

Глава 24. Итогом битвы китов становятся мёртвые киты (1)

Змеелюди – одни из сильнейших монстров в Стране Сумерек, игровой области для начинающих. Было трудно найти кого-то сильнее их, прежде чем отправиться в "Пустыню Адского Пламени", следующую игровую зону.

Планету Тринарк можно поделить на Страну Сумерек, Пустыню Адского Пламени, Героические Равнины, и наконец, Солнечный Континент.

Не было никаких ограничений в перемещении между различными областями, кроме одного исключения.

Пользователь мог покинуть Страну Сумерек только после того, как прошел процесс "доказательства своего существования", а для этого нужно было соответствовать двум стандартам.

Во-первых, пользователь должен был достигнуть 45-го уровня, а во-вторых, он должен был пройти через Пещеру Гигантов в конце Страны Сумерек.

Оба эти требования были чрезвычайно сложными для выполнения. Трудно сказать, какое из них легче.

Не пройдя Пещеру Гигантов, невозможно было покинуть Страну Сумерек. Вся начальная зона по форме напоминала бассейн, а единственным выходом была Пещера Гигантов.

Чтобы с уверенностью пройти через Пещеру Гигантов, понадобится группа из 5 человек 45 уровня или выше. Конечно, позже в игре появились так называемые "Гигантовы Автобусы", высокоуровневые игроки, которые проводили новичков через пещеру за плату. Тем не менее, это произошло гораздо позже, и пользователям еще долгое время придется прорываться через Пещеру Гигантов своими силами.

Другими словами, всё что они могли – это жить в Стране Сумерек. Тот факт, что эта зона была больше, чем большинство миров других игр, позволял игрокам не унывать так уж сильно, но как только количество пользователей резко возросло, раздражение и вражда быстро пришли следом.

— Так ты просто стоял там, как бес?

Гейл, гильдмастер гильдии Призрак, спросил свою правую руку, Ласт Джуна.

— Хён, мы ничего не могли сделать. Эти ублюдки... их было вдвое больше.

ПП: Хён – обращение младшего брата к старшему или неформальное обращение подчиненного к руководителю.

— Вы должны были выдержать в любом случае. Поскольку это были Змеиные Пещеры, вы могли бы продержаться, удерживая узкий проход... и они не могут просто взять и напасть на вас, так как они не объявляли нам войну гильдий. Почему вы так легко отдали это место?

— Мы пытались удержать форт... но эти парни выставили впереди преступников. Я не знаю ни одного из них, но они были достаточно сильными, и нас всех могли убить такими темпами.

— Преступники? Значит гильдия Провидения фактически приняла преступников в свои ряды?

Ни за что в это не поверю...

На данный момент злоумышленники являлись врагами общества. Принятие таких людей в свою гильдию подвергнет её публичному осуждению. Вот почему многие крупные гильдии предостерегали своих членов от неосторожных действий, дабы они не стали преступниками.

— Они были не состояли в Провидении. Я думаю, что их наняли в качестве наемников.

— Ох... эти чертовы сволочи. Так вот как вы хотите играть, а?

Это правда, что Призрак и Провидение сейчас были в плохих отношениях, но Гейл не думал, что противник будет настолько несдержанным в своих действиях. Он также считал, что так больше продолжаться не может.

— Во-первых, даже если ребята из Провидения ничего не делали напрямую, от нас не убудет объявить им войну в соответствии с системой гильдий ВЖ. Ребята из Провидения, вероятно, думали, что мы разок-другой просто проглотим это... но они не угадали.

Гейл покачал головой и открыл системное меню. В меню войн гильдий действительно было сообщение о том, что они могут объявить войну другой гильдии, Провидению.

— Хён. Вы действительно собираетесь это сделать? Парни из Провидения не из тех, на кого можно смотреть свысока.

— Эй, ты знаешь, что случится, если мы будем похожи на легкую добычу для других, в то время как прямо сейчас мы должны расширять нашу гильдию? Мы будем обречены даже не подозревая об этом. Лучше уж просто обанкротиться, чем постепенно умирать.

— Хм, я думаю, это действительно так...

Ласт Джун кивнул, выслушав Гейла, и Гейл немедленно объявил войну гильдии Провидению.

Гильдия Призрак объявила войну гильдии Провидение. С этого момента, игроки, принадлежащие к этим двум гильдиям, входят в "состояние свободного боя".

— Собери всех наших. Мы обязаны вернуть Змеиные Пещеры ради будущего нашей гильдии.

Змеиные Пещеры - это охотничьи угодья, куда стекались многочисленные высокоранговые гильдии. Призрак уже расположились в одном из входов в пещеры, "S-4", и пробились довольно глубоко.

В Стране Сумерек было много зон для охоты, но Змеиные Пещеры находились в тройке лидеров. Вот почему они пытались сделать это место своим, придя туда пораньше. Тем не менее, Провидение так сильно мешали им с этим, что Гейл больше не мог этого терпеть.

