

Глава 11. Охота за Преступниками Часть вторая

- Давай убьём ещё парочку и будем заканчивать.

Тао Синь и Цинь Цзимин были друзьями, которые вместе начали играть с момента запуска бета-теста. Они оба являлись игроками из Китая и стали играть в "Вечную Жизнь" сразу же после запуска, поскольку очень интересовались этой игрой ещё до её выхода в свет.

Тао Синь и Цинь Цзимин обладали довольно высоким показателем НВР и хорошим пониманием игр, а поэтому смогли опередить остальных. Однако они вступили на скользкий путь и стали разбойниками.

- Сегодняшняя добыча не так хороша.

- Сейчас настолько много разбойников, что число игроков, которых мы можем обокрасть, уменьшилось.

Тяо Сянь покачал головой с разочарованным выражением лица.

- Может, тогда нам ограбить разбойника?

- Мы не получим ни злой кармы, ни предметов. Что в этом хорошего?

Преступники могли убивать и друг друга, однако от этого они ничего не получали.

- Хм, это немного разочаровывает.

- Мы ничего не можем с этим поделать. Нам нужно игнорировать всех преступников, что не встают у нас на пути.

Бродя по Долине Мёртвых, Тао Синь и Цинь Цзимин искали свою добычу. На данный момент они оба находились на девятнадцатом уровне, и сейчас этот уровень считался довольно высоким.

Кроме того, Тао Синь и Цинь Цзимин обладали Древними Знаниями "Лучник" и "Мастер Меча" соответственно. Два высокоуровневых разбойника с Древними Знаниями.

На данный момент они определённо внушали страх в других игроков.

- Давай ещё немного побродим по округе.

Два преступника бродили в поисках своей добычи. Они перемещались по Долине Мёртвых словно гиены, ищущие свою жертву.

- Фух... Фух...

Сейчас Тао Синь бежал, при этом тяжело дыша. Не останавливаясь ни на мгновение, он вспоминал то, что произошло всего десять минут назад, и размышлял, в какой момент всё пошло не так.

Игрок, которого примерно десять минут назад нашли Тао Синь и Цинь Цзимин, выглядел в их глазах обычной добычей. Ну, так они считали вплоть до того момента, как их жертва отрубила

голову Цинь Цзимину.

Это действительно произошло в одно мгновение.

Стиль охоты Тао Синя и Цинь Цзимина заключался в том, что обычно Тао Синь сперва выпускал в жертву стрелу, а затем, догнав её, Цинь Цзимин добивал игрока.

На первый взгляд, в этом не было ничего сложного, однако на самом деле подобным способ отлично подходил для убийства игроков. Таким образом Тао Синь и Цинь Цзимин убили огромное количество обычных пользователей.

Однако этот игрок... легко уклонился от стрелы Тао Синя. Поскольку дальнобойная атака не принесла результата, нападение Цинь Цзиминя, разумеется, тоже провалилось. На самом деле, Цинь Цзиминь оказался мгновенно побеждён.

Игрок легко заблокировал мечом направленную на него атаку и просто игрался с Цинь Цзиминем. Тао Синь попытался как-то спасти положение и безостановочно выпускал стрелы, используя при этом все навыки Души. Однако игрок таинственным образом подставил Цинь Цзиминя под траекторию атаки и стрела вонзилась в его тело.

По иронии судьбы Тао Синь и Цинь Цзиминь являлись разбойниками, а поэтому могли ранить друг друга. Таким образом, элемент, о котором обычные пользователи даже не беспокоились, стал фатальной ошибкой для преступников, и в конце концов Тао Синь и Цинь Цзиминь стали помехой друг для друга.

В следующий миг последовало три быстрых взмаха клинка.

Эти три удара легко поразили руку Цинь Цзиминя, его тело и шею. Тем самым один из бандитов оказался с лёгкостью повержен.

Обычно Тао Синь мог лишь убирать после смерти своего напарника. Их добыча оказалась монстром, поэтому он бежал словно сумасшедший.

'Да откуда, чёрт подери, выскочил этот монстр?'

До этого момента Тао Синь убил изрядную долю игроков, однако подобное происходило впервые. На самом деле, он и его напарник убивали довольно высокоуровневых пользователей и обладали большим опытом.

