их авторитет. Хотя все стремились туда попасть, но со временем пропасть между гильдиями входившими в Топ-30 и не сумевшими туда попасть, лишь увеличивалась .

Они были в другой категории.

Когда "Полководец" преодолел рубеж в 4 года, то не было никого, кому удалось бы закрыть данный пробел.

За одним единственным исключением.

Гильдия "Хахве маска".

Все ее члены в битвах носили хахве маски. Несмотря на то, что большинство ее членов начали играть спустя год после дебюта игры, они продемонстрировали невероятные навыки и добились небывалых результатов. Со временем они пошатнули позиции Топ-30 гильдий.

И в середине этой бури был Хурокан.

Его прозвали Великим Палачом.

Прозвище было дано ему за беспрецедентный убой самых сильных игроков "Полководца".

Он был монстром среди монстров.

“Хурокан? Он настоящее чудовище, знаете, вроде тех, кто разрушает окружающую экосистему. В начале он бросает мяч со скорость в 150 км/ч, чтобы потом бросить этот же мяч уже со скоростью в 250 км/ч. К тому же, уровень его игры гораздо сложнее остальных. Это касается всех ВР игр. Независимо от того, сколько времени ты готов потратить, ты не сможешь одолеть по настоящему талантливого человека. Даже если у тебя есть талант, то перед человеком с еще большим талантом ты никто. Уверяю вас, Хурокан стоит на вершине как в таланте, так и в прилагаемых усилиях. Если бы он начал на год раньше, то к этому моменту у него не осталось бы противников.”

Чудовище, разрушитель экосистем.

Нельзя описать лучше.

Это и послужило причиной, почему Хурокан стал изгоем.

“Почему же спрашивается "Хахве маска" предала Хурокана? Все просто. Иначе бы они стали изгоями среди Топ-30 гильдий. Во-первых, все пытались склонить Хурокана на свою сторону, но со временем поняли, что этого не произойдет. Хурокан не из тех, кто станет склонять голову перед остальными. Тигр может вырасти на собачьем молоке, но тигр - есть тигр, а собака - есть собака.”

В Топ-30 лучших гильдий уже установилась своя экосистема.

Никто бы не стал стоять и смотреть, как монстр вроде Хурокана стал бы все разрушать. Но даже так, они лишь несли излишние потери пытаясь его остановить.

Хурокан. Пусть он получил прозвище Великого Палача, но он никогда не был замечен в стремление убивать. Всегда находилось парочка ребят решавшие напасть на него, на что он отвечал ответной агрессией. Хурокан никогда не планировал становиться "забойщиком".

Поэтому, когда гильдия "Штормовых охотников" выступила против "Хахве маски" и объявила войну Хурокану, то остальные Топ-30 гильдий стали оказывать ей скрытую поддержку, это было очевидно.

“Гильдия "Хахве маска" наверняка сильно благодарна Хурокану, но и столь же сильно чувствовали они свою неполноценность по отношению к нему. Предать Хурокана и вступить в гильдию "Штормовых охотников" или пойти против всех Топ-30 гильдий войной. Выбор был очевиден.”

Каким бы не был удивительным Хурокан, но справиться одному против всех Топ-30 гильдий ему не под силам.

“В конце концов, Хурокан был удивителен до той поры, пока это не пошло ему же во вред. Вот почему он был предан "Полководцем"”.

Находясь в бегах от всего мира, у Хурокана не оставалось выбора, кроме как бросить "Полководца".

Но конечно, все это...

“Какого черта здесь происходит.”

Происходило не сейчас.

“Как я оказался в прошлом...”

Ан Джэюн вернулся в 2036 год.

И он все помнит!

□□□

Большинство мужчин немного падки к нарциссизму, когда любуются собой перед зеркалом после душа. Это была странная, печальная, и довольно неудачная привычка мужской половины.

Но Ан Джэюн вообще ненавидел смотреться в зеркало. Он не обладал красивыми внешними данными, да и просто чтобы рассмотреть что-нибудь в зеркале ему приходилось одевать свои громоздкие очки с толстыми линзами.

Но сейчас при взгляде в свое отражение с лица Ан Джэюна не сходила улыбка.

Это была не совсем привычная его улыбка.

Дзинь!

Это была освежающая улыбка. Это может показаться странным в глазах окружающих, но Ан Джэюн просто не мог спрятать своей улыбки. Глядя в зеркало он был обращен лишь к себе.

“Ты чертов неудачник”, критиковал он себя.

Но улыбка на его лице не стремилась его покидать. Он стал улыбаться еще шире чем раньше.

"Да, тебе действительно досталась не легкая жизнь."

Ан Джэюн еще раз вспомнил последние мгновения своей прошлой жизни.

Это была автокатастрофа. После того, как он купил лотерейный билет, для себя он решил, что начнет все с чистого листа. Именно в тот момент в автобусную остановку врезался грузовик унося при этом жизнь и Ан Джэюна. Он даже не почувствовал боли, это была мгновенная смерть. В голове лишь пронеслось - 'Ах!' - и он получил тяжелый удар, а открыв глаза он очутился 1 января 2036 года.

'Я понимаю, что мне сильно не везло, но автокатастрофа? Это ж каким неудачником нужно быть, чтобы так помереть?'

Это было время, когда на всех автомобилях были встроены автономные навигационные системы, разработанные специально для предотвращения ДТП. Ну и конечно Ан Джэюну крайне не повезло погибнуть в автокатастрофе.

Но за всю его жизнь, ничего подобного с ним не случалось.

'Да, ты прожил дерьмовую жизнь.'

“Именно поэтому пришло время вы*бать удачу под хвост!”

Он вернулся в прошлое.

За этим не последовало каких-то лишений. Его память, тело, и мысли, все было в полном порядке. Конечно разочаровывало отсутствие каких-либо сверх способностей, но грех было жаловаться. Столь невероятные события случались лишь в кино или романах. Это знаменует началу его новой жизни, ведь теперь он главный персонаж, ибо второстепенным лицам второго шанса не дано.

Ан Джэюн много не раздумывал над произошедшим.

Все таки, это очень похоже на обычный шаблон. Но Ан Джэюна не покидала мысль, что это всего лишь очень длинный сон. Конечно он даже не задумывался о таких вещах как эффект бабочки и последствиях, которые он окажет на мир. Он решил не заморачиваться над вещами, если они не приносят ему пользы.

Прямо сейчас лишь одно волновало его.

"В этот раз меня ждет огромный успех в "Полководце"."

Все просто.

Он знал, что "Полководец" был единственной возможностью для него изменить свою жизнь в лучшую сторону. В реальной жизни Ан Джэюн был немощным рабом жизни, с минимальной заработной платой, но в "Полководце", он был Великим Палачом, игровым персонажем стоящим колоссальных денег и способный убить любого, кто посмеет встать у него на пути.

Иными словами, все, что сейчас было необходимо Ан Джэюну это инструменты для достижения поставленных целей.

‘Сегодня - 1 января’.

Сначала нужно было разобраться в происходящем.

Текущая дата 1 Января, 2036 года. 13:22, если быть точным.

'Если меня собирались отправить в прошлое, то почему не на год раньше...'

К сожалению, "Полководец" уже как 10 месяцев работает.

Если бы он попал на год раньше, как он того желал, то у него вообще не возникло бы трудностей.

Ну, в любом случае есть только сейчас. Вообще он уже был безмерно благодарен судьбе. Желать большего было бы жадностью.

‘И все таки разрыв велик.’

10 месяцев огромная разница. Пусть со стороны это так и не выглядит.

