

Глава 8. Монополия (1)

Гравировка четырёх Углублений Души была сродни объявлению, что Сан-Хёк пойдёт по пути, который другие игроки не могли даже и представить. Конечно, пусть очки опыта, требующиеся для повышения уровня, сейчас и снизились в два раза благодаря "Неукротимому Претенденту", это не означало, что теперь развитие персонажа стало лёгким.

На начальных этапах Сан-Хёк мог не сильно отличаться от игроков с одним Углублением Души, однако большинство пользователей начинали сожалеть о своём выборе, после того как достигали сороковых уровней, так же известных как "адская зона".

Лишь после прохождения данной зоны пользователь станет настоящим высокоуровневым игроком, однако сделать это было не так уж и просто. Разумеется, существовало множество способов пройти адскую зону.

Самый легкий из них – заимствовать силу настоящих денег. Наиболее же популярный метод состоял в том, чтобы прилагать безумное количество усилий.

После прохождения адской зоны оба этих способа позволяли значительно увеличить силу игрока за каждое дополнительное Углубление Души.

Когда Сан-Хёк работал директором команды, более восьмидесяти процентов профессиональных игроков обладали Двойными Душами, остальные же двадцать – Тройными. Не было ни одного человека с одним Древним Знанием.

Если и дальше проводить классификацию, у семидесяти процентов всех высококлассных профессиональных игроков было три Углубления Души. Настолько был хорош потенциал трёх Древних Знаний.

Учитывая данный факт, Сан-Хёк и решил сделать четыре Углубления Души, которыми лишь он мог воспользоваться должным образом. Это означало, что Сан-Хёк станет особенным, если действительно сможет правильно развить своего персонажа.

- Прошло четыре дня с момента запуска сервера? Тогда, полагаю, уже начали распространяться слухи.

Слухи о потенциале, которым обладала "Вечная Жизнь", начали распространяться примерно через неделю после запуска открытой бета-версии игры.

Разумеется, поскольку в игру могли играть далеко не все, прошло несколько месяцев, прежде чем эти слухи дали свои плоды.

'На самом деле, сейчас как раз то время, когда знаменитые высокоранговые игроки из моей

прошлой жизни только начинают играть в игру или уже играют, не зная, что же им делать.'

Тот факт, что игрокам приходилось самим искать всю информацию в самой игре, значительно изнурял пользователей. Несмотря на это, разработчики рассказали сообществу, что подобное решение было неизбежно и не будет пересмотрено из-за нужд игроков.

И это было очень хорошо для Сан-Хёка.

- Благодаря этому я могу монополизировать многие вещи, поскольку знаю важные части информации.

Пробормотал он, радостно улыбаясь. Сейчас в его голове крутились мысли о том, что в прошлом игроки называли лучшими вещами.

Конечно, не все пользователи становились высокоранговыми игроками после их обнаружения, однако каждый такой игрок обладал вещью, которая оценивалась как "Величайшая". Кроме того, в данный момент Сан-Хёк был нацелен на четыре подобных величайших вещи.

Однако самое важное заключалось в том, что он действительно мог заполучить их уже сейчас.

- Похоже, мне придётся позабыть о сне на некоторое время.

Даже Сан-Хёк не мог знать всё. Потому-то ему и не было известно, кто и когда получит эти вещи.

Это означало, что ему следовало действовать очень быстро, чтобы первому добраться до "Величайших" вещей. Именно поэтому Сан-Хёк собирался спать лишь по два часа в день.

Поскольку как раз ради этой цели он отдыхал и тренировал своё тело, двух часовой сон на протяжении одного или двух месяцев не должен быть для него проблемой.

'Сначала... "Первый Скалолаз"!'!

Сан-Хёк повернул голову и посмотрел на священную гору Пуян, расположенную позади города Сокол, и кивнул головой.

Пуян предоставляла собой одну из пяти гор, символизирующих планету Тринарк. По высоте она уступала остальным, однако имела самое символическое значение, а потому и была включена в пять великих гор.

Вне зависимости от того, на какую именно, если человек взобрался на вершину одной из этих

гор, то он заслуживал особого титула.

"Первый Скалолаз"! Кроме того, он относился уникальному классу.

Хоть у него и не было "префикса" и "постфикса", эффект самого титула заключался в том, что он увеличивал всю получаемую игроком карму на двадцать процентов.

Изначально было известно, что данный титул приобрёл высокоранговый игрок, известный как "Альпинист", и, согласно слухам, заполучил он его, забравшись не на Пуян, а на другую гору.

