

Глава 13. Секретные подземелья (2)

Мерлоги были слабы, а боевые способности Сан-Хёка довольно хороши, поэтому на зачистку всего подземелья ушло безумно мало времени.

27 минут 22 секунды.

Пусть "Сокровищница Мерлогов" являлась подземельем с небольшими размерами, подобное время было достойно занять первое место в соревновании по скорости зачистки, если бы, конечно, такое проводилось.

Обычным игрокам потребовался бы по меньшей мере час или два для выполнения данной задачи, однако Сан-Хёк легко зачистил подземелье, стараясь не совершать лишних движений и убивая как можно большее количество Мерлогов за раз.

– Хм, если я сокращу количество лишних движений и нанесу больше урона Боссу, когда он ошеломлён, то, думаю, смогу уменьшить время ещё примерно на пять минут.

Его рекорд уже был невероятен, однако Сан-Хёк считал, что сможет сделать его ещё лучше. Он определённо был далёк от нормального человека.

Сан-Хёк покинул Сокровищницу Мерлогов и вновь возвратился в город Сокол. Второе подземелье, которое он планировал найти, располагалось, как ни странно, в самом городе.

Сан-Хёк не знал точного названия этого подземелья, но, судя по телевизионной программе, его называли "прибыльным подземельем-канализацией". Тогда почему же Сан-Хёк сперва отправился искать именно Сокровищницу Мерлогов?

Причина была проста. Парень из программы сказал, что они нашли данное подземелье сразу после Сокровищницы Мерлогов. Это означало, что если первому отыскать подземелье с Мерлогами, то вместе с этим первому найти и подземелье-канализацию.

Так или иначе, поскольку Сан-Хёк нашёл Сокровищницу Мерлогов, то единственное, что оставалось сделать, так это отыскать и подземелье-канализацию.

Так же интересным являлся тот факт, в городе уже есть общее подземелье под названием "Канализация города Сокол".

Именно эта канализация и являлась первым подземельем, созданным для новичков, в котором могли побывать пользователи.

Однако на него нельзя было смотреть свысока, только потому что оно являлось подземельем для

новичков, поскольку просторы канализации во много раз превышали содержимое большинства заключительных рейдов в остальных играх.

Именно здесь игроки могли ощутить весь масштаб "Вечной Жизни", они даже поговаривали о том, как превратить "Канализацию города Сокол" в отдельную игру.

Разумеется, на данный момент большинство пользователей даже не обладало достаточной силой, чтобы войти в канализации, поэтому никаких разговоров об этом пока ещё не велось.

'Канализации города начали покорять примерно через месяц после официального запуска, не так ли? Похоже, осталось ещё около трёх недель.'

Хоть Сан-Хёк и старался отыскать всё, что только мог, он собирался пропустить "Канализацию города Сокол". Во-первых, в данный момент ему не хватало слишком многих вещей, чтобы покорить данное подземелье, а, во-вторых, по его мнению, соотношение прилагаемых усилий и получаемого вознаграждения было слишком мало.

Поэтому Сан-Хёк решил, что будет лучше вообще пропустить канализацию города. Однако он собирался полностью заполучить и монополизировать "прибыльное подземелье-канализацию".

Немного в стороне от города Сокол располагалось поле, в котором появлялись "Бандиты Сокола". Если убить НИП-ов, состоящих в данной группе, то в результате этого можно получить предмет под названием "отличительный знак бандита".

Этот отличительный знак представлял из себя предмет, который требовался для завершения одного из самых распространённых здесь заданий - "Уничтожение врагов города Сокол".

Если принести данный знак в город, то в зависимости от их количества это даст дополнительные очки кармы. В общей сложности один человек мог заполучить десять тысяч отличительных знаков. Кроме того, с их помощью можно было улучшить взаимоотношения с защитниками города, поэтому данный предмет был довольно полезен.

В "Вечной Жизни" существовало не так уж и много вещей, которыми нельзя было торговать. Так что отличительные знаки бандитов тоже часто являлись предметом торговли.

Поскольку эти знаки имелись у огромного количества игроков, на них был как высокий спрос, так и предложение. Сан-Хёк купил тысячу отличительных знаков в магазине. На это он потратил большую часть золота, полученного за убийство преступников, однако Сан-Хёк не считал данное вложение пустой тратой денег.