"Полководец" еженедельно обновляет рейтинг Топ-100, пусть туда и не входило огромное множество игроков. Но попасть в него мог каждый, если его уровень превзойдет определенные стандарты этого рейтинга.

Конкуренция среди Топ-игроков была жесткой. Ведь отображались имена только тех игроков,

что входило в эту сотню, так же и с оплатой в этой сотне, она была абсолютно разной. Правила "Полководца" благоволили сильнейшим - чем выше твой ранг, тем больше нулей в твоем договоре.

В любом случае, почти все игроки Топ уровня начинали с самого старта игры.

‘Вроде 5 месяцев? Супер Новичок Мийоу, кажется, он был одним и самых последних среди них.’

Именно на этом и сделал себе имя Польский игрок по имени Мийоу.

Он начал "Полководец" ровно 144 дня спустя после дебюта игры и смог войти в Топ-100 к 2038 году, уже на четвертый год после старта.

Это значит, что ему потребовалось целых 3 года, чтобы сократить этот разрыв.

Мийоу тратил просто огромное количество времени на игру. Большинство Топ-игроков тратило на игру около ста часов в неделю. Правило ста. Это был определенный стандарт среди них. Играя 110 часов, означало увеличение своей эффективности на 10%, 90 часов, снижение на 10%. В "Полководце" оно так и называлось - правило 100.

В случае Мийоу, его показатель установился на 130 часах в неделю. Нормальные люди не могут играть так долго. "Полководец" требует высокой степени концентрации, ведь потеря концентрации означала смерть. А смерть в свою очередь означала 48 часов застоя. Было ясно, что лучше спать 8 часов ради полноценного отдыха, нежели 6 часов, и риска неминуемой гибели. В любом случае, Мийоу удалось войти в Топ-100, потому он и получил прозвище Супер Новичка.

Но что же делать, если разница 10 месяцев?

"Пусть я и не знаю тех титулов, что уже вышло, но я точно знаю все те, что ожидают всех в будущем. Если получится их заполучить, то мне удастся заполнить этот разрыв."

В обычном случае подобный разрыв преодолеть невозможно.

Но для Ан Джэюна вернувшегося со всеми своими воспоминаниями, это было вполне по силам.

В "Полководце" присутствуют различные титулы. Если игрок достигает чего-то, что не по силам всем остальным, первым обнаруживает важные находки, или просто выполняет какой-нибудь подвиг, то ему присуждается титул. Функция их очень проста – постоянное повышение характеристик персонажа.

Это система предназначена для первооткрывателей.

В большинстве игр, у новичков было преимущество в плане экономии времени. Они просто шли по уже пройденному пути. Поэтому вполне справедливо было и первопроходцам иметь свои преимущества.

О титулах не разглашалось никакой информации. Поэтому игрокам требовалось находить их самим, походу игры.

Однако сейчас Ан Джэюн был полон информации о предстоящих событиях и титулах последующих после них.

Он также знал лучшие охотничьи угодья и тактики для охоты на определенных монстров. Это было одним из его тузов в рукаве.

Конечно преодолеть разрыв в 10 месяцев задача не из простых, но не для Ан Джэюна.

"Мне придется сильно попотеть."

Была еще одна проблема.

"Но сейчас мне нужны деньги."

Ан Джэюн хорошо помнил 2036. В этот год его уволили с завода на котором он работал так и не объяснив причин, а все скопленные сбережения на тот момент подходили к концу.

'В лучшем случае у меня на руках будет 2,3 млн.'

Но для того, чтобы начать "Полководец" требовалось минимум 7 млн.

'Мне нужно достать еще 5 млн...'

Для подключения к "Полководцу" требовалось V-Gear устройство. К сожалению для Ан Джэюна, даже самая дешевая модель 1 уровня стоила 20 млн. вон.

Нужно больше золота.

Это стоимость недорогого авто. Сумма была не маленькой, но оно того стоило. Все таки V-Gear был ключом к виртуальным мирам.

Конечно, не обязательно было выплачивать все сразу. Можно было взять в рассрочку. Максимальный срок 12 месяцев, и в течение первых трех месяцев требовалось внести начальный взнос в размере 5 млн.

Так же затраты на создание персонажа в "Полководце". После создания давалось 3 бесплатных месяца, но и помимо этого требовалось около 2 млн. на прочие расходы. А на них рассрочка не рассчитывается.

В общем итоге выходило 7 млн.

‘Моя кредитная карта не справиться с подобными расходами, а банк мне не одобрит подобный кредит. Если забрать депозит за квартиру, то я останусь на улице вместе со всем оборудованием... уж проще попросить себя ограбить.'

Ан Джэюна уже знал что делать.

‘Придется снова обратиться к ростовщикам.’

Частные займы.

Ан Джэюн ненавидел ростовщиков, как в принципе и всех остальных, но тут он понимал, что это единственный способ достать такую сумму денег в сжатые сроки. Конечно, этим он свяжет себя по рукам и ногам обязательствами, но получение 5 млн. вон честным трудом займет не меньше 3-4 месяцев, а это все равно что остаться на время без рук.

'Так, с деньгами все ясно, что теперь?'

Ему следует составить планы на будущее.

Основным заработком в "Полководце" было убийство рейд-боссов. Так же это самое прибыльное дело.

Но все таки, рейд-боссы на то и рейдовые, на их убийство требовалось собрать рейд группу.

Ан Джэюн знал наверняка. Хотя Хурокан был силен, но соло рейд не потянул бы. Все потому, что Хурокан мечник. Мечники это авангард группы, их задача врываться в стан врага, чтобы дать дорогу своим товарищам.

Помимо этого для рейда требовалось собрать игроков различных профессий и классов. Если монстр обладал специфической магией или возможностями, то твоя задача обнаружить в них слабости и воспользоваться ими. Только в редких случаях можно было полагаться лишь на грубую силу.

‘Черт.’

Уже мыслить иначе - просто иррационально.

Ан Джэюн обладал поразительными навыками и познаниями о будущем. Через два года он спокойно бы мог войти в одну из экс-групп Топ-30 гильдий. Экс-группы, это потенциальные члены Топ-30 гильдий, группа запасных иными словами.

Если игрок отличится, то он может войти и в основной состав. Конечно, вместе с этим к нему придет и богатство и слава. Все, что требовалось бы от игрока, так это сотрудничать со свой гильдией.

"Черт."

Но Ан Джэюна не устраивали подобные планы.

Он не заботился о логичности своих решений.

‘Как будто я стану пресмыкаться перед этими выродками.’

Просто потому что Ан Джэюн угрожал их позициям, они разрушили его прошлую жизнь. Как результат Ан Джэюн бросил "Полководца", с ним остались лишь горечь и гнев. Он никогда не забывал обо всех своих гонениях, унижениях и тяготах, с которыми ему пришлось столкнуться после предательства "Хахве маски". Конечно, это не повод для жалости, но к нему порой закрадывались и мысли о самоубийстве.

Конечно, сейчас ничего из этого не происходило, но это все очень сильно отпечаталось в воспоминаниях Ан Джэюна.

Присоединиться к одной и этих гильдий и стать их послушным псом?

Ну, как вариант, если бы он был таким псом.

Но Ан Джэюн не животное. Он человек. Его жизненные принципы и человеческие ценности не позволили бы поступить так с собой после всего пережитого.

‘Класс, которым ты можешь проходить в соло рейды... класс, которым ты можешь играть в одиночку.’

Ан Джэюн продолжал ломать голову над этим.

‘Какой класс в "Полководце" способен вывозить все в одиночку?’

