

Глава 1

И вот прошли дни. Дэйву удалось покинуть больницу и вернуться в свой маленький городок. Однако его травмы так и не зажили, нога и правая рука были в полном хаосе.

С каждым новым движением – он прихрамывал, а в правой руке не мог нормально держать даже чашку. Короче говоря, теперь он еще более ущербный, чем до инцидента. И теперь из-за своих страданий он неспособен нормально работать, его бывший босс выгнал его с бензоколонки из-за его травм, но сказал, что это связано с опозданием Дэйва и его отсутствием на работе.

Дэйв ничего не мог сделать, кроме как свалить все на несправедливость этого мира. Более того, теперь, полагаясь лишь на свою левую руку, чтобы выполнять всевозможные задачи, он чувствовал, будто попал в ад.

К счастью, у Дэйва есть кое-какие друзья. Например, Ральф – лучший друг Дэйва, что только вернулся в город, и сразу же увидел состояние Дэйва. Они встретились в кафе, и Ральф был потрясен нынешним состоянием Дэйва, а затем попросил его рассказать ему о причине произошедшего, но Дэйв не решился втягивать друга в свои проблемы, посему выдумал историю о получении своих травм.

- Я упал с утеса, ничего серьезного, Ральф, не волнуйся, – однако, как бы Дэйв не пытался все скрыть, его выдавал его подавленный тон.

- Слушай, мужик. Знаешь, я знаю, что я не имею права говорить об этом, но ты должен был закончить учебу и поступить в колледж, по крайней мере, ты мог бы получить достойную работу, или достаточно опыта, и умений, чтобы просиживать свой зад в офисе. Работы на неполный рабочий день, или такого вида – они ведь не имеют будущего... И еще, ты что-нибудь слышал о [Завоевании]? – спросил он.

- Эмм, эта игра? Да, я читал о ней, но как она с этим связана? Или как она может быть связана с работой. Разве с помощью игры ты можешь добыть себе пищу?

- Вот тут ты не прав. Я член одной из сильнейших гильдий в игре, я даже получаю зарплату, просто играя и выполняя некоторые задания. Хотя я не являюсь основным членом, мне все равно удается получать около 5000 долларов в месяц, просто играя. И из-за замедления времени между игрой и реальностью, я могу играть в течение долгого времени, выполняя разные квесты и принося очки чести в гильдию, что, собственно говоря, увеличивает доход. В прошлом месяце мне удалось получить зарплату в 12 тыс. плюс преимущества выполнения сложного квеста, а также я помог нашей гильдии пропиариться в объявлении сервера.

- Погоди, ты хочешь сказать, что, играя сумел заработать 12 тысяч? Твою мать, я едва мог получить треть этого, работая что есть мочи в течение месяца! – сказал Дэйв.

- Да, ты все верно понял, и это только потому, что мне не повело с группой, выполняющей квест. Парень, который обнаружил квест, получил 50 000 долларов от лидера. В основном это касается торговли и спонсорства, получив легендарный квест, ты можешь пропиарить имя своей гильдии или группы в объявлении сервера, также, там ты можешь указать имя своего спонсора, тем самым пропиарив и его, Таким образом, у тебя будет реальный спонсор, и за это ты получишь реальные деньги, - сказал, Ральф.

- Это звучит интересно. Как я могу присоединиться? Я помню, что цена на машину виртуальной реальности равна почти 10 тысячам.

- Ну, ты прав, она довольно высока. Однако, если сможешь ее получить, то сможешь зайти в игру и начать создавать своего персонажа, затем ты сможешь начать играть. Слушай, есть минимальное требование для присоединения к нашей гильдии, это достижение 50 уровня. После достижения 50 уровня, ты сможешь присоединиться к моей гильдии, конечно же по моей рекомендации. Но будь осторожен, потому что присоединение к гильдии не значит, что ты немедленно разбогатеешь. Тебе нужно будет начать выполнять квесты и достигать определенных целей. И если ты обнаружишь новое подземелье или регион, то будешь вознагражден гильдией. Хотя сейчас, когда прошло три года, редко можно найти новые зоны или новые подземелья. Но, может тебе повезет.

- Значит, это ничего не меняет. Я никогда не смогу ничего сделать. Игра началась 3 года назад, и судя по тому, что я слышал, многие боссы были убиты, а многие подземелья были завоеваны. Такому ничтожеству, как я, лучше придерживаться обычной работы.

- Нет-нет, кто сказал, что нужно делать только квесты. В гильдии есть система взносов. Каждый месяц ты можешь обменивать свой вклад в гильдию на деньги или золотые монеты.