Причина, по которой Сан-Хёк владел данной информацией, заключалась в том, что иногда профессиональные игроки обменивались частями устаревших сведений.

Действительно важными знаниями не делились даже члены одной команды, однако информацией, которая на данный момент не имела настоящего значения, часто обменивались в публичных местах, и благодаря этому Сан-Хёк собрал немало информации.

Обычно далеко не все станут забираться на гору, даже зная, что получают особый титул, однако для Сан-Хёка, который более полугода скитался по горам в "Мече и Магии", ища травы, взобраться на гору Пуян было не так уж и трудно.

Решающий фактор заключался в том, что Сан-Хёк по-прежнему находился на десятом уроне, и у него вообще не было очков кармы. Поэтому ему нечего было терять, даже если он умрёт.

На всякий случай Сан-Хёк уже сдал на хранение "Сокровенный Меч Путешественника" в обыкновенный банк города Сокол, нет, в четырёхмерное пространство, которое предоставлялось "Бессметному" Путешественнику между Измерениями, так что просто не мог потерять никаких предметов.

Кроме того, Пуян была наиболее почитаемой горой, которая укрывала спящего Бога, а поэтому там не было и намёка на монстров и диких зверей.

Условность заключалась в том, что ни одно существо не могли жить в священной обители Бога. И, благодаря этому, Сан-Хёк мог попытаться забраться на гору Пуян, несмотря на свой десятый уровень.

Поскольку никакие монстры не оказывали на него давления, он мог отважно взбираться на гору. Сан-Хёк так же вложил все свои полученные очки в силу, чтобы взойти на гору Пуян.

Поскольку восхождение на практически вертикальную гору требовало силы, подобного вложения следовало ожидать.

В конечном итоге Сан-Хёку удалось достичь вершины, даже ни разу не умерев. Таков был плодотворный результат, достигнутый путём безостановочного восхождения на гору на протяжении двадцати часов.

Вы взошли на вершину одной из пяти гор, символизирующих Тринарк – гору Пуян. Ваш неукротимый настрой, который помог вам взобраться туда, где ещё ни разу не ступала нога человека, достоин стать примером для остальных.

Вы получили титул уникального класса "Первый Скалолаз".

Вы услышали голос Бога, спящего внутри священной горы. Это событие позволяет вам получить легендарное задание.

- Фух, задание легендарного класса? Тут было нечто подобное?

Получив неожиданный бонус, Сан-Хёк удивлённо пробормотал и тут же открыл окно с заданием.

Задание: ??? [Легендарное]

- Гора спящего Бога (Подробнее)

- ???

- ???

- ???

- Фрагментарное легендарное задание...

Фрагментарные задания можно было активировать, только если собрать все его фрагменты. Такие миссии обладали огромной сложностью и невероятными наградами. Сан-Хёк никогда не представлял, что получит здесь что-то подобное.

- Никогда не думал, что заполучу здесь нечто подобное...

Это был неожиданный бонус. Пусть данное задание и находилось вне его знаний, оно обладало неизмеримой ценностью, а поэтому можно было сказать, что Сан-Хёк получил огромную выгоду.

- Ну, полагаю, отложу его на потом.

Прямо сейчас гоняться за фрагментарным заданием легендарного класса было попросту безумием.

Титул - Первый Скалолаз

Класс - Уникальный

Описание:

Ваш неукротимый настрой, который помог вам взобраться туда, где ещё ни разу не ступала нога человека, достоин стать примером для остальных.

Префикс: недоступно

Постфикс: Недоступно

Эффекты: Неукротимый Настрой (S) - получаемая карма увеличивается на 20%.

Сан-Хёк открыл окно с титулом, проверил эффекты "Первого Скалолаза", а затем удовлетворённо кивнул головой. Несмотря на то, что данный титул немного уступал "Неукротимому Претенденту", полученному Сан-Хёком в Бескрайних Равнинах, хотя они оба и относились к одному и тому же классу, "Первый Скалолаз" являлся довольно потрясающим сам по себе.

Он выглядел хуже лишь из-за того, что "Неукротимый Претендент" был попросту безумным.

- С этим я смогу избежать давления от четырёх Знаний.

С "Первым Скалолазом" Сан-Хёк мог развивать своего персонажа с четырьмя Древними Знаниями практически так же, как если бы у него было лишь два из них. Разумеется, сделать подобное ему было сложнее, чем игрокам, действительно обладающим двумя Углублениями Души, однако, по крайней мере, Сан-Хёку было легче по сравнению с пользователями с тремя Древними Знаниями.

Если добавить ещё и несколько титулов, повышающих опыт, которые он знал, то Сан-Хёк мог повысить долю получаемой кармы практически на тридцать процентов.