И в попытках решить данный вопрос,

‘Точно!’

Лампочка в голове взорвалась.

“Богатенький Лич.”

Был один случай.

Пока все воевали с ордами монстров со своими гильдиями, был один человек, что преуспел в соло-рейдах.

Его прозвали, Богатенький Лич.

“Точно, был ведь такой парень!”

У него был класс Некроманта.

□□□

"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 классам.

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 именять своей 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.”

□□□

“Наверное, впредь я буду любить частных заемщиков. Они быстро работают, когда дело касается денег.”

Дррр, дррр!

Ан Джэюн повозился с циферблатом на часах. Он проверил свой банковский счет и увидел на счету поступление в 10 млн. вон. Потом снова покрутив циферблат, и поднес часы ко рту.

“Peach Store.”

Деньги уже на руках, и планы на них уже есть.

Peach Store.

Она контролировала более 70% ВР рынка, и продавала ВР устройства, необходимые для доступа к виртуальному миру. Так же именно там можно было создать персонажа для "Полководца". Peach Corp конечно же сотрудничала с Tobot Soft. С момента запуска "Полководца", более половины V-Gear устройств приходилось на подключение к "Полководцу". По сколько продажи V-Gear резко взлетели, то Peach Corp не могла не уделить "Полководцу" в особом внимание.

В Peach Store можно было позаботиться обо всех делах для подключения к "Полководцу".

‘Хорошо.’

Посмотрев на карту, Ан Джэюн поместил в ухо небольшой наушник.

"Проложить маршрут."

□□□

Когда устройство для подключения к виртуальной реальности, V-Gear модель 1 уровня только вышла, ее назвали революционной.

Но так было лишь для меньшинства.

“Кто купит игровую приставку за 20 млн.вон?”

Это было поистине революционный скачок в ВР-устройствах, сократившая цену с сотен миллионов до каких то 20, но цена все равно оставалась запредельной. Вместо того, чтобы попытаться снизить цену, Peach Corp нашла другой подход к данной проблеме.

Вы платили не за игровую приставку, вы оплачиваете свой билет в новую эру!

Это был лозунг Peach Corp и она потратила не маленькие суммы на создание Peach Store.

Он отличается от обычного магазина. Его здание персико-образной формы и гладкими, нестандартными стенами, все это было уникальной чертой Peach Store. Его интерьер был еще более поразительным.

Внутри Peach Store, вы имели свободный доступ ко всему контенту связанный с V-Gear.

Приобретайте все, что вам понравиться! Это был их девиз.

Свободный доступ действовал все 24 часа в сутки. Они были открыты 24/7, и Peach Stores разрешала свободно пользоваться V-Gear устройствами. Находились и те, кто создавал там персонажей в "Полководце" и играли исключительно через Peach Stores!

Вновь оказавшись в Peach Stores, Ан Джэюн стал осматриваться по сторонам в поиска изменений. Он видел остальных клиентов, располагающихся на мягких стульях, в больших перчатках, с надетым на голову громоздкими, чуть больше мотоциклистского, шлемами. Явно одни из пользователей ВР мира.

В это время к Ан Джэюну подошел один из сотрудников.

“Я могу вам чем-то помочь?”

Ан Джэюн тут же ответил ему приятной улыбкой.

“Я здесь, чтобы приобрести V-Gear модель 1 уровня. Так что проведите меня к месту составления договора.”

Из-за поспешного ответа Ан Джэюна, сотруднику показалось, что он явно не из терпеливых. Поэтому он сразу перешел к делу, и задал вопрос строго по инструкции.

“Вы когда-нибудь пользовались V-Gear до этого?”

Ан Джэюн немного застопорился.

‘Ну да, только не в этой время.'

Раньше, на шее у Ан Джэюна были даже мозоли от долгого пребывания в V-Gear, но все это было в другом времени. Так что нынче Ан Джэюн действительно еще не пользовался V-Gear модулем.

“Нет, у меня не было такого опыта.”

“Тогда перед покупкой я посоветовал бы вам опробовать его у нас. Вы должны знать, что у некоторых людей начинается головокружения или проявляются признаки слабости после подключения к V-Gears.”

“Нет, я пришел, чтобы сразу купить его.”

Если бы у Ан Джэюна проявлялись подобные симптомы, то и возвращения в прошлое было бы бессмысленным.

Сотрудник повел Ан Джэюна на оформление договора. Пока он шел, он краем глаза кое-что приметил.

“Подождите.”

“Да?”

“Разве это не модуль 6s Уровня? Он на продажу?”

Ан Джэюн указывал на модуль изумрудного цвета, нормальные были белыми, а также двух программистов по тестированию.

‘Это определенно модуль 6 уровня, к тому же ранга-S. Разве он не поступит на продажу лишь в конце 2036 года?’

V-Gears модель 1 уровня является базовой, и каждая последующая модель была на уровень выше. Все последующие модели показывали лучшую производительность при погружение, как итог - и результат. Разница не слишком большая. Общий коэффициент увеличивался на 2% с каждой последующей модели.

Но и эти 2% дело не простое, особенно если учесть каждую последующую модель. Между моделью 1 уровня и 4 уровня разница 6%! В игре нет ни одного предмета способный увеличить твой показатель на целых 6%.

V-Gear модель 4 уровня стоила около 100 млн. вон. Подобные вещи использовались профи, чей успех в жизни зависел от "Полководца". Модели 5 уровня шли только по заказу, и цена варьировалась в зависимости от дополнительных опций, что включал покупатель. Что касается 6 уровня, так их даже в продаже еще нет. Они все еще находились на стадии тестирования.

К тому же этот изумрудный цвет указывает на его принадлежность к S рангу. Буква ‘S’ значит 'Специальный'', и это еще одна фича Peach Store. Всего их выпускалось по 77 штук на каждый уровень, и на каждую из них цена была просто астрономической. Они не предназначены для рядового пользователя, профи тоже в пролете, а вот богатые миллионеры и миллиардеры… короче яхты и самолеты у них уже есть.

‘Как всегда хороша.’

Ан Джэюн использовал подобный один раз. Когда Ан Джэюн уже сделал себе имя, его пригласили провести тестирование модели 7s, и он был искренне восхищен. На тот момент он пользовался моделью 3 уровня, и чувствовал, словно пересел с велосипеда в спортивный автомобиль. Он мог совершить невозможное.

Программисты, получившие данные тестирования Ан Джэюна были одинаково поражены. Они утверждали, что еще никто не смог так полностью раскрыть все возможности модели 7s как Ан Джэюн.

В любом случае, модель 6s стояла прямо перед ним.

Ан Джэюну конечно же стало любопытно.

“Извините, но эта модель не продается.”

Сотрудник сразу же объяснил Ан Джэюну, что тут ему нечем помочь, и на что тот внутренне посмеялся.

‘Даже будь у меня деньги на нечто подобное, я лучше бы инвестировал бы их в акции.’

Сейчас Ан Джэюн не наскребет столько денег, даже если продаст самого себя. И все равно, он не мог понять причины его нахождения здесь. Обычно Peach Store все доставляло напрямую покупателю. Подобные вещи не будут выставлять на витрины магазинов, так же как и Ламборджини на витрину обычного автосалона.

‘Значит произошла какая-то проблема, и они поспешили привести его, чтобы провести испытание.’

Сразу ясно, что все дело в модели, ведь ответственность за ошибку в своей технике несут изготовители.

Ан Джэюну было любопытно, кто же мог быть его владельцем.

'Кто во всей Корее мог приобрести товар, который еще даже не вышел в продажу...'