- О, а очки вклада получить довольно легко, я полагаю?, - спросил Дэйв.

- Да, тебе просто нужно выполнять повторяющиеся квесты в некоторых подземельях. Если соберешь 5т очков вклада, то получишь эквивалент в реальных деньгах. С другой стороны, выполняя квесты, ты заработаешь несколько золотых монет. Обменный курс составляет 1 к 1, - сказал Ральф.

- О, так 1 золотая монета - это один доллар, неплохо, - сказал, Дэйв.

- Это не значит, что легко получить золотые монеты, однако это тоже не сложно. Это намного выгоднее. Помнишь шумиху с биткоидами? Это почти тоже самое, но золотые монеты можно обменять довольно быстро. Так что скажешь? Не хочешь присоединиться?, - спросил Ральф

- Это звучит достаточно интересно, - сказал Дэйв: - Но сейчас мне придется отказаться. На данный момент у меня действительно не хватает денег, - солгал Дэйв. Но он хорошо знал, почему: - Я присоединюсь, когда у меня будет достаточно денег, чтобы купить машину виртуальной реальности, - сказал Дэйв.

Он знал, что Ральф был его хорошим другом, и он знал, что в тот момент, когда он присоединится к игре, он бросится к нему и попытается помочь ему как можно больше. Если бы он это сделал, он бы сильно его побеспокоил. Вот почему Дэйв хотел полагаться на себя, как когда играл в старые игры MMORPG, он всегда был соло. Он никогда не занимался такими делами, как вступление в гильдию. Но прежде чем он присоединится к игре, ему нужно провести огромное количество исследований.

- Эй, слушай, я могу помочь тебе купить игровую капсулу, - сказал Ральф, но Дэйв сразу же прервал его.

- Нет необходимости, бро, я вижу, что ты хочешь помочь, но на данный момент мне нужно сначала найти работу. Я не могу полагаться только на игру, к тому же буду должен тебе, кто знает, может когда я достигну 50 уровня, я брошу ее, и тогда ты впустую потратишь на меня деньги, и тогда мне придется работать за бесплатно, дабы вернуть тебе деньги, 10 000 \$, возможно, не так много для тебя, но мне будет довольно сложно собрать такую сумму, я сам заработаю и накоплю на эту капсулу, - сказал Дэйв.

- *Вздых*, как хочешь. в любом случае, если начнешь играть, пришли мне личное сообщение. Мой ник – Бластер.

- Хорошо, Бластер, - сказал Дэйв, усмехнувшись: - Я пришлю тебе ЛС [личное сообщение], когда присоединяюсь, - сказал он.

Затем они оба мирно беседовали весь вечер. А после Ральф попрощался с Дэйвом и ушел. Ночь только настала, и Дэйв вернулся в свою квартиру.

Это было довольно потрепанное место. Здесь не было грязно, но и интерьера было по минимуму. Два кресла и маленький стол, стол у его кровати, небольшая кухня и душ. Это были не лучшие места, но плата была действительно дешевой. В настоящее время у Дэйва около 17 000 \$, что осталось от тех денег, которые ему дал тот человек в черном. По правде говоря, он испытывал отвращение к этим деньгам, но он все еще не мог получить работу, поэтому у него не было выбора, кроме как использовать их.

-«Кажется, мне понадобится использовать $\frac{3}{4}$ их части, чтобы купить капсулу ... *вздых*»-

В тот день Дэйв зашел в интернет и начал читать об игре «Завоевание».

В игре было несколько классов, начиная от охотников, "танков", берсеркеров, ассасинов и многих других классических классов. Были даже некоторые скрытые классы с превосходными атрибутами, но их нужно разблокировать, сделав квест или выполнив несколько разных заданий. Игра была разделена на несколько гигантских городов и территорий. Игроки имели возможность воевать за территории и захватывать их. Однако после трех лет с момента создания игры, карта территорий игры изменилась. В первоначальных королевствах более не было правителей, власть захватили гильдии. Все потому, что убийство короля какой-либо страны давала убийце власть правления. Таким образом, было действительно легко взять

контроль над землей. Тем не менее, это также значит, что в тот момент, когда король страны погибает, власть над королевством теряется. Этот феномен применим только при определенных условиях, королевство должно быть вынуждено пройти войну. Это было непросто.

