

— Как такое вообще возможно?

— Если она только закончила Академию, значит Пробудилась тоже совсем недавно?

— Ну, маловероятно, что она охотиться в подземельях героического уровня. Возможно, способности нашей первой цели, Чхве Хён Сона, куда выше, чем мы предполагали. По всей видимости он действительно обладает чем-то, что помогает избежать правила 20-ти уровней, — сказал Инукусо, и глаза остальных секретных агентов заблестели.

— Значит ли это, что он может поделиться своим опытом с другими?

— Вполне вероятно.

Если обычный Игрок убьет монстра, разница с которым превысит двадцать уровней, он не получит очков опыта. Об этом знают абсолютно все. Однако, что будет, если низкоуровневый Игрок объединится с высокоуровневым? Эффект такой же. Игроки низких уровней почти не получают очков опыта, поскольку распределение очков происходит по процентному вкладу каждого Игрока во время боя. Логично, что вклад низкоуровневого Игрока окажется совсем незначительным. Другими словами, Игроки одного уровня получают равное количество очков опыта, независимо от того, активируют они навыки или решат использовать тактику ближнего боя. Между физической силой и магией нет большой разницы при охоте на монстров. Напротив, если разница в уровне монстра и Игрока огромна, то очки достанутся тому, кто нанес больший удар или приложил больше сил, поэтому многие Игроки гильдий старались нарастить магию, а только затем поднимать уровень. Но учитывая проблему быстрого магического истощения бойцов дальнего боя и убыток очков высокоуровневых Игроков, этот способ охоты никто не рекомендует использовать.

— Конечно, возможно мои догадки неверны, но я уверен, что за этим что-то кроется, — сказал Инукусо, а другие агенты поспешно согласились с ним.

Разве может новичок спустя короткий промежуток времени после Пробуждения охотиться в подземелье героического уровня? Напротив, такой Игрок будет лишь мешаться под ногами. Да и очков опыта за это он почти не получит, учитывая низкий урон.

— Будьте на стороже. Вы ведь знаете, что предыдущая команда так и не вернулась?

— А они не могли просто сбежать?

— Возможно, но, опять же, маловероятно.

— Ага...

— Если они действительно сбежали, то это очень глупо с их стороны.

Среди пропавших агентов были и те, кому оставалось до конца службы всего лишь полгода. Кроме того, никто из них заранее не позаботился о членах своей семьи или имуществе.

— Не стоит уповать на лучшее.

— О чем это Вы?

— Вполне вероятно, что наша первая цель уничтожила весь первый отряд, — сказал Инукусо, и все игривое настроение агентов быстро куда-то улетучилось.

— А такое возможно?

— Ранкер не сможет расправиться с командой в одиночку, вы прекрасно знаете об этом.

— И Вы серьезно думаете, что парень, Пробудившийся около года назад, смог такое проверить?

— Мы не знаем наверняка о его скорости развития как Игрока. Поэтому нам лучше быть готовыми к самому худшему.

— Хорошо.

— Да, нужно основательно подготовиться.

— Лучше перестраховаться и быть подготовленным.

Получив одобрение своих коллег, Инукусо вернулся на место.

— Подготовьтесь. Мы выступаем, как только получим точную информацию от разведки, — сказал глава отряда, остальные специальные агенты кивнули ему в ответ.

Наконец-то отдых! Теперь-то я могу расслабиться и отдохнуть. Правда отдыхало только тело, чего не скажешь о моей голове, эксплуатировавшейся по полной.

«Хм, а скорость определенно упала...»

И правда, невозможно не заметить, что скорость охоты в подземельях значительно снизилась, по сравнению с тем временем, когда я охотился в подземельях низкого и редкого уровня. И признаться честно, достижение за убийство десяти тысяч монстров мне еще не давалось так трудно. Теперь охота и получение достижений казалась мне невыносимой.

Раньше я за несколько дней мог увеличить свои характеристики на восемь единиц. А сейчас? Мне потребовалось несколько недель, чтобы сдвинуть их с мертвой точки! Конечно, обычным Игрокам требовалось на это куда больше времени, порой тем же высокоуровневым Игрокам приходилось тратить месяцы на то, чтобы увеличить свой уровень хотя бы на одну единицу.