— Я запущу линии экстренной связи.

Поскольку война гильдий была объявлена, им нужно было собрать все возможные силы. Войны гильдий в ВЖ происходили по простому правилу - до тех пор, пока обе гильдии не решат заключить мир или пока одна из сторон конфликта не будет уничтожена, война гильдий будет продолжаться.

Состояние свободного боя означало, что они могли сражаться друг с другом независимо от места и времени, и убийство противника приведет к получению кармы и предметов, и наоборот, они потеряют карму и предметы, если их самих убьют. Если кратко, то война гильдий была полным лобовым сражением, когда всё поставлено на карту.

Гильдии Призрак и Провидение были высокопоставленными гильдиями и находились в топ-50 прямо сейчас. Новость о том, что они начали между собой войну, быстро разлетелась по всей ВЖ.

До сих пор только средние и маленькие гильдии сражались друг с другом, а гильдии из топ-50 предпочитали дипломатию.

Возможно из-за этого, многие пользователи наблюдали практически первую "настоящую" войну гильдий в ВЖ.

Змеиные Пещеры, которые привели к столкновению Призрака и Провидения. На самом деле, гильдмастер Провидения, Линкс, полагал, что гильдия Призрак, нет, Гейл, простит их один раз.

Неважно насколько великолепными были эти пещеры в качестве охотничьих угодий, в них вело около десяти обнаруженных входов, поэтому им просто нужно было занять себе другой. Конечно, вход S-4, который они украли у Призрака, как известно, был лучшим среди этих 10, но Линкс подумал, что Призрак всё-таки не станет объявлять им из-за него войну.

Тем не менее, его прогнозы не соответствовали действительности. Самой большой ошибкой было то, что он серьёзно недооценил характер Гейла.

— Свяжитесь с Армией Демонов.

Когда Призрак объявил им войну, Провидение тоже использовали все свои средства экстренной связи и собрали все доступные боевые силы. Тем не менее, Линкс знал, что они надолго завязнут в боях с Призраком, и решил прибегнуть к опасным методам.

— Хён, ребята из Армии Демонов опасны. На нас могут напасть другие гильдии, а не Призрак, если мы продолжим связываться с ними.

Младший брат Линкса и вице-гильдмастер Провидения, чувствовал беспокойство от мысли о том, что в это будет втянута Армия Демонов.

— Гён-Мин, на войне все средства хороши. Если нас сейчас отбросят, то мы будем обречены. Я тоже хочу победить, не используя Армию Демонов. Но с Призраком всё не будет настолько просто. Уровень их гильдии — 3, как и у нас, и они также набрали максимально возможные 100 человек, как и мы. Мало того, средний уровень членов наших гильдий также схож. Другими словами, наши силы равны. Как ты думаешь, что произойдет, если мы пойдем на войну с такой гильдией?

— Кто победит, а кто проиграет будет непонятно, и война гильдий затянется...

— Да, как думаешь, сколько члены гильдии продержатся, как только станет ясно, что война

затянется надолго? Прямо сейчас все мотивированы и подбадривают друг друга, но как только они умрут несколько раз и потеряют карму с предметами... игроки начнут покидать гильдию.

— Но это касается и Призрака.

— Да. Ты прав. Так что это будет война на истощение, в то время как обе наши гильдии будут опускаться всё ниже. Это будет игра в цыплёнка (ПП: Термин из теории игр. Два игрока находятся в такой позиции, что, если будут продолжать – навредят сами себе, а если не станут – подарят победу сопернику). Как думаешь, что у нас останется, даже если мы и победим? Пиррова победа.

— Хммм...

Всё было так, как говорил Линкс. Конечно, они не могли знать будущего, но весьма вероятно, что события будут развиваться так, как сказал Линкс.

— Давайте в последний раз позаимствуем силу Армии Демонов. Эти поехавшие на ПвП ублюдки принесут нам победу. Где сейчас идут сражения?

— Повсюду, но самое интенсивное происходит на Подземной Площади внутри Змеиных Пещер.

— В самом деле? Тогда давайте сначала свяжемся с Армией Демонов, а потом нанесем удар сзади. У вас есть карта пещер, ведь так?

— Не очень точная...

— Все в порядке. У наших противников тоже нет точной карты. Это не имеет значения.

— Хорошо, тогда я немедленно свяжусь с Демонами.

— Да. Сегодня мы сокрушим Призрак.

Линкс планировал вырезать всех пользователей, вошедших в Змеиные Пещеры, позаимствовав силу Армии Демонов. Если он сможет подавить противника в начале, то чаша весов всей этой войны склонится на его сторону.

— Мы победим в этой войне!

Решил Линкс. Однако... в Змеиных Пещерах вот уже месяц тренировался один человек, совершенно неучтенная в уравнении этой войны переменная.

И вот его затянуло в войну.

