Заводя знакомства.

Долгие годы Цзян Чень зарабатывал на играх с полным погружением. Начал ещё со второго поколения, когда передача осязательных импульсов была не нова, однако о передачи запахов можно было только мечтать. Уже четвёртый десяток лет он занимается заработком в них. Многие студии жаждали заполучить его в свои ряды. Где то он задерживался и наблюдал взлёты и падения целых финансовых групп. Несколько раз он терял буквально все, пока в последний десять лет не стал работать только на самого себя, организовав Лигу Ассасинов.

Объединив независимых игроков, их отношения строились на взаимной выгоде. Никаких контрактов и обязанностей. Много лет они работали вместе, исполняя заказы в нескольких играх. Однако, связав таких игроков недостаточно крепко, он в очередной раз поплатился. С выходом Path огромные конгломераты попросту купили всех игроков всех участников.

Вспоминая вчерашнее событие во время отключения серверов, он почувствовал дрожь. Наконец, открылись игровые форумы, стало возможно записывать видео, и он ждал момента входа в игру. Он ждал, когда сможет увидеть Убийцу ставшего легендой за двое игровых суток.

Всё считают, что это просто NPC, но опыт Ченя подсказывал - это игрок. Он был в этом уверен, поскольку в этом были уверены его инстинкты. Сам Чень был убит им дважды, но не держал зла, поскольку это произошло в первые часы, когда он тратил время не столько на убийство монстров, сколько на разведку мест спауна в округе.

То чего достиг этот игрок, не смогли достичь деньги крупнейших корпораций. Пусть обменный пункт откроется с следующего входа в игру, но если Убийце удалось получить такую силу без поддержки крупных финансов, то он стоит больше, чем все их деньги. Завести с ним знакомство определённо стоит риска.

Достигнув вчера второго уровня, он мог считаться очень сильным экспертом, и теперь ему было что терять. Однако предчувствие говорило ему о том, что Убийца не нападёт в этот раз. Этому свидетельствовало его не типичное появление и то, что он явно куда-то спешил. В самом

плохом случае наверстать потерянный уровень займёт немного времени. Так или иначе, все станет ясно, когда настанет время.

***

Я оказался на поляне близ города. Игроки разбежались ещё вчера, так что я просто продолжу свой путь. Только мои ноги сделали пару шагов вперёд, как голос сзади меня окликнул:

- Подожди, ох заставляешь старика побегать.

От такого даже я немного впал в ступор, разве ещё не все игроки убежали. Почему он пытается заговорить, разве не известно, что это бесполезно. А я думал моя репутация слишком пугающая.

Обернувшись, передо мной предстал улыбающийся игрок. Мой глаз зацепился за изящный кинжал. Только по виду можно сразу сказать, что его ранг не меньше серебра. Я сфокусировал на нем взгляд Хаоса.

Игрок Алое Небо, 2 уровень

Ого, похоже, я натолкнулся на неординарную личность. На предыдущем временном графике этот человек был легендой. Его первое зафиксированное появление было заснято, когда он убил лидера Непререкаемых - одной из самых крупных гильдий Сумеречного Доминиона. Позже он появлялся, то тут, то там, разжигая славу неуловимого убийцы. Хотя поймать его все же пару раз все же удалось, но уже после исполнения заказа. Так же он был довольно известен в профессиональных кругах как гениальный администратор и прекрасный полководец, находу придумывал стратегии битвы с боссами. Но это было уже из его прошлого. В Path он

отказывался присоединиться к какой либо гильдии, сколько бы ему не предлагали денег. Довольно неоднозначный персонаж и вот он передо мной улыбается. Кадры сами идут ко мне в руки.

- Ты же игрок верно? Эти идиоты, считают, что ты NPC, не смотря на то, что ты одет в одежду новичка. Думают ты дух мщения или вроде того. Как насчёт - обменяться ID? Наверняка мы найдём множество путей для сотрудничества. - на одном дыхании сказал Алое Небо ровным голосом.

В нем чувствовалась стать и выдержка военного человека. Он не был скуп на слова и не держался высокомерно, хотя и прекрасно знал себе цену.

