

Глава 9. Монополия (2)

Спустя несколько недель распространятся слухи о том, что убийство преступников не только даёт больше кармы, чем охота на монстров, но и позволяет получить довольно хорошие титулы. Поэтому так называемые "высокоранговые игроки" начнут охотиться на бандитов, и преступники будут вынуждены покинуть свои насиженные места.

Перед появлением игрока под именем "Машина для Убийств" - известного бандита, который объявится примерно через пару месяцев - было тяжело отыскать какого-либо преступника.

'О да! Был такой титул.'

Сан-Хёк вспомнил о титуле, о котором ещё не думал. Поскольку даже он не мог всё тщательно запомнить, естественно, существовали вещи, которые он позабыл.

- Да что, чёрт побери, с этим парнем?

- Он, наверное, до смерти напуган. Да и на нём, похоже, ничего нет, поэтому давайте по-быстрому прикончим его и пойдём искать следующую цель.

Эти трое являлись преступниками, которые убили уже десятки игроков, и они подумали, что Сан-Хёк испугался их.

Однако цель бандитов размышляла о совершенно противоположном.

'Все трое - идеальные преступники. Это означает, что из-за системы самозащиты я не получу злую карму, даже если убью их всех, и, кстати, я должен буду заполучить довольно неплохое количество обычной кармы.'

Вместо того чтобы дрожать от страха, Сан-Хёк составлял новый план своих действий. Разумеется, не только его уровень был меньше, чем у убийц игроков, стоящих перед ним, но и характеристики Сан-Хёка также уступали бандитам, однако он ни на секунду не задумывался о поражении.

Ши-и-ик

Трое убийц достали железные мечи, в некоторых местах покрытые ржавчиной. Эти клинки были самым дешёвым оружием, доступным в городе Сокол.

- Скажу это снова, считай, что тебе не повезло. Твоя смерть будет безболезненной.

Бандиты, судя по всему, решили, что Сан-Хёк уже мёртв, и подошли к нему вплотную. В данный момент прошло лишь четыре дня после начала открытого бета-теста, а поэтому большинство игроков даже не знало, как получить "Древнее Знание".

Если это так, то в случае битвы трое против одного, последний будет убит, вообще не имея возможности контратаковать.

В ситуации, когда ни одна из сторон не может использовать никаких навыков, лишь группа с наибольшим количеством участников и числом оружия может оказаться победителем. Обычно это так.

'Да они мечом даже толком пользоваться не умеют.'

Сан-Хёк был далеко не "обычным" игроком. Хотя он не только был безоружен, но и не обладал Древними Знаниями, Сан-Хёк нисколько не нервничал.

Сражения против игроков для него было сродни поеданию пищи. Пусть у него не было ни оружия, ни какого-либо Древнего Знания, его опыт обладал гораздо большим значением, чем эти две вещи.

В тот момент, когда разбойник, стоявший впереди, помчался на Сан-Хёка и взмахнул мечом, Сан-Хёк решил сократить дистанцию и точно ударил правой рукой по запястью убийцы.

- Па-а-а-а!

Ржавый железный меч чуть задел его тело, однако Сан-Хёк не повёл и бровью. В его прошлой жизни было естественно, что когда сражаются два высокоранговых игрока, они уклонятся от оружия противника настолько близко, насколько это вообще возможно, поэтому небольшое ранение не имело никакого значения.

- А-а-ак!

Поскольку Сан-Хёк вложил все десять очков развития в силу, преступник тут же выронил рукоять своего меча и закричал.

Однако атака Сан-Хёка всё ещё не закончилась. Левой рукой он поймал летящий в воздухе железный меч и сразу же развернулся. Причина, по которой Сан-Хёк смог вот так украсть оружие у своего противника, заключалась в том, что он дрался против разбойника.

На данный момент никто из игроков не знал, что подобное было возможно. Вероятно, по этой причине игрок, чей меч оказался украден, рассеяно застыл на месте, не понимая, что сейчас произошло.