И кажется Ан Джэюн стал о чем-то догадываться.

'Это она, не так ли?'

Владельцем была та, кого он презирал всем своим сердцем.

Ан Джэюн нахмурился.

Сотрудник слегка опешил от изменений в выражение Ан Джэюна. Думая, что это его вина, сотрудник магазина решил поспешно извинится.

“Я действительно сожалею, но этот продукт...”

“Хм?”

Ан Джэюн немного удивился, но потом сразу понял в чем дело.

'Сотрудники Peach Store действительно слишком вежливы. В любом случае.'

Ан Джэюн сразу расслабился в выражение лица.

“Я просто немного прищурился, чтобы получше разглядеть. Если он не для продажи, то давайте продолжим. Оформим уже договор. Я ведь тоже создаю персонажа в "Полководце", так что позаботьтесь обо мне.”

После слов Ан Джэюна сотрудник продолжил свой путь. Следуя за сотрудником магазина, он вновь повернул голову.

‘Это действительно модель этой стервы? Я не смогу спать спокойно, если не плюну на него...’

□□□

Как раз, когда Ан Джэюн убрал свою карту, часы его знакомо завибрировали.

'Деньги от которых зависит моя жизнь, ушли, словно быстро выпитое пойло...'

Ан Джэюн буквально чувствовал боль от звука вибрации на его часах.

‘Без разницы. Я покажу всему миру, что значит зарабатывать и тратить подобно королю.’

Пока Ан Джэюн раздувал свою решимость, сотрудник закончил просмотр договора, и стал объяснять окончательные процедуры.

“Мы доставим V-Gear модуль в удобное для вас время на указанный вами адрес. Желаете ли перед этим провести более детальную настройку? И где желаете ее провести, здесь или у себя дома?”

Это корректировка настроек V-Gear модуля, чтобы пользователю было комфортнее.

Это весьма важный процесс, словно тюнинг автомобиля. Разница между ее отсутствием и присутствием очень большая. А для людей особо в это втянутых, разница в 1-2% может стоить жизни. Как результат все Топ-игроки проводят самостоятельную настройку своего модуля. Ан Джэюн тоже относился к ним.

“Да, пусть проведут здесь.”

Ему не зачем было сейчас заниматься всем этим самостоятельно. Ан Джэюн просто решил наспех провести здесь проверку, а уже дома подрихтовать все под себя.

Сотрудник кивнул головой.

“Тогда я позову программиста, пожалуйста подождите.”

□□□

Программист что-то яростно печатал на своем ноутбуке, при этом махая руками от злости. В это время к ноутбуку был подключен V-Gear модель изумрудного цвета.

“Черт, и что здесь не так?”

“Ну что?”

“В системе нет никаких неисправностей, сколько бы раз не проверял, все абсолютно в порядке.

Здесь нечего исправлять.”

“И что теперь?”

“Что значит "что"? Здесь проблема с тестером, так что будем звонить ему.”

Другой программист лишь усмехнулся на ответ своего коллеги.

“Да, как будто подобная ВИП персона явится сюда самостоятельно. Она скорее ответит ‘Да за кого вы, черт возьми, меня принимаете?’ Да и кто сказал, что ты сможешь связаться с ней, даже по телефону.”

“Черт, действительно, сказал не подумав.”

Эти двое не запускали всякие панели вроде "поиска неисправностей". Они члены японского отделения Peach Corp, а также члены научно-исследовательской команды Peach Corp в Азии. Это ВР программисты высшей категории, участвовавшие в прямой разработке модели 6-го уровня, а их зарплаты составляют несколько сотен млн. вон.

Сам факт того, что они лично приехали сюда, чтобы провести ремонт модуля многое говорило о важности этого Вип клиента, по указанию которого, эти высококвалифицированные специалисты превратились в простых ремонтников.

Конечно, им не очень нравилось все происходящее.

Они окончили престижные вузы, устроились в крупнейшую корпорацию в изучаемой ими области, и были очень уважаемы среди остальных. Так что им впервые пришлось столкнуться с подобным отношением.

Ну, а какой у них был выбор? Пока они получали свои деньги, им приходилось выполнять указы вышестоящих.

“Так, давай все снова проверим. На что были жалобы?”

“После Теста Восхождения, она сказала, что у нее понизилась скорость реакции, а тело было вялым.”

“Плохая скорость реакции может быть с тем, что ее ВР тело, имеет замедленное время приема. Что касается вялости… мне в голову приходит только одно, все дело в ее неспособности к адаптации.”

В этот момент мимо снова проходил Ан Джэюн, вместе со своим настройщиком. Все было именно так, как и предполагал Ан Джэюн. Чтобы взглянуть поближе на модель 6s, Ан Джэюн вместе с программистом подошли к ним поближе.

Поэтому Ан Джэюн услышал их разговор.

“Это модель 6s, верно?”

Ан Джэюн сразу же задал вопрос. Двое программистов только заметили Ан Джэюна подошедшего к ним, и были не мало этим удивлены.

“Что?”

“С чего ты решил?”

Как они могли не удивиться. Все таки модель 6s была только на стадии тестирования, а большинство обывателей не знало даже о ее существование. Совсем другое дело, когда специалисты вроде них об этом знают, но было предельно ясно, что Ан Джэюн к таким не относился.

“Так я прав?”

“Да, все верно.”

“Тогда этот модуль все еще находится на стадии тестирования. Так что же эта тестовая модель здесь делает? Появились какие-то неполадки?”

“Все потому, что тестер сказал, что ее тело вялое...”

В этот момент, другой программист с упреком взглянул на своего ответившего товарища.

'Эй! Ты зачем ему все это рассказываешь?!' его глаза так и кричали об этом. Заметив взгляд своего напарника, тот резко прикрыл рот, осознав содеянное. С другой стороны Ан Джэюну было по боку на гляделки этих двух, он задумался над сказанным.

“Если тело чувствует себя вяло, то скорее всего тут все дело в Расширенной Сенсорной Системе.”

Расширенная Сенсорная Система (РСС).

Это была новая разработка, внедренная в модель 6 уровня.

Он расширяла границы восприятия в виртуальном мире, а игроки "Полководца" часто называли это - шестым чувством. Это очень хорошая разработка, но тут речь идет о палке с двумя концами. Эти сенсорные модули поставляли пользователю гораздо более широкий спектр информации. Но если человек получит больше того, с чем его мозг может справиться, то он начинает чувствовать вялость.

Все дело в адаптации. Если пользователь так и не сможет адаптироваться, это лишь означает, что у него нет к этому врожденной предрасположенности и расширенную сенсорную систему лучше вообще не использовать.

“Я так понимаю, что тестирование проходит по методу Восхождения. Понизьте мощность РСС на 50% и снова проведите тест. Затем, отрегулировать, с каждым разом повышая чувствительность на 5%. Это должно помочь.”

Тест по Восхождению был наиболее часто используемым методом при установки и настройки ВР модуля.

На тесте Восхождения ты взбираешься на гору. Это позволяло проверить себя и на сколько хорошо пользователь использует свои физический возможности в виртуальном мире, а так же чувство балансировки.

А между этим, два программиста шокировано смотрели на Ан Джэюна.

“Откуда ты все это знаешь?”

Ан Джэюн казался абсолютно несведущим в этом деле, но отвечал он уверенно. Он даже знал о РСС. Это были новосозданные технологии, так что лишь считанные единицы знали об этом. Это не то, о чем должны знать посторонние.

“У вас с этим какие-то проблемы?”

“Нет, но...”