И до этого момента Тао Синь и Цинь Цзиминь не ощущали ничего подобного.

'Никто не сможет победить это...'

Хоть Тао Синю и было немного жаль своего напарника, в данный момент в его голове крутилась лишь мысль о том, чтобы спасти свою собственную жизнь. Однако... это была лишь несбыточная надежда.

Вжух *Хруст!*

С неба обрушилась тень и вонзилась точно в тело Тао Синя.

- Ер-рг!

Поскольку он оказался ударен в тот момент, когда бежал со всех ног, то рухнул на землю. Тот,

кто повалил его, являлся игроком, который убил Цинь Цзиминя, нет, Сан-Хёком.

Тяо Сянь думал, что сможет убежать от него, однако, к несчастью, это было невозможно.

Долина Мёртвых представляла собой место, в котором Сан-Хёк бывал бесчисленное множество раз в своей прошлой жизни, поэтому путь побега Тао Синя был для его так же ясен, как божий день.

Поэтому Сан-Хёк направился по короткой дороге и оказался перед разбойником.

- Угх... да кто ты такой?

Прокричал Тао Синь на китайском. Однако Сан-Хёк понял его слова. Подобное было возможно благодаря системе перевода в реальном времени Сети Мечты, разработанной пять лет назад.

В тот момент, когда Тао Синь заговорил, его слова автоматически переводились и появлялись в правом краю поля зрения Сан-Хёка. Поскольку текст появлялся меньше, чем за секунду, то никаких проблем при разговоре не возникало.

Тем не менее при большом количестве игроков, одновременно разговаривающих на различных языках, существовала возможность переизбытка текста, однако в важные моменты эта функция могла быть просто отключена.

- Это ведь сейчас не главное, не так ли?

Ср-р-р

У Сан-Хёка не было времени разговаривать с преступником. Его голова в данный момент была забита мыслями о том, как бы побыстрее убить сто разбойников и получить титул "Первый Охотник за Преступниками".

Тао Синь попытался подняться и убежать. Однако Сан-Хёк быстрым рывком приблизился к нему прежде, чем разбойнику удалось подняться, тем самым воспользовавшись низкоранговым навыком Души.

А затем последовал тройной удар!

Меч Сан-Хёка мгновенно поразил тело и руку Тао Синя.

- Угх!

Разумеется, никакой боли не было. Однако возникало действительно неприятное чувство. Это чувство и заменяло боль в играх Сети Мечты. Испытывая его, вам казалось, будто на вас плеснули жидкость, содержащую всевозможные отходы.

Тем не менее, здоровье Тао Синя не опустилось до нуля, поэтому он попытался дать отпор. Белый свет, исходящий от различных частей его тела, означал, что состояние преступника было далеко не лучшим, однако этого было всё ещё не достаточно, чтобы заставить его рухнуть на землю.

Но как бы он ни старался, Сан-Хёк на голову превосходил разбойника. Если быть точнее, Сан-Хёк слишком легко предсказывал простые атаки противника и, уклонившись от них, оставил на теле разбойника раны от клинка.

В конце концов, Тао Синь не смог продержаться и минуты.

Прежде всего, для того, кто выбрал Древнее Знание дальнбойного класса "Лучник", невозможно было выдержать атаку Сан-Хёка.

Даже Цинь Цзимин со своим Знанием "Мастер Меча" не смог продержаться и трёх минут. Разумеется, что Тао Синь погиб ещё быстрее.

Вжух *Хруст!*

В конце концов настал тот момент, когда здоровье разбойника опустилось до нуля - меч "Сокровище Путешественника" пронзил сердце преступника.

У Тао Синя была включена настройка "пропуск смерти", поэтому он даже не узнал, как погиб.

- Это сорок седьмой...

Поднимаясь, пробормотал Сан-Хёк, одолев Тао Синя. Тао Синь был сорок седьмым разбойником, которого он убил.

В данный момент оставалось пятьдесят три преступника, и такими темпами Сан-Хёк сможет убить всю сотню за четыре дня.

Честно говоря, сейчас разбойники были повсюду.

Половина игроков, которых встречал Сан-Хёк, была разбойниками.