На самом деле, гораздо затратнее было охотиться на бандитов, чтобы заполучить тысячу знаков. Эти отличительные знаки, как и множество других вещей, могли складываться вместе. В таком случае над ними появлялось голографическое число 1000.

Вместе с этой тысячей отличительных знаков Сан-Хёк отправился к стражникам города и получил в карму в награду. Однако то, что он хотел, не просто очки кармы.

Поздравляем. Ваши отношения со стражниками города Сокол сильно улучшились и достигли стадии "дружба". Теперь вы можете посетить главное здание стражников и поговорить с Капитаном Стражи.

Именно этого и желал Сан-Хёк. Если быть точнее, он хотел получить разрешение на ход в главное здание стражников.

Удивительно, но "прибыльное подземелье-канализация" находилось точно под этой постройкой.

Если принести тысячу отличительных знаков бандитов, то это позволяло игроку поднять взаимоотношения со стражниками до "дружеского", а десять тысяч позволяли улучшить взаимоотношения до "коллег" и вступить в ряды стражей города.

Однако Сан-Хёку не требовалось становиться стражником, поэтому он принёс лишь тысячу знаков. Получив разрешение, Сан-Хёк тут же направился в здание стражей.

Благодаря "дружеским" отношениям все стражники-НИП-ы приветствовали Сан-Хёка с улыбкой.

Эта система взаимоотношений имела практически такое же значение, как и титулы в "Вечной Жизни". В основном она была разделена на "личную" и "групповую", при этом наиболее важной являлась именно первая.

Например, даже если Сан-Хёк улучшит взаимоотношения со стражниками города до "коллег", то в случае ошибки в личных отношениях с одним из них именно этот конкретный НИП будет ненавидеть Сан-Хёка, в отличие от остальных стражей города.

Так или иначе, в данный момент эта система взаимоотношений не расценивалась пользователями всерьёз, однако по прошествии некоторого времени игроки поймут, насколько она важна.

До сих пор ни один из стражников не связывался с Сан-Хёком по личным вопросам, поэтому все НИП-ы относились к нему хорошо. В конце концов, Сан-Хёк спокойно вошёл в главное здание стражей города.

Спустившись в подвал, он вновь вспомнил, о чём говорили те парни из телевизионной программы.

'Старый стеллаж у стены... они достали книгу с картой канализаций города Сокол, не так ли?'

Сан-Хёк подошёл к стеллажу в углу подвала и начал искать книгу под названием "Карты канализации города Сокол".

'Вот она.'

Он быстро её нашёл и сразу же взял с полки.

Когда Сан-Хёк это сделал, весь стеллаж начал перемещаться в сторону.

Вы обнаружили отдельную канализацию, находящуюся под городом Сокол.

Секретное подземелье "77-ая канализация города Сокол" было открыто.

"77-ая канализация города Сокол" будет закреплена за Путешественником между Измерениями "Бессмертным".

В общей сложности за этим подземельем может быть зарегистрировано до четырёх игроков.

'Сработало!'

И на этот раз Сан-Хёк знал точный ответ и смог без особых проблем обнаружить секретное подземелье-канализацию. Таким образом, он достиг результата, пропустив при этом весь процесс. Сан-Хёк смог первым обнаружить два секретных подземелья и монополизировать их.

Обычным игрокам пришлось бы не только собирать большое количество информации, но и собрать её воедино, получив тем самым несколько возможных вариантов, а затем наконец проверить каждый из них, для того чтобы найти одно единственное подземелье.

Очевидно, всё это было гораздо сложнее, чем то, что сделал Сан-Хёк.

Секретное подземелье "77-ая канализация города Сокол".

D-ранг.

- Закреплено за Путешественником между Измерениями "Бессмертным".

- Зарегистрированные Путешественники между Измерениями: "Бессмертный", Недоступно, Недоступно, Недоступно.

Описание: канализация, созданная при строительстве города Сокол, оказалась закрыта спустя долгое время. Она исчезла из воспоминаний жителей, но среди всего того, что попало сюда, встречаются и особые предметы.