“Возможно ли, что у вас уже был опыт работы тестером?”

Вместо ответа, Ан Джэюн просто пожал плечами. Конечно ответ довольно туманный, но это единственное что он мог сейчас сделать. Да, у него был опыт, но не в этой реальности.

А потом.

“Не мог бы ты нам помочь?”

Спросил Ан Джэюна один из программистов.

“Эй! Ты что несешь?”

Его напарник резко воскликнул. На самом деле, в его просьбе не было ничего не обычного. В конце концов они работали с тестовым продуктом. Сбор данных с нескольких тестеров было обычным делом. А вот использовать тестируемый модуль в повседневной основе - нет.

“Давай! Мы может целый день в нем копашиться, но где гарантия, что это поможет. Лучше уж попросить некоторого содействия со стороны, ты так не думаешь?”

“Ты конечно прав, но...”

Они повернулись к Ан Джэюну, как бы прося его согласия. Но Ан Джэюн лишь спокойно ответил.

"Сожалею, но ни чем не могу вам помочь.”

'Если оно все-таки этой стервы, то пусть даже не рассчитывают на меня.'

Да и не похоже, что ему за это что-то дадут. К тому же, принадлежи это оборудование действительно Чой Суйлин, то он лучше умрет, нежели поможет своему заклятому врагу.

Два программиста немного нахмурились в лицах, но Ан Джэюн просто проигнорировал их. Нет причин их жалеть. То, что именно они занимались этой моделью, давало ясно понять, что они из основной ветви корпорации, элита среди элиты, Ан Джэюну не доставало квалификации их жалеть.

Ан Джэюн посмотрел на своего программиста.

“Давайте вернемся к нашим делам.”

Третий программист стоявший позади него все это время, наконец-то вышел из ступора.

"Ах да, конечно.”

□□□

Элегантная девушка, модельного роста с обворожительной фигурой сняла V-Gear изумрудного цвета, распуская свои длинные, прямые волосы. Она взглянула на программиста, что помог ей снять V-Gear и кивнула головой.

“Я опустила силу PCC и потихоньку стала ее увеличивать, как вы и сказали, я чувствую себя намного лучше. Этого должно быть достаточно.”

Вместе с этим, она взглядом отдала приказ девушке телохранителю стоявшей рядом с ней.

И та с должным профессионализмом стала отключать V-Gear модель 6s уровня. Видимо она желала сразу же его забрать. Два программиста глядя на это лишь облегченно вздохнули.

‘Господи, она действительно расценивает нас как своих персональных рабов.’

'Деньги все решают...'

Чой Суйлин схватила свою рядом лежащую куртку и вынула из карма два чека.

“Хорошо поработали.”

Они оба удивились глядя на чеки.

‘Не может быть.’

Они ожидали оплаты в один миллион, но там было по одному лишнему нолику.

'Деньги все решают? Да, черт возьми!'

Эти двое сразу подумали об этой идиоме. С другой стороны, Чой Суйлин после вручения чека сразу забыла о программистах. Ее дела с этими двумя закончились сразу после оплаты их работы, дальше не было причин поддерживать с ними контакт.

Но в тот момент, она словно что-то вспомнив, снова обратилась к ним.

"В конце теста, я заметила, что мой результат занял лишь второе место. Кто занял первое?”

“А?”

Двое все так же держа чеки в руках, немного наклонили головы.

'Второе? Что она имеет в виду?’

'Она заняла второе место? Не может быть. Ее время это результаты мирового уровня.'

Здесь, в Peach Store, все V-Gears модели имеют общую программу, установленную на едином сервере, поскольку установка программы на одну модель было невозможно из-за лицензирования и складских помещений. С тестом Восхождения все обстояло точно так же. Список рейтинга разделяли все пользователи проводившие этот тест за день.

К тому же Чой Суйлин закончила тест за 2 минуты и 51 секунду.

Большинство людей вообще не способны закончить этот тест. Не важно как ты его завершишь, уже сам факт твоего прохождения означает, что ты прекрасно адаптирован к ВР миру. Кроме того, людей закончившие тест за меньше, чем 3 минут - можно пересчитать по пальцам одной

руки. И все они монстры.

Результат Чой Суйлин в 2 минуты и 51 секунды просто невероятен, вне всяких сомнений. Она превзошла свой предыдущий рекорд на целых 7 секунд. Она прекрасно понимала, что модель 6s определенно стоил своих денег.

Но она была лишь на втором месте.

И она не понимала как. Как ее ошеломляющий результат оказался на втором месте?

Два программиста оба стояли наклонив головы.

А Чой Суйлин все так же продолжала смотреть на них.

“Я могу посмотреть результат этого теста?”

По ее указу, один из программистов побежал за своим ноутбуком. Но когда он увидел запись первого места, то сразу же впал в ступор.

“2 минуты 33 секунды…”

Что за абсурдный рекорд на первом месте. Человеку такое не под силам.

Два программиста тут же ответили.

“Должно быть это бот.”

“У нас присутствует бот, что проверяет наши продукты. Похоже мы случайно загрузили его запись.”

Если человеку такое не под силам. Тогда ответ был очевиден.

Чой Суйлин оставила лишь усталый взгляд, и вновь развернувшись, пошла прочь.

□□□

После возвращения домой, Ан Джэюн вытянулся рассматривая установленный V-Gear у себя в однушке.

Глядя на его лицо, можно было легко понять, что он не в настроение.

“Черт побери.”

‘Это все из-за того, что это модель 1 уровня? Не могу поверить, что мой результат упал до 30 секунд. Когда я был на пике, то доходил до 20 секунд. Черт, видимо всему виной отсутствие практики.'

Результаты теста по восхождению оставили Ан Джэюна с подавленным настроением, и продолжали его беспокоить.

Он понял, что сейчас он не в самой лучшей форме.

‘Некроманты там и все остальное может подождать, для начало нужно привести себя в форму.’

С хмурым лицом Ан Джэюн закончил растяжку и схватил горстку глюкозных леденцов, что он

купил. Он бросил их в рот, и одел громоздкие перчатки V-Gear модуля, продолжая громко жевать. Желеобразное вещество полностью обволокло руку внутри перчатки. И Ан Джэюн быстро проглотил дожевывающие конфетки.

Затем он лег на матрас и одел свой V-Gear.

[Пользователь Ан Джэюн, сканирование радужной оболочки закончено. Благодарим за использование V-Gear.]

Как только сканирование глаза закончилось, Ан Джэюн вставил мундштук.

Прикусив его посильнее, Ан Джэюн внутренне приготовился.

‘Ну что ж, просмотрим, кто будет смеяться последним!’

□□□

Виртуальная реальность вышла на передовую современной эпохи, все из-за отсутствия всяких ограничений. В виртуальном мире, каждый может стать Халком, Железным человеком, или даже Мэрилин Монро. Можно разъезжать по улицам быстрее чем на самолете, или прыгать со скал без парашюта.

Все возможно.

Но это не значит, что она была прекрасна во всем.

Все не так просто.

Хотя в виртуальном мире было возможно абсолютно все, но далеко не каждый осмелится это сделать. Спрыгнуть со скалы? Конечно, ты не почувствуешь боли, но большинство не наберется храбрости это сделать. А если бы могли, то не было бы людей, что вечно пускались бы в слезы на своих учениях.

Это было самым большим препятствием, которое требовалось преодолеть в ВР играх, особенно РПГ.

Виртуальные игры давали игроку сил завалить медведя голыми руками, но только двоим или троим из десяти это удавалось.

На это было две причины.