Как оказалось, это не единственная проблема. Скорость зарабатывания очков тоже снизилась. С тех пор, как я добавил аккумуляторы большой ёмкости, утекло много очков. Даже несмотря на то, что я подключил к торговле электроникой Люсию, через окно купли-продажи, которой мы пробуем сбывать что-то новенькое, скорость и объем продаж стремительно начали сокращаться. Отчасти, это связано с тем, что мои постоянные клиенты, уже приобрели все необходимое. Вот и продажи аккумуляторов большой емкости так же упали. Я даже начал снижать цену, которую увеличил перед Вторым катаклизмом. С одной стороны, это было сделано ради привлечения новых и поощрения постоянных покупателей. Но результат не оправдал моих ожиданий.

«Мне нужно как-то быстрее зарабатывать очки».

Общая сумма моих накоплений составляла уже семьдесят миллионов. Если я накоплю еще тридцать, смогу поднять свой уровень купли-продажи и достать заветный Эликсир. Только вот

скорость заработка очков сильно сократилась...

«Неужели это предел?!»

Мой план по продаже электроники VVIP-клиентам был весьма успешен. Но и в нем оказался один непредвиденный минус. После быстрой скупки каких-то категорий, скорость последующих покупок падала.

«Может стоит придумать что-нибудь новенькое?»

В современном обществе игры существовали в несметном количестве. Начиная от игровых комнат и заканчивая играми на компьютерах и консолях. Но сейчас у меня нет на это времени.

«Мне стоит этим заняться после того, как игровой контент полностью исчерпает себя».

Если сделать это сейчас, в долгосрочной перспективе понесу большие убытки. Но игровой контент, что у меня сейчас есть, достаточно ограничен. Большинство современных игр многопользовательские, а однопользовательские практически позабыли. И сейчас я могу торговать только однопользовательскими играми, не требующими подключения к интернету. Но что будет, выставив я на продажу игры из игровых комнат или игровые наборы в условиях медленных продаж? Безусловно, раньше игровые приставки и игры к ним разлетались как горячие пирожки, сейчас же продажи игровых девайсов знатно сократились. А вместе с ними тает и мой доход, который я могу получить с продажи игрового контента.

«Какая же это головная боль! — подумал я и почесал затылок. — Не стоит так торопиться. Пока игровой контент неплохо ведь продается, так что и проблема эта все еще решается».

Мне необходимо найти новый контент, способный завлечь покупателей так же, как и игровой.

— Хён Сон, иди кушать!

Услышав слова матери, я поднялся со своего места и направился в гостиную, где увидел, что мама и Люсия уже сидят за столом.

— Давай, садись скорее.

Я послушно присоединился к трапезе.

— О, тушеные свиные ребрышки!

— Твоё любимое блюдо. Набирай себе побольше, а то обычно питаешься в своих этих самых подземках всякой дрянью, гамбургерами да кимпабом*!

(П.п.: Представляют из себя роллы, завернутые в сушеные прессованные листы морской капусты, наполненные приготовленным на пару рисом, с добавлением начинки, нарезанной или выложенной полосками, обычно квашеных овощей, рыбы, морепродуктов, ветчины и омлета.)

Услышав это, я отвел взгляд в сторону Люсии, но та приняла невозмутимый и равнодушный вид.

— Чего уставился на Сию? Ешь давай!

— Приятного аппетита! — сказал я и схватился за столовые приборы.

В первую очередь я зачерпнул ложкой большую горку риса, затем сверху положил немного кимчи* и тушеных ребрышек и только после этого положил в рот эту трехэтажную башню из еды. Я ел как не в себя!

(П.п.: Кимчи – блюдо корейской кухни, представляющее собой остро приправленные квашенные овощи, в первую очередь, пекинскую капусту. В общем виде это приправленные красным перцем, зелёным луком и луковым соком, чесноком и имбирём квашенные кочаны или листья крестоцветных.)

— Мам, твоя еда самая лучшая!

— Ага, кушай побольше, — улыбнувшись, отметила мать.

Пока я уплетал за обе щеки, взгляд матери и Люсии был прикован к телевизору.