- Дополнительная карма: +10%.
- Награда за зачистку подземелья: особые предметы, попавшие в канализацию.
- Время восстановления подземелья после зачистки: 1 час.
- Время существования подземелья: бесконечно.
- Наибольшее число зачисток: 150.

Единственный, кто мог видеть вход в секретное подземелье, находящийся за стеллажом в подвале главного здания стражи, так это Сан-Хёк. Поскольку всё обстояло так, он вошёл в подземелье, проверил информацию о нём, а затем ушёл, ни о чём не беспокоясь.

'Я захватил две зоны для охоты, поэтому всё, что осталось, так это идти гриндить [1].'

Сан-Хёк покинул здание с удовлетворённым выражением на лице и отправился в крупнейший магазин магии в городе Сокол.

И в заброшенной рыбацкой деревушке и в городе находились свои секретные подземелья. Сан-Хёк собирался поочерёдно зачищать их и быстро повышать свой уровень.

Сперва он хотел просто побежать в заброшенную деревню. На это у него ушёл бы примерно один час, но, честно говоря, Сан-Хёк мог бы воспользоваться "Маркирующей Книгой", дабы призвать самого себя в деревню. Однако в данный момент он не обладал таким количеством денег, чтобы купить данную книгу и, кроме того, перезаряжать эти призывы.

Тем не менее Сан-Хёк мог позволить себе перезаряжаемые Камни Возврата.

Этими камнями, которые можно использовать десять раз за один заряд, он мог бы пользоваться в случае возвращения в город из рыбацкой деревушки.

Сан-Хёк действительно хотел использовать "Маркирующую Книгу", способную на сто перемещений за один заряд, однако в данный момент не было никакой необходимости покупать что-то настолько дорогое.

Как только путешественники покинут город Сокол, отправившись в различные части планеты

Тринарк, "Маркирующие Книги" станут необходимыми предметами для всех игроков.

Маркирующие Книги, Межпространственные Сумки и Камни Возврата являлись обязательными предметами для всех Путешественников между Измерениями.

Межпространственные Сумки были совершенно необходимы, поскольку в "Вечной Жизни" не существовало понятия "инвентарь", а Возвращающие Камни требовались для возвращения в место сохранения, которое пользователь выбрал заранее.

Число Маркирующих Книг будет увеличиваться по мере роста уровня игроков, однако без них пользователи не могли и мечтать о путешествиях по планете Тринарк.

Сан-Хёк решил купить Маркирующую Книгу позже, сперва приобрести Возвращающие Камни, а затем побежать в Зброшенную Рыбацкую Деревню. С книгой он смог бы легко перемещаться между этими двумя местами, но, учитывая время восстановления секретных подземелий, не было никаких проблем в том, чтобы просто использовать Камни Возвращения.

Сан-Хёк завершил все приготовления и, не теряя ни минуты, начал чередовать секретные подземелья.

Он получил огромное количество кармы в Сокровищнице Мерлогов и приобрёл довольно дорогие предметы в Семьдесят Седьмой Канализации.

Особенно убийство "Гигантской Канализационной Крысы" – босса подземелья-канализации – дало Сан-Хёку комплект предметов Магического класса, что было очень хорошо.

Прежде всего, иерархия предметов в "Вечной Жизни" была следующей: обычный → магический → уникальный → легендарный → Божественный. Комплект предметов же обычно расценивался на ранг выше, чем входящие в него вещи.

На данный момент на рынке было не так уж и много предметов Магического класса, поэтому комплект таких вещей, вместе обладающих уникальным классом, имел огромную ценность.

Снаряжение героя города Сокол – Харкана.

Не говоря уже о мече и щите Харкана, его брони и плаща... Сан-Хёк продолжал зачищать подземелье-канализацию, чтобы собрать все магические предметы из комплекта.

Зачистив канализацию около восьмидесяти раз, он наконец заполучил полный комплект снаряжения Харкана. У Сан-Хёка уже имелись другие части снаряжения, однако "Шлема

Харкана" не было видно вплоть до восьмидесятой зачистки.

1. Гринд – однотипный, неинтересный, скучный игровой процесс, который продолжительное время не меняет обстановку в игре.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/496950>