Во-первых, некоторым просто не хватало на это сил. Допустим твой автомобиль мог разгоняться до 600 км/ч, но большинство больше 200 не наберут. Дело не только в страхе, просто для этого так же требуется опыт вождения, ну и талант конечно же, чтобы на подобной скорости не врезаться при каждом повороте.

Во-вторых, отвращение при убийстве живых существ. В виртуальном мире все выглядит реально.

В первом случае, все зависело от самих игроков, но со второй задачей требовалось разобраться уже самим создателям данного контента. Создатели ВР игр решили разрабатывать свои игры так, чтобы на ней было проще сосредоточиться.

В случаях, если при разрезание мечом выплескивается фонтаны крови, если существа на

последнем издыхание и ты чувствуешь как прекращается биться его сердце, или просто у него вываливаются кишки из пробитого брюха, то создатель подобного контента оказывался за решеткой.

Как результат, по началу все ВРММОРПГ игры были немного детскими. Монстры все были в квадратиках или с желеподобными телами, чтобы игра была менее жестокой. А в некоторых играх вообще вместо крови проливались конфетки.

Но "Полководец" был другим.

Основной акцент в нем был уделен на убийстве монстров, и создатели игры считали, что шлифовка данного направления, это прямой путь к успеху.

Поэтому они сделали игру максимально реалистичной.

А реалистичность - это жестокость. Кровь летела во все стороны. Никакого мяса и мозгов, но кровь была реальной. И игроки всегда могли отключить данную функцию, и сам факт этой опции полностью менял весь взгляд на игру.

При получение ран, монстры не сидели словно валуны, они злились, рвали и метали. Они сбегали, чтобы зализать свои раны, и наоборот, рвались в бой когда исцелялись.

Именно поэтому "Полководцу" уделялось столько внимания. Битвы в нем были самыми жестокими и самыми захватывающими, нежели в остальных играх.

А для тех кто играл в ВР игры впервые, это был словно вызов. Было множество людей, кто не мог приспособиться к игре, и это после того как отвалил за нее не маленькую сумму денег.

"Полководец" решил эту проблему просто.

Они создали очень простой туториал - учебник. Разработчик данного туториала сказал следующее.

“Если не хочешь играть - не играй. Я не иронизирую, это мой тебе искренний совет. У тебя нет никаких причин играть в эту игру, если тебя это слишком напрягает. Помимо "Полководца" есть огромный выбор других игр. Поэтому не играй, если нет желания. Зачем же тратить на это деньги и тем более заставлять себя?”

Конечно потом прошел слушок, что это сотрудник потом дал свои письменные извинения... и все таки, новичкам приходилось проходить 280 минутное обучение, чтобы начать в "Полководец".

Этот учебник содержал множество боевых постановок, от убийства монстров до их тотального уничтожения.

Большинство новичков выходило оттуда полностью вымотанными.

Как раз в это время.

Замок Фигар!

Трактир 'Новичок', находившийся в замке Фигар, славился своим дынным пивом.

Это место всегда переполнено новичками, ведь именно сюда они попадали после прохождения

учебного курса. Прямо сейчас эти новички сидели полностью измотанными за столиками трактира, и глядели на дынное пиво, которое им полагалось за прохождение туториала.

‘Какого черта!’

‘Это не игра, а какая-то пытка...’

‘Может мне все таки продать свой V-Gear? Я не думаю, что и дальше смогу продолжать в таком же духе, если все будет так же как и в учебке...’

Пускай все уже позади, но они до сих пор оставались в шоковом состояние. Они прекрасно слышали о печально известном учебнике "Полководца", но не ожидали, что все будет ТАК плохо. Конечно, после всего испытанного, они пересмотрели свои взгляды на это.

Большинство игроков сейчас лишь заняты обдумыванием, продолжать ли им дальше играть в "Полководец" или нет.

И тут появился игрок, чье поведение разительно отличалось от остальных.

“Фуух!”

Этот парнишка спускался на первый этаж, потягивая руки, словно после разминки. У него было расслабленное выражение, как после парилки.

'Наконец-то я снова чувствую свое тело.'

Этим парнем был Ан Джэюн, точнее Хурокан.

'Как же давно у меня не было хорошего боя. Как по мне, то человек хотя бы раз в жизни, да должен увидеть как льется кровь.'

По его словам, учебник годился только для разминки. Сейчас Хурокан был навеселе.

'Такое чувство, словно вернулся домой.'

Чувство, словно лосось вернувшийся в родную воду.

Хурокан наконец-то почувствовал, как одел свою родную одежду. Поэтому он чувствовал себя очень хорошо, и шел напевая, при этом постукивая в такт.

Остальные игроки, что находились в раздумьях, смотрели на него как на призрака.

‘Кто он?’

'Он там что, вообще рассудка лишился?’

'Он напевает? Он ведь тоже новичок, одежда тому доказательство. Так какого хрена он тут напевает?’

Обычно никто не обращал внимания на остальных, ведь они только что вышли из пятичасового, долгого и мучительного сражения. Поэтому Хурокан казался им просто... безумцем.

С другой стороны Хурокану было все равно на остальных. Он даже не замечал их.

Ему на все это было просто до лампочки.

Именно в этот момент владелица трактира обратилась к Хурокану.

“Хорошо постарался. Это конечно не много, но вот, выпей за счет заведения за проделанную работу.”

[Вы великолепно справились с обучением. Вы получили 1000 мл. дынного пива в качестве награды.]

Пока приятный женский голос ласкал его слух, НПС передала ему стакан пива. Хотя больше он походил на кувшин, который Хурокан тут же принялся в себя вливать.

“Кхааа!”

‘Как же мне этого не хватало!’

Пока пиво лилось через горло, сладкий аромат дыни добавлял свежести во рту.

‘Если подумать, то когда я в последний раз пил дынное пиво... вероятно, еще до сражения с этими ублюдками из "Штормовых охотников", давненько получается, не правда ли?’

Дынное пиво было лакомством доступным только в мире виртуальном. Оно было разработано при партнерстве с лучшими гурманами виртуального контента - Прекрасный Вкус. Меню изысканной кухни "Полководца" было так же популярно, как и его сражения, поскольку никогда раньше не виданные блюда и вкусы можно было попробовать лишь здесь, в виртуальном мире.

“Хух!”

После того как он выпил свое пиво, Хурокан быстро вышел из трактира на улицу, где его встречали яркие лучи солнца.

‘Я вернулся!’

Великий Палач Хурокан вернулся в "Полководец".

□□□

[Хурокан]

- Уровень 1

- Класс: Начальный

- Титулы: 1

- Характеристики: Сила (3) / Выносливость (3) / Интеллект (3) / Магия (3)

Хурокан уставился на голографический интерфейс перед своим лицом.

Глядя на окно характеристики, он испытывал противоречивые чувства.

Конечно это была не вся его статистика. Если покопаться глубже, то можно было найти более

расширенную ее версию. Рассчитывалось более десятка резистов для различных атрибутов, физ. и маг. защита, бонусы к скорости передвижения, и многое, многое другое... конечно же, у всех Топ-игроков "Полководца" в ней водилось множество цифр. Просто смотреть на эти запредельные цифры уже приносило удовольствие.

Конечно Хурокан не был исключением.

Но глядя на эти тощие циферки у него сводило желудок.

'Мне предстоит много работы...'

Задача первостепенной важности, это заполнить цифрами его окно характеристики.

Но помимо этого были и другие дела.

'Хорошо, самое время получить себе класс.'

Получение класса.

Это было не трудно.

"Полководец" имел очень сложную систему боя. Если бы и подготовка к бою была бы сложной, то в нее бы никто не играл.