Сан-Хёк охотился на змеелюдей и гигантских змей в Змеиных Пещерах в течение одного месяца. Иногда он посещал Город Фалькон, но большую часть времени проводил в пещерах.

Ему не нужно было искать другие охотничьи угодья. Он мог собирать много кармы, убивая змеелюдей, и он мог собирать много материала "Стальная чешуя", который можно было получить с гигантских змей, и который вскоре станет чрезвычайно востребованным.

Обычные игроки объединялись бы в тройки, чтобы охотиться на змеелюдей, но Сан-Хёк легко охотился на них сам. Было много причин, по которым он показывал здесь такую огромную эффективность, и самой большой из них являлось ошеломляющее выступление Кнута Десяти

Тысячелетней Золотой Кости.

Проще говоря, Сан-Хёк охотился при помощи бензопилы, в то время как другие люди ходили с деревянными мечами.

Разница между деревянным мечом, даже самым хорошим, и бензопилой вполне очевидна. Таким образом, змеи умирали, как только встречали на своём пути Сан-Хёка, не имея возможности ни увернуться, ни заблокировать, ни сделать хоть что-нибудь с его кнутом.

Как только информация о Древних Знаниях, связанных с производством, распространятся, и несколько талантливых пользователей начнут производить подходящие предметы, разрыв между обычными игроками и Сан-Хёком может уменьшиться.

Однако, никто и никак не сможет его догнать, пока лучшей экипировкой на рынке были предметы магического класса из Канализации города Фалькон.

Благодаря этому разрыву, Сан-Хёк мог разбить лагерь в Змеиных Пещерах, о чём другие пользователи и мечтать не смели. А благодаря охоте в течение одного месяца, его уровень и запасы Стальной Чешуи взлетели до небес.

Ничего не преграждало его пути. Он даже подумал, что что-то плохое может случиться после того, как все прошло настолько хорошо. Поскольку конкурентов не было, Сан-Хёк практически монополизировал пещеры.

Он проглотил Змеиные Пещеры целиком и довольно переваривал их. По крайней мере... так было неделю назад.

‘Черт подери, почему эти парни устраивают здесь весь этот бардак?’

Сан-Хёк нахмурился, глядя на игроков Провидения и Призрака, которые сражались друг с другом.

Неделю назад, когда пользователи поползли в пещеры, он подумал, что время пришло, и начал охотиться только там, где появлялись гигантские змеи.

Он планировал закончить свою вылазку, убив как можно больше гигантских змей.

Вот только теперь, когда Змеиные Пещеры превратились в поле брани, он не мог оставаться сосредоточенным в битве.

‘Незнакомые знамена, судя по всему это такие себе гильдии’.

После объявления войны, над головами членов гильдий появлялся полупрозрачный знак, обозначающий принадлежность. Благодаря этому можно было различать своих и чужих.

‘Придется закончить охоту сегодня... ась?’

Когда борьба усилилась, Сан-Хёк собирался покинуть пещеры. Однако появилась новая группа игроков и заставила его отступить.

‘Что здесь делают эти гребаные гиены?’

Сан-Хёк скрывался в одном из уголков пещеры, и его глаза сверкнули после того, как он

посмотрел на игроков Армии Демонов, которые кружили вокруг поля битвы.

Он не узнал гильдию Призрак и гильдию Провидение, но он узнал гильдию Армия Демонов. Среди всех преступных сборищ в ВЖ, эти были худшими. Много карательных экспедиций было создано для того, чтобы положить конец их злодеяниям, но пользователи Армии Демонов специализировались на сокрытии и побеге, и они умудрились дожить до конца.

“Дьявольский Пёс” Машина Убийств. Подумать только, что я повстречал этот мусор в подобном месте...”

Сан-Хёк сразу же узнал гильдмастера Армии Демонов, Машину Убийств. Естественно он узнал его, ведь Машина Убийств был одним из тех, кто продолжал преследовать его после того, как он стал калекой и не мог играть в игру должным образом в своей предыдущей жизни.

Его и рядом не было, когда Сан-Хёк чувствовал себя хорошо, но, когда Сан-Хёк стал калекой, он всегда находил способ подобраться поближе и преследовал его.

‘Посмотрим... Так одна сторона назвала их наемниками? Глупцы. Ни одна гильдия не пережила сотрудничества с Армией Демонов... ну, они наверное думали, что непосредственная выгода важнее, чем подобные вещи.’

Сан-Хёк мог представить, что случилось.

‘Я не хотел вмешиваться в обычную войну гильдий... но все меняется, если в это вовлечена Армия Демонов.’

Сан-Хёк положил Камень Возврата обратно в свою сумку и развернул кнут, обмотанный вокруг его руки.

‘Машина Убийств, можешь считать это несправедливым... но ты мне немного задолжал.’

Было слегка забавным то, что он мстил за то, чего ещё даже не произошло, но для Сан-Хёка это были очень яркие воспоминания, поэтому он не мог просто смотреть на всё сквозь пальцы.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/526768>