Существует предмет, необходимый для начала завоевания. Право на атаку для завоевания. Этот предмет выпадает с некоторых высокоуровневых монстров или очень ценных сундуков. Дабы победить монстра высокого уровня потребуется сотрудничество сотен игроков, и даже если они победят монстра, шанс на захват «Права на атаку для завоевания» крайне мал. С самого начала игры. Три года спустя было найдено только три таких предмета. И они были использованы для завоевания трех крупных королевств. Таким образом, нынешние топы [лучшие] игры - три гильдии.

«Небесный рассвет», тот что правит северным королевством. Кровавые Разбойники, что правят Южным Пустынным Королевством. И Опустошители, которые захватили западное королевство. Естественно, эти топ гильдии имеют сильную поддержку.

В каждой гильдии есть гильдмастер. Чжан Ши. Из китайской гильдии «Небесный рассвет», что возглавляет гильдию и был объявлен королем севера.

Военачальник, американский игрок, что правит Западным Королевством и лидер «Опустошителей».

В то время как Вань И - правитель Южного Королевства и лидер гильдии «Кровавых Разбойников».

Каждое королевство было названо в честь их гильдий. И Ральф, очевидно, был членом «Опустошителей».

Карта мира была разделена на четыре больших региона. На каждом из этих регионов есть свои территории, квесты и география. Каждый из этих регионов радиусом в десятки тысяч миль. Чтобы добраться из одного конца карты до другого, потребуется около десяти месяцев пути пешком. Это говорит о огромных размерах игры. Разработчики игры внедрили супер ИИ [Искусственный Интеллект], который управляет игрой, каждую минуту создавая новые локации и квесты. Таким образом, игра никогда не наскучит, ибо всегда наполняется новым контентом. Из всех четырех регионов только восточный регион остался без гильдии, все из-за природы восточной империи, которую невозможно победить. Почему? Потому что ею правит восточный император, который управляет настоящими живыми драконами! Есть несколько записей, показывающих мощь восточной армии. Они фактически утверждают, что являются империей и управляют своей землей в течение тысяч лет. Кроме того, их положение находится в крайне опасной зоне с монстрами высокого уровня.

Обычно самый высокий уровень в игре - 1000. В то время как самый высокий игрок в настоящий момент является лидером Опустошителей, Лорд Войны, 422 уровня. Даже после трех лет игры никто не смог достичь максимального уровня. Это только доказывает, насколько обширен мир «Завоевания». Хотя земля Восточной Империи обширна, там также живут

высокоуровневые монстры и существа. Наименьший уровень животных варьируется от 400 до 450 уровня. Даже игрок самого высокого уровня не сможет победить этих зверей, таким образом, практически невозможно завоевать эту империю.

Тем не менее это не означает, что люди не пытались, но смотря на эпизоды завоевания против империи, многие видели, что даже хардкорным игрокам не под силу уничтожить эту империю, даже достижение границ с намерением сражаться, вознаграждается мгновенной смертью от превосходящих стражей этого места. Так что на данный момент многие игроки намереваются увеличить уровень своих персонажей, чтобы завоевать эту землю и получить огромный доход. Из-за характера игры, когда король захватывает землю, то имеет право на процент от золота, которое циркулирует по территории. В основном, налоги.

Правители получают огромные налоги из королевства, от создания обмундирования или покупки чего-либо, и небольшая часть денег направляется в сокровищницу королевства, где правитель земли может использовать эти деньги, чтобы либо усилить свое королевство, либо использовать в собственных нуждах. Правители трех топ гильдий в настоящее время миллиардеры из-за количества денег, которые циркулируют у них в королевствах, однако они не используют эти деньги в своих нуждах. Они используют их для расширения своих гильдий и усиления своих земель.

Таким образом, они не станут бояться того дня, когда кто-то попытается завладеть их королевством и отобрать у них золотые жилы. Это основная идея «завоевания». Нужно захватить территории, чтобы получить власть. И из-за необъятности королевств, даже если человеку удастся захватить город в королевстве и стать его правителем, он сможет брать процент налогов из указанного города, а также отправлять процент налога Королю, однако они, в случае необходимости, ему придется предоставить королю свою силу.

Таким образом, даже управлением одним городом может помочь человеку разбогатеть. Игра поощряет людей, завоевывающих новые земли и подземелья. Человек, который завоевывает новое подземелье, имеет право править подземельем, и может установить входной налог для всех, кто пожелает в него зайти.

Это, конечно, другое средство заработка, однако большинство подземелий принадлежит трем топ гильдиям. Тем не менее, некоторым игрокам посчастливилось получить доступ к некоторым подземельям. Права на подземелья также могут быть проданы, и многие игроки, сумевшие захватить подземелья, продают эти права одной из трех гильдий за огромную часть денег. В основном, эта игра о получении власти, финансовой власти! Многие компании поддерживают три крупные гильдии, предоставляя финансовую поддержку и организуя рекламные мероприятия.