Поэтому вся предбоевая подготовка была простой.

Выбор класса тому яркий пример.

В большинстве игр выбор класса был довольно сложным процессом. Требовалось достигнуть определенного уровня, запускались длинные цепочки заданий, или вообще отправляли игрока за три девять земель.

Но в "Полководце", располагалась Башня Классов, это примерно в 10 минутах ходьбы от Таверны 'Новичок'. Мечник, маг и жрец, более 90% игроков "Полководца" выбирали именно эти классы. Никто сильно не беспокоился об этом, ведь стиль их игры полностью зависел от выбранного ими пути, т.е. пути развития древа навыков.

Некромант, что хотел себе взять Хурокан был ответвлением Мага.

'Стать Магом, затем выбрать направление черной магии.'

Когда игроки выбирали Мага, то им приходилось делать выбор.

Черная или белая магия.

Выбирая черную магию, ты становился черным магом. Если черный маг в древе навыков выберет путь Некроманта, то его прозовут Некромантом.

Игрок первого уровня мог в любое время обрести несколько навыков или заклинания при выборе своего класса. Другими словами, можно было начинать магичить с 1 уровня.

Игра не надоедала игрокам цепочкой нудных заданий, перед тем как вступить в бой. Создатели понимали, что именно сами сражения так возбуждали игроков.

'И где искомое?'

В черной магии было множество ответвлений.

Большинство выбирало магию атакующего типа. Игроки выбирали атакующий тип по причине того, что эта магия им позже пригодится в игре.

Проблема заключалась в самой прокачке заклинаний, ведь чтобы на высоких уровнях раскидываться высоко ранговыми заклинаниями, сначала требовалось прокачать низко ранговые. Очень муторно прокачивать низко ранговые заклинания, когда ты сам уже приличного уровня. Ведь лучший способ прокачать заклинаний это постоянное их применение, при чем на монстрах твоего же уровня.

Параллельная прокачка заклинаний и своего уровня.

Вот самый лучший способ их поднятия.

‘Призыв скелета.’

Основным древом навыка Некроманта, был именно призыв скелета.

Если уровень этого заклинания будет низким, то не видать ему других заклинаний.

Планы на будущее были очевидны.

'И так, давай посмотрим пупсик, чем ты сможешь меня порадовать.'

□□□

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, вне 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 привлечь 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 игроков 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 получали случайный предмет из инвентаря.

Поэтому все ПК-игроки были нацелены на левое запястье. Если им удастся быстро его 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 "Полководца". При чем всегда.

Как результат, всякий, хоть раз убитый ПК-игроком, был очень чувствителен, 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.

□□□

Больше 50% игроков "Полководца" становилось магами.

Новичкам на удивление легко было за них играть. В отличие от мечников, которым приходилось напрямую сталкиваться с огромными монстрами, магам приходилось просто атаковать, стоя за чужими спинами. Знают, когда и как требуется унести отсюда ноги - уже прекрасно.

Маги были очень популярны, и спрос на них соответствовал их популярности.

Ведь этим классом можно было играть только в ВР мире, просто использовать магию уже было очень романтично для многих людей.

Поэтому большинство игроков очень много раздумывали над своими первыми навыками. Все варианты были хороши... даже принявшие окончательное решения, немного сомневались после увиденного количества книг.

Но для Хуракана, все было иначе.

Войдя в библиотеку, он быстро взял нужный ему навык и ушел.

Без сучка, без задоринки.

Просто у него не было другого выбора. Это было основное заклинание в древе навыков Некроманта. Чтобы использовать более высокоуровневые заклинания ему требовался этот навык, к тому же, он и на высоких уровнях постоянно используется.

'Как хорошо, что не пришлось сильно заморачиваться с выбором.'

Выйдя из комнаты, Хурокан сразу изучил книгу. Обучиться заклинанию из книги навыков было просто. На обложке книги располагался отпечаток руки. После того, как ты положишь на нее свою левую ладонь, из часов выйдет голографическое окно.

[Выучить навык, Ядро Скелета?]

После подтверждения, он сразу же изучил заклинание.

[Вы приобрели навык, Ядро Скелета.]

[Вы приобрели титул, 'Младший Некромант'.]

Он сразу получил титул. После изучения навыка, Хурокан просто выкинул книгу на землю. Еще одним плюсом "Полководца" было то, что можно было мусорить в любом месте и в любое время.

Затем, он проверил свой навык.

[Ядро Скелета]

-Ранг: F

-Количество скелетов, что вы можете призвать: Воин (1)

-Описание: Вам дается способность создавать Ядро Скелета. Если наполнить ядро магической силой, то вы призовете подчиненного вам скелета.

Простенькое описание.

“Ядро Скелета.”

Хурокан сразу же активировал навык.

[Если просто использовать заклинание, то будет создано стандартное ядро.]

После короткого оповещения, у Хурокана на ладони появилось Ядро Скелета размером с палец.

Хурокан крепче сжал ядро.

‘Самое главное, что этот парень обладает своим боевым ИИ.’

Статистика скелета менялись в зависимости от ядер, что использовались при его создание. В этом плане могли помочь финансовые вливания, но боевые навыки ИИ не купишь.

По данным исследования Хурокана, все боевые навыки ИИ призванных монстров были очень плохи. Но вместо этого им давался навык самообучения. Они могут быть улучшены путем бесчисленных битв, в которых развивался их боевой ИИ. Все было логично. Если бы призываемые скелеты имели боевые навыки игроков 300-го уровня, то все бы играли за некромантов.

Но Хурокану было больше интересно, насколько велик их боевой ИИ в начале.

'Просто имейте хотя бы основы, пожалуйста. Остальное я возьму на себя.'

Если они окажутся совсем бесполезными, то класс некроманта станет для него большей головной болью, чем он ожидает.

□□□

Почте все содержимое "Полководца" связанно со сражениями. В то же время, сражения это почти все, что мог предложить "Полководец". Если бы предбоевая подготовка была затруднительной, то игра станет никому не нужной.

Поэтому вся подготовка к сражениям была простой.

В центре всего этого была Ассоциация Завоевателей.

Ассоциация Завоевателей, предоставляла игрокам различную информацию и жилье при охоте на монстров. Поэтому большинство игроков по умолчанию становились ее членами. Особенно новички, им предоставлялись различные льготы, поэтому они первым делом вступали в Ассоциацию Завоевателей.

После вступления в Ассоциацию Завоевателей, игрокам выдавались оружие и доспехи

пригодные до 10 уровня. Благодаря этому новичкам не требовалось копить, и тратить лишние деньги на оборудование, и сражаться при этом с монстрами голыми руками.

Помимо этого, новички могли использовать Тренированное Подземелье Ассоциации Завоевателей.

Тренировочное Подземелье было специально разработано для игроков ниже 10 уровня, чтобы испытать себя. Если учебник давал оценить вкус реальных сражений "Полководца", то Тренировочное Подземелье учило подготовке к реальному бою. Так как он был типа Инст*, то в нем не кому было тебе помешать и игроки могли спокойно сосредоточиться на боевых действиях.

Прямо сейчас Хурокан находился в Тренировочное Подземелье.

Вокруг было округлое пространство, размером с футбольное поле. А под висевшими факелами виднелось два прохода.

Как только Хурокан вошел в один из проходов, во втором проходе появился монстр.

Это был волк.

Сквозь свет факелов виднелись золотистые зрачки и черное тело.

‘Угольный Волк.’

