

Глава 10. Охота за Преступниками (1)

Часть первая

В Великой Библиотеке Сан-Хёк на протяжении нескольких часов читал серию из десяти книг под названием "Рыцарство".

В тот момент, когда он перевернул последнюю страницу десятой книги, перед его глазами наконец появилось желаемое системное оповещение.

Вы усвоили все необходимые рыцарям знания. Вы выполнили все требования для получения Древнего Знания "Рыцарь".

Поглотите ли вы Древнее Знание "Рыцарь" в свободное Углубление Души?

Пожалуйста, примите решение в течение пяти минут.

Если Сан-Хёк не сделает выбор в течение пяти минут, то Древнее Знание возвратится в серию книг "Рыцарство". Разумеется, он мог вызвать тоже самое оповещение, вновь прочтя все десять книг.

- Поглотить.

Однако в данный момент не было никакой надобности размышлять об этом. В конце концов, именно ради "Рыцаря" Сан-Хёк и пришёл в Великую Библиотеку

Древнее Знание "Рыцарь" будет поглощено в первое Углубление Души. У вас осталось три Углубления Души.

Ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш

Древнее Знание тут же обратилось в свет и заполнило часть души Сан-Хёка.

Получив своё первое Знание, Сан-Хёк сразу же открыл системное окно и проверил базовые способности, полученные вместе с "Рыцарем", а также появившиеся навыки Души.

Древнее Знание "Рыцарь"

Сила рыцарей, передаваемая с древних времён, проникла в вашу душу. Мало того, что ваше тело станет крепче, но и ваш разум будет усилен, дабы соответствовать благородству рыцарей.

Эффекты:

Сила Рыцарей (С) - возрастает ваша Сила, Здоровье и Ловкость.

Разум Рыцарей (С) - ваш разум развивается и возрастает сопротивление психологическим атакам.

Мастерство Рыцарей (С) - ваши навыки обращения с мечом и щитом возрастают.

Владение Мечом Низкого Ранга

Вы стали более умело пользоваться всеми видами мечей.

Уровень: 0

Тройной Удар Низкого Ранга

Время восстановления: 9 секунд.

Уровень: 0.

Грубый Блок Мечом Низкого Ранга

Останавливает атаку противника плоской стороной меча.

Время восстановления: 20 секунд.

Уровень: 0.

Рывок Низкого Ранга

Мгновенный рывок вперёд на 4 метра.

Время восстановления: 30 секунд.

Уровень: 0.

С помощью Древнего Знания Сан-Хёк получил в общей сложности четыре навыка Души. Пусть все они и были низкого ранга, навыки Души могли быть улучшены за счёт повышения мастерства, поэтому сила, лежащая в их основе, будет меняться в зависимости от того, насколько сильно будет стараться Сан-Хёк.

Разумеется, для повышения мастерства требовалось как можно чаще пользоваться навыками. Навыки Души сами по себе обладали огромной силой, поэтому во время битв в "Вечной Жизни" им уделяли особое внимание.

Например, навык Тройного Удара был гораздо быстрее и сильнее, чем обычные три взмаха оружием, а заблокировать клинок было гораздо легче и эффективнее, если использовать навык Грубый Блок Мечом.

Взамен, как и в случае с рыцарями, навыки Души будут расходовать гораздо больше выносливости, поэтому может быть в разы изнурительнее применять их, чем не делать этого. Однако даже с учётом данных факторов было гораздо лучше пользоваться навыками.

- Эти навыки и вправду навивают ностальгию.

Читая информацию о четырёх навыках Души, Сан-Хёк горько улыбнулся.

'Сначала мне нужно сделать быструю настройку, не так ли?'

Существовало два способа использовать навыки. Первый - применять навыки Души так, как они и есть.

Если Сан-Хёк воспользуется Тройным Ударом, держа при этом меч, то его тело само начнёт двигаться так, как нужно. С остальными навыками происходило то же самое.

Однако если использовать навыки Души подобным образом, то это сделало бы движения персонажа слишком очевидными и предсказуемыми. Именно по этой причине существовала быстрая настройка.

Быстрая настройка позволяла активировать навыки посредством естественных движений.

Например, если Сан-Хёк проведёт три удара мечом, то его движения сами по себе станут навыком Тройного Удара. Это называлось быстрой настройкой, и, на самом деле, сделать её было не так уж и просто.