Прочитав об этом, Дэйв почувствовал волнение, если он сможет захватить даже небольшое подземелье, то он сможет разбогатеть, продав право на подземелье одной из трех топ гильдий. Однако для этого он должен сначала увеличить уровень и пойти в неизведанные территории. Это нелегко, особенно после того, как после старта прошло 3 года.

Это будет очень сложно, но, если ему повезет, он сможет перевернуть эту ситуацию с ног на

голову. Затем Дэйв сделал заказ, купив игровую капсулу, и дождался ее прибытия. Посылка шла около двух дней, и за это время Дэйв запомнил основные принципы механики игры, а также прочитал мануалы по классам. Как только игровая капсула была доставлена и установлена, он надел шлем, надеясь, что 10 000 \$ не будет пустой тратой за вход в игру.

Вскоре, пред его взором предстал ослепительно белый свет, а затем появилось уведомление.

Добро пожаловать в [Завоевание]! Пожалуйста, поговорите с Альфредом!

Уведомление вскоре исчезло. Оглядевшись, Дэйв понял, что стоит на платформе, а рядом стоял старик в одежде дворецкого и моноклем. Он убрал монокль и двинулся вперед.

- Добро пожаловать в мир завоевания, Путник. Вы должны знать, что все, что вы будете здесь делать, затронет не только вас, но и все вокруг. Давайте я введу вас в курс дела, начнем с вашей расы, какой расы вы хотели бы быть? - спросил дворецкий, а затем махнул рукой, показав все доступные расы: от людей до эльфов, гномы, dwarфов, и даже орков и троллей.

Глядя на персонажей, можно увидеть разницу в каждой из их характеристик и базовой статистики. В принципе, это была нормальная вещь, что имеет место быть во всех MMORPG.

- Никнейм: Смертельный Удар [Death Stroke].

Раса: Человек, и сохранить мою внешность, - сказал Дэйв.

- Хорошо, спасибо за прямоту, - сказал дворецкий по имени Альфред.

- Тогда, где бы вы хотели начать свое путешествие? - спросил Альфред.

- Я больше сольный игрок, я хотел бы начать с Восточной империи, - сказал я.

- Восточная империя... Я не думаю, что вы сможете там выжить ... особенно таким, - сказал Альфред, посмотрев на мою правую руку.

- Ах ... я совсем забыл об этом!

- Не волнуйтесь, - сказал дворецкий, махнув рукой, из-за чего моя правая рука и ноги словно восстановились.

- Вау! Это удивительно! Как ты это сделал?

- Игровой шлем синхронизирован с вашим мозгом, я просто повлиял на ваши мозговые волны, теперь вас не побеспокоят ваши травмы в этой игре, но знайте, что, как только вы покинете игру, травмы не исчезнут, - сказал дворецкий

- Ах, я вам так благодарен. Из-за этого я собирался выбрать класс заклинателя, но благодаря вам я могу пошевелить рукой, как раньше ... Я, наверное, должен выбрать класс "танка".

- Здесь вы не можете выбрать класс, перед этим вы должны выполнить требуемые задачи

- Я знаю, я просто благодарен вам, - сказал Дэйв.

- Хм... сюда многие приходят, но никто не утруждался говорить с этим стариком. Они очень хотели начать играть, а вы достаточно вежливы, раз благодарите искусственно созданного персонажа ...

- Искусственный или нет, это не имеет значения, вы помогли мне, и меньшее, что я могу сделать в ответ - поблагодарить вас.

- Хорошо, но это не значит, что из-за этого я дам вам какие-либо бонусы, что помогут в вашем пути, если вам не о чем спросить, то это все.

- Нет, нет! Подожди! - сказал Дэйв.

- Что случилось, авантюрист?

- Что такое Наследие? У меня не было возможности узнать о нем, не могли бы вы объяснить мне, что это? - спросил Дэйв.

- Хм, это в настоящее время известное знание, я могу ответить на все, что уже было опубликовано для публики. Наследие - это полномочия, данные богами этой игры, на протяжении всей игры есть несколько Наследств, и обнаружить их непросто. Эти Наследия разделены на уровни от S до E. S, естественно, самые сильные. Для каждого класса существует одно важное Наследие, данное Божеством класса, это уникальное Наследие и дается только одному человеку на протяжении всей игры. Класс Берсерка имеет Наследие бога войны. Оно дает огромную власть его обладателю и множество специальных навыков, специально предназначенных для класса. Однако на данный момент все Наследия S класса известных классов уже найдены.