- Фух, о да, спускаться вниз тоже будет нелегко. Следует ли мне просто прыгнуть?

Если он спрыгнет вниз, то в мгновение ока достигнет земли. Однако Сан-Хёк не мог этого сделать. Даже он не хотел испытать виртуальную смерть, если бы мог. И так как Сан-Хёк только что получил карму, то из-за этого не мог спрыгнуть.

Он некоторое время переводил дух и от всей души наслаждался видом с вершины горы Пуян, а затем начал спускаться вниз.

Обычно люди сохранили бы этот пейзаж в качестве фотографии или видео с помощью соответствующей функции, однако Сан-Хёк не был скован настолько банальными эмоциями, а поэтому считал, что просто насладиться видом вполне достаточно.

Спустившись с горы, он возвратился в город Сокол. Ну, по крайней мере, попытался это сделать. Перед городом его поприветствовали трое игроков, у которых, похоже, накопилось множество обид на этот мир.

Чтобы повысить уровень в "Вечной Жизни", требовалась карма. Об этом уже говорилось ранее. Однако интересен был тот факт, что существовало два различных типа кармы.

Один из них – карма добра, которую можно было получить практически теми же самыми способами, что и опыт в других играх. Данный тип кармы был очень похож на "очки опыта" и естественно накапливался за счёт убийства монстров или выполнения заданий.

Другой же тип кармы являлся совершенно противоположенным.

Её называли "чёрной кармой" или "злой кармой", и она могла быть накоплена злыми поступками, такими как убийства других игроков или НИП.

Интересным был тот факт, что как только игрок повышал свой уровень с помощью чёрной кармы или накапливал её больше десяти тысяч, то он превращался в "преступника". Эти преступники не только становились не способны посещать различные заведения в городах, но и за их голову объявлялась награда.

Разумеется, для преступников существовали различные предметы и задания, так же как и города, в которых жили не только разбойники. Позднее они собрались вместе и образовали большую фракцию, но, в любом случае, в том, чтобы становиться преступником, было больше недостатков, чем положительных сторон.

Единственный способ вернуться к нормальной жизни после становления злодеем – пойти в Зал Душ, пожертвовать всё, включая карму, Богоматери Земли и Верховному Богу Небес и исповедаться.

Исповедь не только возвращала игрока обратно на десятый уровень, но и вынуждала его сидеть и ничего не делать до тех пор, пока в пользователе оставалась злая карма, поэтому обычно

никто не приходил замаливать свои грехи.

Вдобавок ко всему, преступники могли быть свободно атакованы обычными игроками, и в случае смерти двадцать процентов их кармы окажутся украдены убийцей.

Потеря двадцати процентов всей чёрной кармы означала, что всего за одну смерть высокоуровневый игрок мог лишиться сразу нескольких уровней.

Кроме того, бандиты ещё и теряли случайный предмет, поэтому они больше всех боялись смерти.

Конечно, в становлении разбойником находились и плюсы.

Они заключались в том... что преступники не только могли получать злую карму, убивая обычных игроков, но и красть их предметы. Кроме того, они могли атаковать и тех, кого обычные пользователи считали НИП-ами, и извлекать из этого выгоду.

Например, разбойники могли охотиться на эльфов, гномов, хоббитов и других разумных существ, торгующих с обычными игроками, словно бы они являлись монстрами. За убийство же самих монстров преступники получали только предметы и никакой кармы, однако же охота на различные разумные виды принесёт им и злую карму, и предметы.

Причина, по которой большинство преступников избрало подобный путь, заключалась в том, что, во-первых, они могли красть предметы у других игроков, а, во-вторых, были способны атаковать остальные разумные расы так же, как и монстров.

Именно по этим двум причинам большинство из них и стало преступниками.

Вдобавок, разумеется, преступником легче стать тогда, когда у человека низкий уровень, а поэтому сразу после запуска открытого бета-теста "Вечной Жизни" посыпалось огромное количество жалоб на разбойников, убивающих игроков.

'А я и забыл, что примерно в это время преступность находилась на подъёме.'

Сан-Хёк горько улыбнулся, глядя на людей, загородивших ему путь. Все трое обладали глазами красного цвета.

Красные глаза... Таким знаком обозначались преступники.

- Теперь я даже не хочу что-либо объяснять. Просто считай, что тебе не повезло.

Похоже, у них уже имелся огромный опыт убийства других игроков.

Преступники было довольно откровенны в своих целях... однако Сан-Хёк очень хорошо знал, что вскоре они не смогут так спокойно бродить по миру.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/488182>