Именно поэтому быстрая настройка считалась отличительной чертой профессиональных игроков или высокоранговых пользователей, которые были не так уж и далеко от первых.

Сан-Хёк не был профессиональным игроком, однако когда-то он являлся экспертом, чья личность была покрыта тайной, и поверг в шок всех профессиональных игроков, а, следовательно, Сан-Хёк тоже использовал быструю настройку. Разумеется, он оказался неспособен её применять, после того как его НВР был искалечен, однако воспоминания с тех времён ещё остались.

Конечно, между использованием быстрой настройки и обычным применением навыков существовала не такая уж и большая разница, однако в мире профессиональных игроков, где победа или поражение определялись за считанные секунды, применение быстрой настройки имело огромное значение.

Сан-Хёк обнажил свой меч в пустом переулке города Сокол и начал настройку. Пусть это и было очевидно, однако быструю настройку можно было сделать лишь с помощью способностей самого человека.

Другими словами, если пользователь не мог ощутить таинственное чувство, возникающее, когда навыки сливаются с движениями человека, то совершить быструю настройку было невозможно.

Сан-Хёк размахивал мечом или делал рывки вперёд, дабы объединить навыки и естественные движения.

На самом деле, другие игроки ещё даже не знали, что существовала такая вещь, как быстрая настройка. Если быть точнее, то им было известно о существовании какой-то функции под названием "быстрая настройка", поскольку в системном окне находилось подобное меню, однако пользователи не знали, как она работает.

Игрокам с отличной интуицией потребуется около десяти дней, чтобы выяснить, как работает быстрая настройка, однако для правильного её использования потребуется гораздо больше времени.

С другой стороны, Сан-Хёк закончил быструю настройку всех своих навыков всего за час. Это, кроме всего прочего, произошло благодаря разнице в опыте и таланте.

- Тц. Я растерял свои навыки. Раньше я бы покончил с этими низкоранговыми навыками в один момент.

Однако он, судя по всему, был недоволен. Поскольку Сан-Хёк долгое время был искалечен, он не мог ничего поделать со своими притуплёнными чувствами.

- Фух, похоже, сегодня пора на этом заканчивать.

Сан-Хёк находился в сети уже на протяжении шестнадцати часов. Из-за "Закона о Борьбе с

Игровой Зависимостью" все пользователи будут принудительно отключены от игры, если непрерывно находились в ней на протяжении семнадцати часов. Поскольку игрокам было принудительно запрещено заходить в игру, если они не будут отдыхать по два часа каждый день, то они должны были делать перерыв хотя бы на это время.

Выйдя из системы, Сан-Хёк лёг спать. Не важно, насколько он стал вынослив с помощью тренировок, ему всё равно требовался хотя бы короткий сон.

Сан-Хёк проснулся чуть меньше, чем через два часа, и тут же приготовил к еде высококалорийные злаки, жизненно необходимые витамины и обезжиренное молоко, которые пусть и были не так уж и вкусны, зато обладали высокой пищевой ценностью. Затем Сан-Хёк начал просматривать различные игровые сообщества, при этом завтракая.

[Играю в ВЖ. Второй раз. Она супер крута.]

[Знаю, что Вечная Жизнь хороша, но она слишком дорогая.]

[ВЖ довольно интересна, однако она слишком сложная. Будет кто-нибудь загружать гайд для новичков?]

[В InGamez есть парочка руководств.]

[От их руководств нет никакой пользы. Лучше создать своё собственное.]

[А-а-а, как же я хочу играть!]

[Эй, в этой игре можно просто так ПК-шить? Почему, чёрт подери, столько красноглазых парней?]

[Разбойники - последний тренд.]

...

...

Читая сообщения, Сан-Хёк попытался перейти на "InGamez".

[Сколько нужно выгравировать Углублений Души?]

[Есть какие-нибудь хорошие задания для новичков?]

[Как вы сначала прокачали уровень? А ещё нет ли какого-нибудь снаряжения, которое можно получить относительно легко?]

[Кто-нибудь, пожалуйста, объясните мне, как получить Древнее Знание.]

[Кто-нибудь знает, что такое "Быстрая настройка"?)

[У преступников есть какие-нибудь штрафы?]

...

...

На "InGamez" царило практически то же самое. Руководство существовало, однако оно было минимальным и наполненным вопросами.

- Значит, они ещё толком ничего не поняли.