- Хм, я знаю кто ты. Ветеран игр с кучей регалий. Но, в конце концов, ты должен понять. Path прощает только самых сильных одиночек. Здесь независимость получить куда сложнее, сам мир здесь намного живее, едва ли отличаясь от реальности. Я собираюсь скоро пробежать по нескольким подземельям. С тобой нас будет трое.

- Не вижу причины отказываться. Скажи а тот другой, настолько же… экстравагантен как ты?

- Я его давно не видел, но должно быть он сильнее тебя, хотя его боевое мастерство уступит твоему опыту.

Я действительно без понятия на что способен Не Ли и какой навык приобрёл он. Наверняка это хуже благословения, ведь он сдал задание на несколько часов позже, но все же это был расширенный квест, так что это точно, не что-то обычное вроде серебряной экипировки.

- Я скинул тебе координаты нескольких квестовых линий, поскольку мне они ни к чему, но тебе

пригодятся в данный момент. До встречи.

- Благодарю, - с удивлённый видом сказал Алое Небо. - До встречи.

Я двинулся навстречу локации пятого уровня, размышляя над происходящим. Если удастся переманить подобных сильных одиночек и некоторых игроков с талантом, но ещё не присоединившихся к гильдии, в которой они засияют, то получиться очень сильный костяк организации, которую не нужно постоянно тянуть за собой. Конечно, все равно придётся поддерживать гильдию авторитетом, своей боевой мощью и деньгами, которые я планирую заработать. Соперничать с магнатами очень нелегко.

Занимаемый такими мыслями я подошел к входу в пещеру. Это был самый обыкновенный вход в обыкновенную пещеру. Тут обитали несколько видов тёмных существ, боящихся света. Мой выбор пал на это место по двум причинам, во первых я вижу в темноте благодаря взгляду Хаоса, во вторых тут очень много монстров. Скорее всего, намного больше чем необходимо для квеста. Также местность играет мне на руку, в замкнутом пространстве легко держать оборону.

После входа в пещеру я сразу заметил несколько представителей фауны. Голокожие огромные крысы с глазами бусинками. Вот на кого они были похожи. Только длинные острые клыки и развитые когтистые лапы могут быть чертовски опасными.

Зачистить первый десяток не составило большого труда. Мне даже не пришлось вмешиваться, как щупальце сделало за меня всю работу. Навык "Собиратель Плоти" поглощал труппы массово, формируясь в бесформенный мясной шар, который не увеличивался в размере и его можно положить в сумку.

Шар плоти

счётчик трупов:

10 тел (5 ур.)

Довольно просто и практично. Я продолжал спуск, попутно зачищая трупы, и глядел по углам, выискивая тайники. Скорее всего, я первый игрок в этой локации, а значит, что тут могут быть одноразовые сундуки, которые навсегда исчезают при открытии. К счастью, в отличии от других игр, открытие сундуков в Path гораздо проще чем других играх. Особенно это касается стартового периода, сундуки в локациях до 10 уровня открыты каждому. Что касается закрытых сундуков, то для этого существует навык кладоискателя. Чем больше ты открываешь, тем быстрее он прокачивается.

Погуляв 5 минут мне пришло сообщение, что я получил новый уровень. Свободные 5 очков я забросил в Интеллект. К сожалению, все мои стратегии и придуманные билды потеряли для меня ценность. С другой стороны Интеллект никогда не будет лишним магическому классу.

Первый Свет

250/250 хп (3/сек)

250/250 мана (3/сек)

Сила 20

Скорость 30

Интеллект 30

Выносливость 20

Дух 20

Судьба 4

Титулы:

Благословленный Хаосом.

Первый Убийца.

Статистика персонажа напоминала поломанный билд игрока 18 уровня. Это было слишком монструозно для 3 уровня. Но и проблемы соответствуют, как и тяжесть квестов. Возможно ли, кому то ещё было получить благословение Хаоса? Ответ однозначно нет. Без этого достижения невозможно было убить столько игроков и заполучить титул Первого Убийцы.

Привилегия первого и лучшего игрока именно такова, что квесты высокого уровня намного легче получить, чем обыкновенному игроку. Таким образом, всегда будут личности, которые превзойдут остальных, и разрыв будет только расти.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/31599/682992