Он подобрал предметы, которые выпали из Тао Синя. Ни Цинь Цзимин, ни Тао Синь не выронили никаких ценных вещей, однако эти предметы были не настолько дешёвыми, чтобы просто оставлять их здесь.

'Похоже, мне нужно выставить предметы на продажу в городе, а затем возвращаться вновь.'

Помимо приобретения титула "Первый Охотник за Преступниками", Сан-Хёк также заработал довольно большое количество кармы от охоты и денег от продажи предметов.

Так как он в любом случае собирался убивать преступников, всё это было выгодно. На самом деле, уничтожение разбойников являлось быстрым способом собрать карму.

- Никаких критических багов нет, а также наблюдалось четыре случая незначительных ошибок ИИ у НИП-ов. Все они уже были исправлены "Хаосом" с помощью встроенной программы исправлений.

Отчёт группы разработчиков был окончен.

Поскольку цель этого собрания заключалась в проверке всех функций игры после её официального запуска, руководители групп всех отделов принимали участие в видео конференции.

- Внутриигровые ошибки будут исправляться "Хаосом", поэтому группа разработчиков должна сосредоточиться на внешних атаках и незаконных программах.

"Хаос" представлял из себя величайшую программу искусственного интеллекта, разработанную компанией "Raonsoft" после десяти лет исследований. Фактически, игра родилась благодаря одному лишь Хаосу.

Эту программу можно было считать богом-создателем "Вечной Жизни". Своими божественными глазами Хаос наблюдал за всем, что происходило в игре, и управлял миром.

Разумеется, существование программы искусственного интеллекта не означало, что группа по разработке была бесполезна. Хаос сам по себе тоже нуждался в управлении команды разработчиков, поэтому президент компании Со Вон-Тхэ всегда приглядывал за ними.

- Группа управления, каков прирост пользователей?

- Быстро увеличивается. Поскольку практически все существующие сообщества нахваливают "Вечную Жизнь", количество новых игроков, по нашим предположениям, будет возрастать ещё быстрее.

- Хорошо. Как только число пользователей возрастёт, проблема рекламы решится сама собой, не так ли?

- Да. Пока число пользователей возрастает, найдётся много компаний, желающих разместить рекламу в нашей игре.

- Не так быстро. Мы всё равно никуда не спешим.

Со Вон-Тхэ слегка улыбнулся. Перед запуском игры нервничал даже несокрушимый президент компании, однако сейчас он был уверен, что "Вечная Жизнь" обретёт огромный успех.

- Есть ли ещё какие-нибудь проблемы?

- Растущее количество преступников слегка настораживает.

Осторожно проговорил руководитель группы игрового баланса. Поскольку компания "Raonsoft" придерживалась политики "невмешательства", команда внутриигрового баланса вынуждена соблюдать осторожность, когда затрагивает подобные темы.

- Мы не можем вмешиваться в игру лишь потому, что возросло число преступников. Повторюсь снова: цель "Вечной Жизни" - неограниченная свобода. Поэтому количество преступников должно быть сокращено самими пользователями.

- Но как только число преступников возрастёт слишком сильно, это может плохо отразиться на обычных пользователях...

- Тихо, ты всё ещё не понял. Разве я сказал, чтобы вы ничего не делали? Мы не можем вмешиваться в саму игру, однако способны действовать за её пределами. Например, если в нескольких онлайн сообществах вы тайно распространите информацию о том, что за уничтожение преступников можно получить больше наград, то это перестанет быть проблемой. Мне действительно нужно всё это вам рассказывать? Я и так разрешил управлять игровым балансом, пока это лишь немного влияет на саму игру.

После того как Со Вон-Тхэ разочарованно произнёс свою речь, руководитель группы внутриигрового баланса мог лишь повторить свои извинения.

- Группы управления это тоже касается. Не обманывайтесь, думая, что вам особо-то и не нужно следить за игрой. Наблюдайте за тем, по какому пути собираются двигаться игроки в различных онлайн сообществах. Нам нужно знать обо всех изменениях, происходящих внутри игры.

Принцип Со Вон-Тхэ был прост.

Прямое вмешательство было запрещено, однако дозволялось косвенно влиять на игру. Именно так Со Вон-Тхэ и управлял "Вечной Жизнью".

<http://tl.rulate.ru/book/23225/492868>