

Глава 7. Рисуя Большую Картину (2)

Часть вторая

Пусть Бескрайние Равнины представляли собой место, в котором вы мгновенно возрождаетесь после смерти, довольно много времени потребовалось на то, чтобы умереть и воскреснуть четыре тысячи сорок четыре раза.

Сан-Хёк выполнил требуемое условие, вновь и вновь умирая на протяжении трёх дней, практически не прерываясь на сон. Сделав простые вычисления, можно было понять, что для этого ему потребовалось более шестидесяти часов.

С развитием технологии виртуальной реальности во всём официальном VR-оборудовании, за исключением незаконного, стала применяться "Технология предотвращения потрясений", поэтому если вы окажетесь сильно шокированы в виртуальной реальности, то в настоящем мире ощутите лишь слабую боль или тошноту.

Разумеется, не важно, насколько продвинулись технологии, люди, которые не привыкли атаковать на других или самим подвергаться атаке, иногда получали психологический шок. Однако разработчики всеми силами оберегали пользователей с помощью различных "программ поддержки психики".

Тем не менее, даже после таких мер предосторожности от "смерти" персонажа в виртуальной реальности игрок испытывал крайне неприятные чувства.

Именно поэтому некоторые люди включали в настройках функцию "Пропустить смерть", что позволяло им принудительно изменять своё состояние в виртуальном мире на ложный сон, когда они были близки к смерти.

Высокоранговые игроки подобной функцией никогда не пользовались, однако среди обычных пользователей это было обычным делом.

Поскольку Сан-Хёк не был извращенцем, наслаждающимся смертью, то воспользовался бы данной функцией. Однако в Бескрайних Равнинах нельзя применять эту настройку, поэтому он был просто вынужден пройти через все смерти.

Сан-Хёк смог преодолеть всё это, так как обладал огромным опытом во всём, что касалось виртуальной реальности.

И в тот момент, когда он перенёс четыре тысячи сорок четвёртую смерть и вновь предстал перед волной монстров... перед ним, наконец, появилось столь желанное сообщение.

Поздравляем. Вы не сдались, несмотря на то, что вас побеждали вновь и вновь. Вы имеете право получить особый титул.

Вы получили титул уникального класса "Неукротимый Претендент".

– Фух, замечательно!

В этот миг Сан-Хёк, бормоча, сжал кулак, а затем положил ладонь на рукоять обычного железного меча, которого он ни разу не касался вплоть до этого момента.

Даже сейчас в его сторону летели огромные цикадоподобные монстры.

Поскольку Сан-Хёк достиг своей первой цели, то ему уже не нужно было подвергаться одностороннему избиению со стороны чудовищ. Сейчас он действительно радовался этому.

– Теперь... настал мой черёд убивать вас!

Дзинь

Сан-Хёк с криком обнажил меч и начал крайне естественно размахивать клинком.

Если провести аналогию, то он был зависим от "Вечной Жизни" настолько же, насколько хорошо знал такие вкусы, как "сладко", "горько", "солёно", "кисло" и так далее.

Именно поэтому Сан-Хёк был знаком практически со всеми видами оружия. Он мог использовать практически все виды вооружения, выходящего из земли, однако уничтожил все двадцать волн с помощью одного лишь железного меча.

Кроме того, Сан-Хёк даже не взглянул в сторону появившихся позже книг навыков и продолжал уничтожать прибывающих монстров тем же железным клинком.

Причина была проста.

Хоть это стало общеизвестно примерно через год после запуска игры, существовал секрет, который ещё никто не знал, и он заключался в том, что игрок мог получить используемый им предмет, если на протяжении всех волн применял только одно оружие, не брал никаких книг навыков и достиг десятого уровня.

Всё вооружение, которое появлялось в этих Бескрайних Равнинах, как ни странно, относилось к предметам редкого класса.

Поскольку прошло всего три дня после запуска игры, ни у кого не должно быть никаких вещей магического класса, не говоря уже о редком, поэтому предметы, относящиеся к редкому классу, обладали огромной ценностью.

Вы достигли 10-ого уровня.

Поздравляем. Вы имеете право стать "Путешественником". Согласно воле Хаоса, вы, как "Путешественник между Измерениями", сейчас посетите свой первый пункт назначения – планету "Тринарк". У "Путешественников между Измерениями" нет никакой особой миссии. Всё, что вы делаете, зависит только от вас. Но... и свои проблемы вам тоже придётся решать самостоятельно. Да снизойдет на вас вечная жизнь.

Скрытая награда: вы получили "Сокровенный Меч Путешественников".

Вспышка!

Как только Сан-Хёк поднялся до десятого уровня, он был перенесён на планету Тринарк. Это планета, проще говоря, представляла собой первый континент, который исследуют игроки "Вечной Жизни".

После этого каждые один – три года будут появляться новые планеты. По воспоминаниям Сан-Хёка, в его прошлой жизни в последний раз разработчики добавили седьмую планету.