Вжух

– Ке-ер-р-рг!

Когда Сан-Хёк быстро развернулся, ржавый железный меч глубоко разрезал живот разбойника.

Благодаря различным механизмам переработки, ощущения от пореза в виртуальном мире значительно отличились от таковых в реальности, однако Сан-Хёк был хорошо знаком с этим чувством.

Он знал, что с подобной отдачей низкоуровневые игроки, не обладающие Древними Знаниями, не имели и шанса на выживание. Поэтому Сан-Хёк тут же наклонился вниз, тем самым уклонившись от двух мечей, принадлежавших другим разбойникам.

На самом деле, клинки, которыми размахивали трое бандитов, были для него не более, чем детскими игрушками. Если бы противники Сан-Хёка использовали навыки, то не оказались бы столь легко побеждены, однако всё вышло так, как есть.

Если привести сравнение, Сан-Хёк выглядел словно взрослый спортсмен, наблюдающий за детьми, размахивающими игрушечными мечами.

Па-пах

Он наклонялся то влево, то вправо, легко уклоняясь от двух мечей, которыми размахивала пара разбойников. Затем Сан-Хёк тут же вонзил ржавый клинок в голову преступника, находящегося справа, и одновременно с этим обвил левой рукой шею второго бандита, стоящего слева.

Хруст

– Гр-р-р-рк.

Сан-Хёк сжал руку, тем самым сдавив шею последнего противника. Разбойник с малым количеством здоровья оказался слишком легко убит своим противником.

Всё это произошло за считанные секунды. В тот момент, когда первый игрок рухнул на землю, меч вонзился в голову второго разбойника, а одновременно с этим сломалась и шея третьего противника.

Сан-Хёк сотворил весь этот трудноописуемый сценарий всего за несколько секунд и бросил на землю разбойника со сломанной шеей.

Вместо луж крови от трупов исходил белый свет, однако эта картина всё равно выглядела жутко. Тем не менее Сан-Хёк был крайне спокоен. На самом деле, единственная причина, по которой он мог оставаться равнодушным, заключалась в "Психологической поддержке пользователя" – программе, разработанной десять лет назад и во многом поспособствовавшей развитию игровой индустрии в Сети Мечты.

При любой ситуации, способной нанести вред психике игрока, произойдёт вызов программы психологической поддержки пользователя, и как только она запустится, игроку будет казаться, словно всё происходящее – это сон.

Разумеется, данная программа не являлась точным эквивалентом сна, однако она давала игрокам ощущение, будто они видят сновидение, и максимально возможным образом смягчала шок.

Программа психологической поддержки пользователя и стала причиной, по которой практически все игры в Сети Мечты были узаконены и доступны для широкой публики.

Без этой программы игроки могут получить огромный психологический шок, поэтому она являлась важным элементом, который присутствовал во всех играх Сети Мечты.

"Психологическая поддержка пользователя" не приводила к ухудшению контроля над персонажем. Хотя нечто подобное, скорее всего, и наблюдалось на начальных этапах, в данный момент ничего такого не было.

Система действовала так, что часть, в которой игрок жестоко убивает других существ, оказывалась насильно "смягчена", и пользователю казалось, будто в этом нет ничего такого. Программа психологической поддержки использовала очень сложные механизмы, поэтому её объяснение звучало противоречиво, однако после того как человек испытывал её на себе, всё становилось на свои места.

Иногда появлялись люди, которые впадали в шоковое состояние, даже несмотря на систему защиты, но, так или иначе, они имели ограниченный доступ к содержимому Сети Мечты.

Наконец, самой главной причиной спокойствия Сан-Хёка являлся его огромный опыт в данной области. Именно поэтому он мог столь естественно принять происходящее.

Вы уничтожили разбойников и украли часть их злой (чёрной) кармы.

Поздравляем. Было собрано достаточно кармы, и вы перешли на новый уровень.