Как можно понять из названия, его тело состояло из угля, и было весьма хрупким. Он был столь слаб, что 1 уровневый новичок смог бы одолеть его голыми руками. Ну, а так как все игроки были оснащены доспехами и оружием из Ассоциации Завоевателей, то справиться с ним было плевым делом.

Но даже так, лишь 90% умудрялось пережить схватку с ним. Получается, что каждый десятый погибал в его пасти.

Это и есть настоящее сражение.

Некоторым не поможет даже эпические предметы и навыки, ведь что от них прок, если не знаешь как ими пользоваться.

Конечно же Хурокан справился бы с ним и голыми руками, секунд эдак за 30.

Но не сейчас.

Хурокан положил руку в карман. Почувствовав у себя в руке Ядро Скелета он стал наполнять его маной. Впитав ее черепо-образное ядро окружило голубое сияние.

“Воин Скелет, я выбираю тебя!”

Хурокан кинул ядро в Угольного Волка.

Да, все правильно, его поза тоже соответствовала сказанным словам.

[Воин Скелет впитал себя вашу магическую силу и материализовался.]

Интересно, что произошло дальше. Ядро скелета стало расти словно на дрожжах.

‘А это круто.’

Скелету воину потребовалось меньше секунды, чтобы обрести свою полную форму.

Он был ростом чуть ниже среднего, 160 см. Он был не особо большим, а костяная структура соответствовала человеческой. От того он выглядел немного жутко. Было бы не плохо имей он отличный от человека скелет. Два синих огня мерцало в его пустых глазницах, бабушек до инфаркта точно довел бы.

Сразу после своего появления он уставился пустыми глазами на волка, и заревел.

Это была демонстрация гнева на угрозу своему хозяину, и выглядело это жутко.

Взглянув на скелета воина, Хурокан принял серьезный и строгий вид.

“Прикончи его”.

После команды Хурокана воин скелет сразу же побежал в сторону Угольного Волка размахивая над головой длинной костью, словно дубиной.

Рык!

Волк не подавал признаков отступления перед бежавшим на него Скелетом Воином. Грубо прорычав, он устремился вперед.

Бег Скелета Воина, и Угольного Волка создавали в воздухе определенный контраст звуков, а вместе с этим расстояние между ними потихоньку сокращалось.

Наблюдавший за этим Хурокан помрачнел.

‘Только не говорите мне, что он так и собирается бежать на таран. Не важно на сколько может быть плох по началу его боевой ИИ, это просто невозможно…’

Прежде, чем Хурокан закончил свою мысль,

Краш!

Раздался глухой звук.

Волк и скелет столкнулись с друг другом. Хотя скелет замахнулся своей костью, но достичь своей цели ей было не суждено, волк оказался быстрее. После столкновения, тело скелета прогнулось словно тетива натянутого лука, и он отлетел. После короткого полета, он кувырком прокатился по земле, выглядел он жалко.

А у наблюдающего за ним Хуроканом выражение лица стало еще более жалким.

‘Что это за ужас? Разве скелеты на видео у Богатого Лича не двигались намного быстрее?’

Конечно, он не ожидал от него каких-то ошеломительных результатов. Он понимал, что ему для этого придется использовать свои боевые навыки для обучения.

Но он ожидал большего.

У монстров в "Полководце" были довольно высокие ИИ. Соиздатель "Полководца" - Tobot Soft,

являлась ведущей компанией по разработке ИИ, так что естественно в этом игра превосходила остальных.

Но чтобы все было так плохо.

‘Я ведь не совершил непоправимую ошибку?’

Хурокан приложил пальцы к своим нахмуренным бровям.

А пока это происходило, Угольный Волк, отправив скелета полетать, продолжал все так же доблестно стоять.

Грррр!

Он собирался убить Хурокана. Полостью сосредоточившись на нем, он с низким рыком устремился прямо на него.

Хурокан уже слышал топот его проворных лап, и все равно продолжал нахмурено стоять. Хурокан прекратил свои самоистязания и обратил внимание на волка, когда между ними оставалось всего 20 метров. Чтобы покрыть эти 20 метров хватит и одного вздоха.

В этот момент Хурокан вытащил с правого бедра кинжал, и легонько перекинул его в левую руку. Как только его рука схватила кинжал, Угольный Волк прыгнул на него с расстояния 5 метров.

Он широко разинул свою пасть, обнажив свои острые клыки, планируя вгрызться Хурокану в шею.

Большинство людей на этот момент замирали в ужасе.

Но кем был наш Хурокан?

Великим Палачом.

С точки зрения боевых навыков и боевого опыта он стоял на вершине всего "Полководца". Он даже не переставил ноги. Он слегка повернул свой корпус, так что Угольный Волк лишь слегка задел его левое плечо. Все как и планировалось,

Резь!

Хурокан всадил ему кинжал в левый глаз.

Визг!

Угольный Волк прокатился по земле, не сумев правильно приземлиться.

Использовать минимум телодвижения при уклонение и использовать силу противника чтобы нанести более глубокую рану. Без сомнений, при виде подобного мастерства, обычные игроки почувствуют огромный восторг, а у бывалых ветеранов по коже пробегут мурашки.

‘Пф.’

Для Хурокана это оказалось слишком просто. По его мнению это даже не походило на охоту, не то что сражение. Кто станет называть давку муравья сражением?

А в этот момент, Скелет Воин поднялся с земли и вновь устремился на волка.

“А?”

Хурокан был слегка удивлен, но скелет не обратил внимания на реакцию своего хозяина и все так же продолжал бежать к своей цели. Угольный Волк поднялся, и с воткнутым кинжалом помчался на скелета.

Краш!

Они в очередной раз столкнулись.

Как и ожидалось, Скелета Воина снова отправили в полет. Вновь наблюдая одну и ту же сцену, Хурокан снова нахмурился. Затем угольный волк опять переключился на Хурокана, но в этот раз он не стал нападать, а стал наворачивать круги, выжидая подходящего момента. Вот он, результат самообучения. После свидетельства его боевых навыков, он понял, что не стоит атаковать Хурокана в лоб.

‘Похоже у меня нет выбора.’

Хурокан щелкнул пальцами.

Это была базовая команда.

Один щелчок, означал переход в оборонительный режим, два, в боевой.

‘Если подумать, разве там не было третье команды, активирующей специальный навык?’

Щелкнув трижды, активировался определенная последовательность действий.

Хурокан уставился на Угольного волка, пока тот продолжал кружить вокруг него. Казалось, он не станет нападать, пока не увидит брешь в его защите. Затем Хурокан уставился на Скелета Воина. В режиме обороны он стал в защитную стойку, осторожно наблюдая за Угольным Волком потерявший к нему всякий интерес.

'Нужно все проверить.'

Теперь он желал узнать, что это за уникальный навык. Хурокан не знал, к чему это приведет, но собирался это проверить.

Щелчек, щелчек, щелчек!

Хурокан трижды щелкнул пальцами.

Затем, стаявший в защитной стойке скелет, резко расслабился. И медленно поплыл назад.

[Скелет воин, начинает свой танец.]

Лунная походка Майкла Джексона. Танец, что когда-то влюбил в себя весь мир, танец, что доводил фанатов до слез, этот легендарный танец снова явил себя миру в этом подземелье.

И Хурокан, единственный свидетель подобного зрелища, обходился себя двумя руками за голову, словно был глубоко тронут этим.

‘…Боже, сейчас ведь не слишком поздно удалить своего персонажа, и снова стать мечником?’

Кажется впервые за все время своей игры, Хурокану захотелось плакать.

http://tl.rulate.ru/book/1140/35063