Когда свет, затмевавший его взор, исчез, окружающий пейзаж полностью изменился.

Издали слышался тихий звук горна, а знакомые виды старого трактира в городе Сокол были точно такими же, какими их и помнил Сан-Хёк.

Во дворе и внутри заведения толпились люди, которые тоже только что достигли десятого уровня, поэтому здесь было очень шумно.

У "Вечной Жизни" был один единственный сервер, на котором играли пользователи со всего света. Прошлый Интернет не был способен на подобное, однако в Сети Мечты не существовало серверных "нагрузок", а поэтому практически все игры работали с одним единым сервером.

Разумеется, центры городов и другие места, где собирается множество людей, позволяли использовать каналы для предотвращения перегрузки, однако подобные существовали лишь в наиболее густонаселённых областях.

В конце концов, "Вечная Жизнь" стремилась стать одним гигантским миром.

Новые игроки обменивались друг с другом информацией рядом с трактиром.

Поскольку у компании-разработчика практически не было утечек информации, пользователи могли лишь совмещать свои навыки, дабы играть в игру.

Обычно, игры естественным образом предоставляли игрокам некоторые задания, но "Вечная Жизнь" не была такой дружелюбной. Зброшенные на Тинарк "Путешественники между Измерениями" не получили ничего.

Всё, что они имели, так это набор поношенной одежды, которая едва скрывала их тела. Не было ничего наподобие задания.

Следующие направление действий игроков должно быть определено посредством беседы с НИП-ами [1] или другими игроками.

Разумеется, Сан-Хёк не разговаривал ни с теми, ни с другими. Поскольку и в этот раз он знал ответ. Сан-Хёк пропустил все ненужные заботы и сразу перешёл к ответу.

Первое, что нужно было сделать после получения звания "Путешественник между Измерениями", так это провести "Гравировку Души". Данную информацию можно было легко получить из беседы с владельцем трактира.

Без Гравировки Души невозможно было получить какой-либо опыт, поэтому, безусловно, сейчас она является главным приоритетом. Гравировка Души, если объяснять простым языком, представляла из себя что-то вроде выбора класса.

Смысл заключался в том, что с помощью Гравировки Души игроки создавали "Углубления Души" и помещали в них Древние Знания, чтобы использовать их силу. Эта часть и являлась одной из уникальных черт "Вечной Жизни".

Существовали тысячи и тысячи Древних Знаний, которые помнил Сан-Хёк. Интересно было то, что не существовало никаких ограничений на количество Знаний, которые могли быть выгравированы в душе.

Одна душа могла поместить в себе все эти тысячи и тысячи Древних Знаний. Однако совершенно никто подобного не делал.

Хоть количество "гравюр" было не ограничено, взамен с каждым увеличением числа Древних Знаний на игрока налагался огромный штраф, поэтому девяносто девять процентов всех пользователей обладали лишь одним ~ пятью Знаниями.

Штраф за количество Древних Знаний был крайне прост. Одно Знание, разумеется, не облагалось штрафом. Однако каждая следующая гравюра удваивала количество очков, необходимых для поднятия уровня.

Если выгравировать три Древних Знания, то потребуется в четыре раза больше очков, чем обычно.

В восемь раз для четырёх Знаний, шестнадцать раз для пяти Знаний и так далее... Очки опыта, требовавшиеся для повышения уровня, росли экспоненциально, поэтому было попросту невозможно увеличить уровень персонажа, как только игрок обретёт более пяти Знаний.

Кроме того, провести Гравировку Души можно было лишь на десятом уровне, а единственный способ удалить Древнее Знание – вновь сбросить уровень персонажа до десятого.

Другими словами, игрокам приходилось выбрасывать огромное количество Кармы (в "Вечной Жизни" очки опыта назывались именно так) и начинать всё заново.

Смысл заключался в том, что, сделав выбор, игроки должны были пройти с ним до самого конца.

Всё это породило огромное количество споров среди пользователей, какое же число Гравюр Души было самым лучшим.

Подобные разговоры продлились довольно долгое время, и основное мнение сформировалось лишь через пять лет после запуска "Вечной Жизни".

Одна душа для новичков. Две или три – для опытных игроков, нацеленных на высокий ранг. И, наконец, те, кто решил играть с четырьмя или пятью Душами, все они позднее отчаялись. Даже миллиардер со среднего востока в конце концов отказался от четырёх Душ, пусть и вложили в них свои деньги. Три Души – это предел.

Сан-Хёк отчётливо помнил отчаяние, которое постигало тех, кто видел потенциал четырёх или пяти Душах.

– Однако... у меня будет четыре!

Сан-Хёк знал ограничения такого количества Душ лучше, чем кто-либо другой. Он считал, что это было не просто "сложно", а настолько трудно, что даже миллиардер из среднего востока сдался от попыток повысить уровень своего персонажа с четырьмя Душами, даже после того как вложил в него около пяти миллионов долларов.