- О, это значит, что существует возможность найти Наследие S класса, если обнаружить новый класс? - сказал Дэйв с ухмылкой. Фактически, это был разумный вывод Дэйва, он понял, что дворецкий имел в виду, что даже если Наследие основных классов было обнаружено, Наследие S класса скрытых классов еще не появилось.

- Хмм, действительно, есть некоторые скрытые классы, которые еще предстоит открыть, и у них тоже есть уникальное Наследие. Однако это не означает, что его легко приобрести, во-первых, вы должны найти скрытый класс, а затем вы должны найти способ получить Наследие, поверьте мне, это проще сказать, чем сделать, - сказал дворецкий.

- Что ж, трудно, это не невозможно, спасибо за информацию, - сказал Дэйв.

Фактически, он уже делал свои исследования по Наследию и видел много материалов людей, которые владели ими, обладая огромной силой, но из-за их уникальности он чувствовал печаль, что не сможет их получить. Тем не менее, дворецкий подтвердил, что есть еще какое-то скрытое Наследие, которое могут принадлежать Скрытым Классам. Тогда он просто должен найти себе скрытый класс.

- В любом случае, это все, что я хотел спросить. Давайте, как-нибудь, встретимся снова, - сказал Дэйв, помахав дворецкому.

- Кстати», - сказал дворецкий: - Я - ИИ игры, если произойдет баг или что-то, что вы считаете достойным моего руководства или вопроса, пожалуйста, не забудьте назвать мое имя. Теперь, удачи в пути, - сказал дворецкий, махнув рукой, и перед Дэйвом появился портал. Затем он исчез.

-«Ах, дерьмо, я не спросил его, где появлюсь!»- проворчал Дэйв сам себе: -«Ну, это не имеет значения. Давай просто посмотрим, где я появлюсь, и надеюсь, что там не очень опасно»-

Сразу после этого Дэйв прошел через портал и оказался в почти свободном городе. Он посмотрел на своего персонажа и увидел, что на нем были брюки из коричневой шерсти и белая рубашка. Базовые основы. Экран состояния!

уровень

1

Здоровье

100

Мана

Нет

выносливость

100

Ярость / Концентрация

Нет

интеллект

10

Мудрость

10

Ловкость

10

Маневренность

10

живучесть

10

Сила

10

Сопротивление магии

0

Защита

0

Регенерация здоровья

0,1 / сек

Регенерация Маны

Нет

Регенерация Выносливости

1 / сек

Регенерация Ярости / Концентрации

Нет

Титул

Нет

-«Ну, неплохо ... Хм, ярость? Концентрация? Ах, похоже, что они связаны с классами, я думаю, к моменту, когда я получу класс, я буду иметь право доступа к этим характеристикам Если я правильно помню. Мудрость связана с Маной, а интеллект связан с магическим уроном. Чем больше мудрости, тем больше маны, и чем больше интеллекта, тем сильнее атака. Сила, с другой стороны, связана с трудностью при обращении с оружием. Каждое оружие имеет ряд атак, и из-за силы, урон может увеличиться. Живучесть связана со Здоровьем. 1 очко Живучести = 10 очкам Здоровья. Что касается выносливости, то это необходимый показатель почти для всех классов. Он помогает с движением и скоростью атак, ассасины нуждаются в высокой выносливости для атаки, т.к. каждая физическая атака стоит немного выносливости. Таким образом, чем больше выносливости, тем больше ассасин может нанести ударов или уклониться. Затем есть защита и сопротивление. Это характеристики, которые помогают противостоять проценту от урона, нанесенного персонажу. Если я правильно помню, взяв в пример атаку в 1000 урона, если у персонажа 100 очков защиты, то он получит только 900 урона. То же самое касается сопротивления магии. Совсем просто. Регенерация выносливости, регенерация маны и регенерация здоровья связаны со скоростью регенерации этих характеристик. Чем больше регенерация персонажа, тем больше очков здоровья можно восстановить после получения травмы. Персонаж может восстанавливать Здоровье, даже если находится в бою. Броня с высоким показателем регенерации может помочь выиграть бой. Хорошо, теперь, когда я понял основы ... мне, наверное, нужно получить кое-какую броню, но, чтобы получить ее, мне нужно выполнить квесты! Время, чтобы начать поиски квестов для новичка!»- подумал Дэйв, с радостью двинувшись вперед к персонажу, над головой которого висел восклицательный знак.

-«Кажется, что квест совсем рядом!»-

<http://tl.rulate.ru/book/14032/275422>