

Так как при следующем принудительном выборе, я должен был знать какое место выбрать, самое первое что я сделал после окончания поединка, это воспользовался картой Дэвида Картера.

В этот раз было два варианта:

[2-1] - Обычная локация.

[2-2] - Обычная локация.

— Я все еще не могу проверить следующий путь?

Обычная и обычная локации. Куда бы я ни пошел, особой разницы не будет.

Было бы здорово, если бы я мог изучить следующую локацию с помощью карты.

В отличие от той карты, которую использовали руководители Альянса, карта Дэвида Картера показывала только варианты пути. Я полагаю, что способность предмета еще ограничена. И мне еще предстоит найти способ использовать ее способности по полной.

— Сначала, получу ка вознаграждение, — решил я.

Хотя, за убийство самого хобгоблина никакой награды и не было, оставались достижение и вознаграждение за зачистку локации. Я решил их получить.

Из неба упали два маленьких кейса. В одном из них было распространенное вознаграждение за зачистку локации - украшенный пестрыми камнями браслет, во втором - дополнительное вознаграждение - прозрачное зелье.

Перед глазами появилось зелёное окно с объяснением.

[Удача гладиатора - D (1)]

Символ удачи, который всегда носит при себе известный гладиатор.

Выглядит так, словно его сделал маленький ребенок, вложив всю душу.

[- При ношении сила + 3, ?]

[Благословение начинающего алхимика - C (1)]

Загадочное зелье, приготовленное неумелым алхимиком. Эффект слабее, чем от реальной версии.

[— Все характеристики +1; Полностью выпив, телосложение возрастает на 3 пункта на время прохождения следующих трех локаций]

— Отлично, — произнес я вслух.

Среди предметов, полученных мною в самом начале, не было ненужных. Все они так или иначе были связаны с характеристиками. Если учитывать то, что в самом начале поднять уровень сложно, это было достаточно хорошее вознаграждение.

Я залпом выпил зелье. Вкус на удивление напоминал горькую водку. И все же, слава богу, что там не было алкоголя и я от него не опьянею.

[Благословение начинающего алхимика (С) [1] использовано]

[Все характеристики повысились.]

[В течении прохождения последующих трех локаций Телосложение +3]

Поднявшийся уровень меня вполне устраивал.

Я посмотрел на браслет гладиатора и положил его в карман. Как разберусь, что значит опция '?', тогда и надену. Никогда не поздно им воспользоваться.

Как говорится, семь раз отмерь, один раз отрежь - нет необходимости юзать вещи, в которых не уверен.

— А... магазин.. вон он.

Я нашел магазин. На первый взгляд, названия "торговая лавка" и "магазин" были схожи. Исключая тот общий факт, что и там, и там продавали предметы, между ними имелась существенная разница. Ну во-первых, в зависимости от локации менялось само место и внешний вид магазина. Естественно, вкладывать очки, чтобы обновить магазин было нельзя. Торговая лавка могла иметь разные виды: начиная от циновки и заканчивая супермаркетом гигантских размеров.

Этот магазин легко бросался в глаза. В углу ринга, посреди камней неестественно выступил пол, камни перевернулись и внутри показалась лестница, спускающаяся вниз.

Я, хватаясь за ноющий бок, спустился вниз, там оказалось намного светлее, чем я думал.

— Добро пожаловать! Я гладиатор Хагрис, присмотритесь к нашему товару! У нас есть из чего выбрать!

— Тц, а качественный попался магазинчик.

Мне представился наряженный в гладиатора работник. С сотрудниками магазина ты встречаешься только однажды. В каждой локации были разные магазины с разными сотрудниками и с разными концепциями. И в отличие от Эллой, с которым встречаешься всякий раз, как посещаешь торговую лавку, здесь даже не было необходимости запоминать имя работника, так как я больше я с ним не увижусь.

— А магазин куда богаче, чем я думал... Есть товары, которые можешь порекомендовать? Цена не имеет значения.

— А нет ли того, чтобы вы искали? Хм.. сейчас, я посмотрю перечень подходящих вам предметов..о! А что вы думаете об этом?

Этот магазин был просторный, даже больше, чем супермаркет. До такой степени, что глаза разбегались от того, что можно было купить.

— Я должен поскорее найти какое-нибудь пространственное хранилище,

Проблема была не в очках, а в том, что даже если я много всего накуплю, то не смогу это унести. Потому мне кровь из носу нужен предмет с пространственным хранилищем.

Вот только в этом магазине не было ничего подобно.

За неимением других вариантов, я посмотрел на то, что показал Хагрис.

— ..щит?

— Вам нравится?

— Ну да, неплохо.

Я догадывался, что работник, находящийся внутри ринга, да еще и одетый как гладиатор, предложит подобное оружие, но такой четырехугольный щит можно было увидеть только в кино. Большая часть щита была сделана из дерева, небольшую его часть покрывал металл. Если так подумать, это был неплохой выбор. Если у меня будет щит, то многие бои проводить будет явно намного легче. Если поднапрячься, то его можно взять и в одну руку. Надо еще найти что-то во вторую.