С момента запуска открытого бета-теста прошла лишь одна неделя, поэтому естественно, что у пользователей было больше вопросов, чем ответов.

Шокирующим фактором являлось то, что бесплатный бета-тест закончится уже завтра.

Конечно, когда открытое бета-тестирование подойдёт к концу, пользователи смогут бесплатно играть на Бескрайних Равнинах, однако должны будут заплатить при переходе на планету Тринарк.

- Ах да, если подумать, разве у парней из "Raonsoft"... не было ничего вроде набора платных ивентов или чего-то вроде того? Воу, если оглянуться в прошлое, они были настолько уверены, что это даже нелепо... А действительно ли у них была эта уверенность?

Как правило, в остальных играх в месте с официальным запуском начиналось какое-либо глобальное событие, однако разработчики "Вечной Жизни" просто выпустили игру и не сделали ничего подобного.

Не говоря уже об особых событиях, в игре не было никаких скидок при покупке реальными деньгами. Из-за этого разработчики получили бесчисленное множество жалоб, однако "Raonsoft" всегда придерживалась своих убеждений.

Прежде чем выяснилось, что за ними стояла крупнейшая инвестиционная компания "JS", многие люди думали, что разработчики идут по опасному пути.

Однако политика невмешательства компании "Raonsoft" позже действительно принесла свои плоды. Разработчики даже не контролировали пользователей внутри игры.

Всё, что они делали, так это следили за ошибками и незаконным внешним программным обеспечением. Остальное же решалось по воле самих игроков.

На самом деле, подобное было возможно лишь благодаря совершенству игры. Если бы в какой-нибудь второсортном продукте использовалась политика невмешательства, то он наверняка бы потерпел неудачу.

Сан-Хёк читал статьи на "InGamez" запихивая в рот различные витамины и еду из пакетиков. Поскольку он не собирался прекращать играть всего через один или два дня, то прикладывал огромные усилия для поддержки своего здоровья.

Закончив отдыхать, Сан-Хёк сразу же вошёл в капсулу и подсоединился к "Вечный Жизни". Он получил Древнее Знание, а также четыре навыка Души. Поскольку Сан-Хёк закончил ещё и быструю настройку, то теперь единственное, что ему осталось сделать... так это провести охоту на преступников.

Десять дней после официального запуска игры...

Именно столько бесчинствовали разбойники. Спустя это время игроки более высокого уровня, вплоть до этого момента экспериментировавшие с различными вещами или спокойно подымавшие уровень, начнут свою охоту за бандитами, и уже через неделю преступники будут уничтожены.

'Если их истребят и на этот раз, то в течение довольно долгого времени трудно будет вообще найти разбойников, поэтому... нужно закончить охоту за одну неделю и заполнить титул.'

Сан-Хёк считал, что сейчас было самое подходящее время, чтобы начать охоту.

Если он упустит эту возможность, то ему, скорее всего, будет крайне трудно заполучить титул "Первый Охотник за Преступниками".

- А не посетить ли мне сначала Долину Мёртвых?

Долина Мёртвых была ближайшей к городу охотничьей зоной. Большинство обитающих там монстров являлось различными призраками, и пока игрок не питает страха к этим созданиям, было очень легко охотиться на них, а также получить довольно большое количество кармы.

В связи с этим туда, разумеется, стекалось огромное количество игроков. Просто мир "Вечной Жизни" был настолько обширен, что даже стольким пользователям не казалось, будто им не хватает места.

На самом деле, размер одной лишь Долины Мёртвых был сравним сразу же с пятью-семью охотничьими зонами из других игр.

Даже если учитывать тот факт, что Долина Мёртвых была создана для начинающих игроков, она всё равно была безумно велика. Вокруг города Сокол находилось более десяти подобных по размеру зон для охоты, поэтому, несмотря на экспоненциальное увеличение числа пользователей, одновременно играющих в "Вечную Жизнь", недостатка монстров не наблюдалось.

Всё это оказалось возможно лишь благодаря тому факту, что планета Тринарк была в сорок раз больше, чем вся мировая карта в других играх.

Путешественники появились в огромном мире.

Произошло ли это из-за полученной свободы, однако игроки начали инстинктивно делать плохие вещи. И именно так возникло большинство преступников...

Но так как основной штраф за преступления был столь плох, что время правления разбойников не могло продлиться долго

<http://tl.rulate.ru/book/23225/491092>