Причина, по которой Сан-Хёк всё равно выбрал четыре Души... заключалась в титуле "Неукротимый Претендент", который он получил, пройдя через боль в Бескрайних Равнинах.

Титул – Неукротимый Претендент

Класс – Уникальный

Описание: Пусть вас восхваляют за вашу неукротимую волю и за то, что вы никогда не сдаётесь, несмотря на бесчисленное множество смертей.

Префикс: Недоступно

Постфикс: Недоступно

Эффекты: в 2 раза уменьшает количество Кармы, требуемой для повышения уровня.

Именно благодаря этому титулу Сан-Хёк был в состоянии осилить четыре Души. С ним он мог бы повышать уровень персонажа так, словно бы у него было три гравировки Души, вместо четырёх.

Конечно, четырёхкратные требования к Карме для увеличения уровня по-прежнему оставались довольно существенными, но с имеющимися у него Древними Знаниями Сан-Хёк был уверен, что сможет преодолеть данный недостаток.

На самом деле, немало высокоранговых игроков прекрасно повышали уровень своего персонажа с Тремя Душами.

Находясь в размышлениях, Сан-Хёк прибыл в "Зал Душ". Такие залы располагались в большинстве городов, поэтому любой игрок мог легко посетить их.

Процесс гравировки Древнего Знания заключался в том, что сначала в душе игрока создавалось "углубление" для Знания в Зале Душ, а затем в него помещалось то Древнее Знание, которым обладал пользователь.

Кроме того можно было "улучшить" или "обменять" Древнее Знание, однако подобное было возможно лишь посредством заданий. Поэтому игрокам следовало очень осторожно помещать Знания в свою душу.

Естественно, количество Углублений Души должно быть определено при первой Гравировке Души. Сделать сначала одно Углубление, а затем следующее было невозможно.

Единственный способ изменить количество Углублений Души – сбросить уровень персонажа до десятого и начать всё сначала.

В таком случае исчезали и имеющиеся Древние Знания, поэтому не так уж и много людей решалось на подобный шаг, если, конечно, они не были в отчаянии.

Разумеется, в данный момент такой информации не было, поэтому всё это выяснится лишь после множества испытаний и ошибок. Однако Сан-Хёка данная проблема не волновала.

- О, Путешественник, да снизойдёт на тебя благословение Богоматери Земли и Верховного Бога Небес.

НИП, охраняющий Зал Душ, упомянул имена всех Богов, которым он служил.

'Четыре Углубления Души... Теперь мне нужно лишь поместить в них Древние Знания одно за другим.'

Сделав бесплатно четыре Углубления Души, Сан-Хёк покинул Зал и медленно кивнул головой.

Существовало множество типов Древних Знаний. Интересным фактом было то, что Знания не делились на ранги или классы. Конечно, они различались по редкости, но это никак не соответствовало их классам.

Простое посещение библиотеки позволит игрокам получить базовое Древнее Знание по низкой цене, но это не означает, что оно было бесполезным.

Поскольку существовала возможность "улучшения" и "обмена" Древних Знаний, пользователи могли обмениваться ими, исходя из своих потребностей в игре.

Например, "Железный Страж", который был признан лучшим Знанием для танков, мог быть получен путём улучшения легкодоступного "Рыцаря-Стража".

Подобное улучшение Древних Знаний также было частью важной информации в "Вечной Жизни". Настолько важной, что позднее возникли торговцы информацией, специализирующиеся в этой области.

Разумеется, можно было спокойно играть и без каких-либо Древних Знаний. В "Вечной Жизни" существовало множество типов навыков, одни из которых - "Навыки Души", которые приобретались посредством Древних Знаний, другие же - "Базовые Навыки", которые можно было получить в не зависимости, есть ли у игрока Древние Знания или нет.

Дополнительное место под базовые навыки открывалось каждые десять уровней. Пусть в "Вечной Жизни" и не был установлен максимально возможный уровень, позже количество Кармы, требующейся для его повышения, резко возрастало, а поэтому было попросту невозможно изучить бесконечное число базовых навыков.

Прямо сейчас Сан-Хёк рисовал очень большую картину.

Возможно, её начало выглядело крайне непонятно, поскольку картина была слишком велика. Однако, вместо того чтобы смотреть на то, что находилось прямо перед ним, Сан-Хёк грезил о будущем, которое никто не мог себе представить.

Это мог сделать лишь тот, кто знал грядущие события.

Без этих знаний никто не мог изобразить картину, которую в данный момент рисовал Сан-Хёк. Нет, они бы не смогли создать и наполовину такую же большую картину, как и его.

Даже разработчики игры не могли себе представить, что же он рисовал. С наброска этой картины и началась легенда о Человеке-Армии.

1. НИП - неигровой персонаж (NPC).

<http://tl.rulate.ru/book/23225/487398>