Трое разбойников, лежавшие на земле, исчезли в белом свете. Они не только подарили Сан-Хёку немалое количество кармы, но и оставили после себя довольно большое число украденных предметов.

Сан-Хёк подобрал все вещи. Поскольку пока что у него не было ничего наподобие пространственной сумки, он мог лишь нести их сам.

– Честно говоря, позднее это станет мусором, однако сейчас эти вещей нельзя даже купить из-за их ограниченного количества.

Предметы, которые разбойники отняли у других пользователей, в данный момент стоили довольно неплохую сумму, поэтому не было никаких причин не брать их с собой.

Возвратившись в город, Сан-Хёк разместил на заказную продажу все полученные предметы. Продажа по заказу немного отличалась от обычного аукциона, однако если вы считали, что аукционный дом – это место, в котором торговали в планетарном масштабе и с огромной комиссией, то продажа по заказу представляла собой систему, в которой НИП-ы продавали предметы в пределах города, требуя при этом более низкую плату за свои услуги.

Поскольку абсолютное большинство пользователей играло рядом с городом Сокол, Сан-Хёку не нужно было использовать аукционный дом и платить огромную комиссию.

Избавившись ото всех имеющихся у него предметов, Сан-Хёк тут же отправился в обычный банк и забрал "Сокровенный Меч Путешественника".

Изначально он собирался монополизировать ещё несколько предметов после получения титула "Первый Скалолаз". Однако после победы над тремя разбойниками его планы изменились.

'Первый Охотник за Преступниками. Я не могу отдать столь сладкий титул кому-то другому!'

Данный титул будет не так уж и легко заработать, если Сан-Хёк не получит его сейчас, когда разбойники появлялись столь же быстро, как и рос бамбук после дождя.

В связи с этим он должен был заполучить титул "Первый Охотник за Преступниками", пока ещё существовала такая возможность. Титулы со словом "первый" в названии являлись уникальными, и лишь один человек во всём мире игры мог ими обладать, поэтому Сан-Хёк тем более не мог упустить такой шанс.

– Но какие там у него эффекты? Помню лишь то, что он был довольно хорош...

Проблема заключалась в том, что он знал о существовании титула "Первый Охотник за Преступниками", однако не помнил, какими эффектам тот обладает. Тем не менее в данный момент лучше было рискнуть, чем отступить, а поэтому Сан-Хёк сразу же начал готовиться к охоте на разбойников.

- Великая Библиотека находится именно там, не так ли?

Место, куда он направлялся, было Великой Библиотекой города Сокол. Причина, по которой Сан-Хёк туда шёл, заключалась, очевидно, в получении Древнего Знания.

Он уже спланировал, какие именно Древние Знания выгравировать с четырёх углублений своей Души. Не все Знания, о которых размышлял Сан-Хёк, могли быть сразу же получены, а поэтому он мог начать лишь с самого простого.

Причина его похода в Великую Библиотеку заключалась в том, что там можно было найти одно из четырёх Древних Знаний, о которых думал Сан-Хёк.

Если быть точнее, в библиотеке находилось желаемое им Первичное Древнее Знание, которое позже может быть улучшено до одного из четырёх Древних Знаний.

То, что в конечном счёте хотел Сан-Хёк, так это Знание, известное как "Рыцарь Теней".

Получить его было относительно просто, поэтому оно было одним из первых обнаруженных Древних Знаний. Первое, что необходимо было сделать, так это заполучить Первичное Знание "Рыцарь" и улучшить его до второго Древнего Знания "Рыцарь Клинка", после чего объединить с другим Древним Знанием, известным как "Теневой Вор".

Получить "Теневого Вора" тоже было не так уж и трудно, поэтому "Рыцарь Теней" считался довольно низкоранговым Знанием с точки зрения редкости.

Причина, по которой Сан-Хёк выбрал именно это Древнее Знание из их бесчисленного множества, заключалась в том... что оно могло выступить в качестве основы для Души с четырьмя Знаниями, которую планировал Сан-Хёк.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/489250>