«А, американский сериал».

Если не брать в расчет цвет волос, то эти две представительницы прекрасного пола, сидящие за столом, очень похожи на мать с дочерью. Сначала я хотел снять Люсии отдельное жилье, но так уж вышло, что недвижимость, которую мы ей подыскиали, занял Пек У Син со своей семьей. И в конечном итоге, Люсия отказалась от собственного жилья и предоставила его танку. В частности, причину своего отказа девушка объяснила тем, что, перемещаясь от подземелья к подземелью, она будет проводить больше времени где-то вне, нежели дома. К тому же у нее не было семьи, кроме меня, поэтому в отдельном жилье не было необходимости. С этим я согласен. Да и вообще, когда я ездил домой, Люсия часто останавливалась в хостелах или гостиницах. Проблема оставалась лишь в питании, я переживал, что девушка кушает в одиночестве, поэтому пригласил ее к нам. Само собой, с разрешения матери. С тех пор мы и живем вместе с моей семьей. Мать очень интересовалась Люсией – коллегой, которую я впервые представил.

В свою очередь девушка упомянула, что является беженкой, обосновавшейся и получившей гражданство Южной Кореи. А мать жалела «девушку», потерявшую родителей и лишившуюся страны.

Став гражданином Южной Кореи, Люсия получила новое имя – У Сия. А ее официальный возраст, запечатленный на удостоверении, указали как двадцать лет. Неважно, что в действительности она прожила уже добрую сотню, выглядела она на все двадцать! Хотя в действительности ее двадцать лет давно канули в лету. Конечно, внешне казалось, что ей и того меньше. Это своего рода «побочный эффект» огромного количества очков, что она набрала.

Мать очень удивилась, узнав, что Люсия живет в мотеле, поэтому велела привести ее к нам. Она заявила, что жить девушке одной в таком месте слишком опасно, и я с ней согласился. Я тоже очень переживал за Люсию, оставшуюся одной в неизвестном месте, так что пусть она лучше живет под одной крышей с нами. Мне куда спокойнее и за нее, и за безопасность своих родных.

Но вскоре возникла проблема. Мать и Люсия довольно быстро сблизилась, сестра так же тепло приняла ее в семью, поэтому мне, как единственному мужчине в доме, сложно было вклиниться в их разговоры. Порой от этих трех женщин у меня голова шла кругом. Несмотря на то, что мы жили под одной крышей, я чувствовал себя жителем необитаемого острова. Конечно, в этом нет ничего плохого...

— Интересно? — спросил я мать.

— Да, очень интересно.

— Тогда сначала покушай, а потом смотри дальше.

— Да-да, — ответила мама и взялась за приборы со скоростью улитки, то есть только какое-то время спустя.

— Люсия, ты тоже давай ешь.

— Да ем я, ем, — сказала девушка, продолжая залипать в экран.

Конечно, она мне ответила, но ее движения, как и матери, не спешили равняться со словами.

«Неужели это действительно так интересно?» — подумал я и покачал головой.

Мне куда больше нравились комиксы и аниме, чем эти сериалы. В этот момент в моей голове возник вопрос.

«Но ведь Люсия из другого измерения. Ей вообще интересны сериалы американского производства?»

Влияет ли как-то воспитание и проживание в ином мире на восприятие и переживание персонажам? Вот я решил уточнить эти вопросы, слишком они меня терзали.

— Люсия, а тебе нравится этот сериал?

— Просмотр фильмов и сериалов – это мое хобби, — ответила девушка, не отрываясь от телевизора.

— Завидую я тебе, Люсия. Ты можешь скачать себе иностранные фильмы и сериалы из интернета и смотреть. А мне приходится субтитры читать. Завидую я вам, Игрокам, у вас ведь есть способность понимать иностранные языки, не уча его... — сказала мать.

Услышав это, у меня в голове что-то щелкнуло. Одна из основных способностей каждого Игрока – понимать любой устный и письменный язык. Фильмы, сериалы, анимация – мультимедийный контент.

«Вот оно!»

Неожиданно я открыл для себя еще одну «продажную» нишу.

<http://tl.rulate.ru/book/19080/620523>