— Так, я куплю его и вон тот меч позади тебя. На них же нет проклятья, или чего-то в этом роде?

— Конечно нет! Достойный гладиатор не продает таких вещей. С вас 600 очков.

— Погоди, сейчас..

[Остаток: 999 999 988 799 очков.]

На этой локации я получил около 500 очков. Если бы получил 600, скорее всего, сейчас мне все равно пришлось бы заплатить больше, чем то, что я получил при прохождении миссии.

Возможно, с такими ценами здесь не продают проклятых предметов. Обдумав реакцию реакцию Хагриса, я оплатил покупку. Он явно не мог мне солгать.

[Потрачено 600 очков]

[Остаток подарочных очков 999 999 988 199]

— Спасибо за покупку!

Смотря на слегка улыбающегося Хагриса, я забрал свой щит и меч. Идеально легший в руку меч мне понравился больше, чем я ожидал.

[Деревянный башенный щит - F (1)]

Хорошо сделанный щит.

[Телосложение + 1]

[Простой одноручный меч - D (1)]

Меч для одной руки. Изготовлен для реального боя.

[Сила + 2, Телосложение +1]

Абсолютно сухое объяснение предметов, ничего особенного. В таких местах, где продают товары массового производства, не было чего-то такого, заслуживающего большого внимания.

Так или иначе, самые важные предметы можно приобрести в торговой лавке или получить как вознаграждение. Как бы то ни было, когда у тебя есть немереное количество очков, которое появилось само собой, большого недовольства ты не испытываешь.

— А..могу ли я оценить опции этого предмета?

Так как мне дали 30 минут до выбора локации, времени у меня было достаточно. Я отдал Хагрису амулет гладиатора, который получил в награду.

— Да, это возможно, если заплатите 200 очков.

— Сердечно прошу.

Одним желанием не расплатишься. Хагрис, убедившись, что я заплатил, достал зеленый сверток и разорвал его. Вышедшая энергия из свитка перетекла в предмет.

[Во время использования сила + 3, Мастерство фехтования +5%]

— Надеюсь, такой результат вас устроит.

— Спасибо

Теперь, не было смысла сомневаться, одевать его или нет. Я надел браслет и покинул магазин.

— Есть ли скрытые элементы... что-то не видно, — пробормотал я себе под нос.

Внутри локации было опасно искать еще какие-то места помимо магазина. Как-то мне удавалось найти локации, в который были секретные миссии. Вопреки тому, что я осмотрел каждый уголок окружающего меня пространства, ничего найти не смог, кажется, тут нет никаких спрятанных элементов.

— Так, а теперь пора дальше.

[Выберите следующую локацию]

[2-1] - Обычная локация.

[2-2] - Обычная локация.

Оставалось 3 минуты до принудительного выбора локации. Вместо того, чтобы ждать оставшиеся минуты, я решил двигаться дальше. Из двух одинаковых локаций, я выбрал второй вариант. Конечно, разницы никакой не было, но насчёт второй локации у меня было какое-то хорошее предчувствие.

[Локация 2-2 выбрана.]

[Маршрут обновлен.]

[Обычная локация 2-2 - Групповая. Успешное завершение миссии гарантируется, только если игроки будут действовать совместно.]

Обычная локация - это совместная миссия. Собираются несколько человек и как уже сказано - им нужно объединить усилия для ее прохождения. Это немного не то состязание, где игроки

должны мешать друг другу.

— Если облажается один, то и остальные пойдут под лед, — подытожил я.

Хотя если честно, я и в одиночку смог бы пройти эту локу.

Победителю единолично можно было забрать все, но локация разработана по такой схеме, что все связаны по рукам и ногам. Локация, в которой если ошибется один, могут умереть все.

[До вторжения 5 минут]

[Места игроков распределяются]

Как бы то ни было, в душе я надеялся, что если постараться — все пройдет гладко. Если не считать того, что я немного повредил бок, у меня не только оставалось много зелья, но я был вооружен. Если бы не так, я не представляю, как смог бы тянуть всю команду.

[Время ожидания окончено, приготовьтесь!]

[Категория миссии: освобождение.]

[Найдите союзника и сбежите из этого места!]

— ...что? — непроизвольно вырвалось у меня.

Время ожидания закончилось. В тот момент окружающие стены арены исчезли и перед глазами появилось виртуальное окно.

Там находилось окно пати на 5-6 человек. Послышались их голоса:

— Если эта категория миссии “освобождение”, нужно спасти человека?

— По всей видимости. Вот только кого нам спасать?

Да, похоже, что и правда миссия по спасению.

— ..так, минутку.

— Что такое?

— Сейчас, заточенный человек, кажется заперт в клетке. Моя способность поможет получить

подсказку по этой локации.

Говорите спасти человека в клетке? Я тут же принялся осматриваться.

Не похоже на темницу...

А, вот же черт!

<http://tl.rulate.ru/book/21865/457609>