

Пихто. Три дня спустя.

Ним не звонила, не писала, не появлялась в игре уже больше трех дней. Для разнообразия, поводил группы по городскому подземелью. Целью были знакомства и сбор информации. За пределами города начала твориться анархия. Самое безопасное место прокачки, как, оказалось, было именно городское подземелье. Ведь только тут никто тебя не убьет при выходе из подземелья. Не убьет, когда ты добиваешь финального босса в подземелье.

Самое ужасное то, что за пределами стен, была другая сторона жизни игры. Где царило правило сильнейшего. В городе было спокойно, размерено, пусть и прокачка по началу была тяжелой, но благодаря моей и взаимопомощи, народ мог прокачиваться, пусть и не за бесплатно. За стенами такого не было. Гильдии, группировки, убийцы игроков и многие другие личности, в наглую отжимали все, до чего могли добраться. Очень редко, кто вел себя культурно. Это начало перерастать в закономерность. Где город это символ безопасности, а все что за ним, оплот предательства.

Взяв 50 уровень, мне хотелось прокачиваться дальше, но подходящие монстры были достаточно далеко. Территорию с подземельем для игроков от 50 уровня, держала гильдия главы города. Проникнуть туда, без их ведома, было равносильно смертному приговору. Только из-за главы города, никто с ними не хотел связываться, понимая, какую хреновую жизнь он устроит в городе.

Несколько гильдий, смогли построить себе что-то вроде замков. Это помогло укрепляться в том или ином районе, но не было панацеей. Покупка самой территории, для постройки города, стоила колоссальных средств, которых пока ни у кого не накопилось. И я говорю не только о золоте. Нужны были НИП, найм которых стоил определенных очков. Нужно было собрать определенные ресурсы, которые еще нужно было добывать. Нужно было очищать территорию на протяжении определенного времени. Найти и пройти большую часть подземелий, находящихся на этой территории. Проблем было еще больше, чем мне описывали игроки, разбирающиеся в этом.

Я загорелся постройкой своего замка, ну или хотя бы оплота, где мог поиграть в темного властелина. С каждым днем, проведенным в городе, я понимал, что на данный момент сильнее меня нет никого. После арены, я пообщался с Барсыком, узнав, что он желает взять реванш, мы отправились на арену, дуэлиться.

После того как я кинул на него метку, у него не оставалось ни единого шанса. Метка отлично работала, подсвечивая контур невидимки красным цветом, делая видимыми все его телодвижения. После трех побед подряд он смирился и проставился в реальности. Как оказалось, он работал неподалеку от меня. Договорившись о встрече, мы с ним знатно напились, заодно и побратались.

После победы над ним, мне еще с десятков раз кидали дуэли. Не став отказывать никому, продемонстрировал всю мощь своих умений. Счетчик дуэлей показывал 31 победу и ни одного поражения.

Самыми неожиданно сильными соперниками против меня, оказались маги земли. Точнее один маг земли, который мгновенно повесил на меня замедление, процентов на 50 замедляя меня. Думаю, если бы он имел умение, которое так же быстро срабатывало, нанося нормальный дамаг, то я бы проиграл. Но умение на урон, у него было такое себе, уклониться от него было не такой большой проблемой, а принять его на щит так вообще...

Так и пролетели три дня моей жизни. На четвертый, я оставил Эхио почти все деньги, что бы в случае чего, не потерять их. Оставив себе десять тысяч, что бы в случае чего, не потерять опыт из-за смерти.

Барсик хотел было составить мне компанию, но завал на работе не дал ему этого сделать. Не став его дожидаться, я отправился один. Мой путь лежал в локацию для игроков сотого уровня – Горы Джун. Мой план подразумевал прокачку во время пути. Сумка на 50 ячеек, еще пять были куплены в самом начале за ОХ. Места для вещей было навалом. Помимо нового щита, выкованного на заказ, я взял второй меч и несколько «Вен».

Щит был выкован с ячейками для усиления. Бран, после того, как я ему сказал о обновлении, даже сделал мне скидку. Три ячейки, пока пустые, но лучше иметь задел на это, чем быть без него. Меч был с одной ячейкой, но самое главное, он был очень прочным. Это было главное условие при выборе его. 100 ОА, потраченные на него, меня ничуть не смутили. Размерами чуть больше меча Фие, он был тяжелее на порядок. При вращении им, возникал гул, создавая ощущение опасности.

Вены – кинжалы с городского подземелья, были заряжены параличом на три секунды, который был сделан специально против монстров. Моя кольчуга, выбитая с подземелья, была отреставрирована, так же в ней появились две ячейки под камни усиления. Ожерелье и серьги я не стал брать, так как в них не было особого резона сейчас. Штаны были выбиты в подземелье, кроме комфорта, они добавляли немного ловкости и защиты. Куртка, одетая под кольчугу, давала много выносливости и немного силы. Браслеты были взяты с арены. Шлем был самым слабым в моей экипировке, но лучше него все равно не было ничего. Даже в скрытом магазине арены.

Шипак.

Ранг – магическая вещь.

+10 к защите.

+8 к духу.

+3 к силе.

Единственный шлем, дающий бонус к нужным мне характеристикам. Все остальное было с интеллектом или выносливостью, в купе с духом.

Эхио снарядил меня всеми наборами зелий. В одну ячейку помещалось по 10 зелий, поэтому я взял сотню зелий лечения, десятков на баф ловкости, десятков на силу. Еще две ячейки были заполнены средними зельями противоядия, они срабатывают с 30% шансом, но это лучше чем ничего. Так же он дал мне три зелья малой скорости. Новинку, которую он только-только начал создавать. Так что упакован я был по самую макушку.

Пихто. В пяти километрах от города.

Было потрясающе осознавать, что сгоревший лес понемногу восстанавливается. То там, то сям появляются маленькие ростки деревьев, оживляющие мрачный пейзаж леса. Дорога от города была спокойной, не смотря на все заявления о том, что здесь множество убийц игроков. А вообще с пкашниками, как их все называют, была интересная история. Каждое убийство игрока приносит им как опыт, так и небольшую часть золота, которое тратит убитый ими игрок на свое воскрешение. Если денег не было у убитого, они могли поучить с небольшим шансом вещь или вещи убитого. Так же только убийцам игроков, были доступны умения наподобие кражи. Чем выше умение, тем больше шансов похитить часть золота игрока. При этом не важно, живой он или мертвый, главное секунд 5 касаться его.

Иногда встречал прокачивающихся новичков, которые убивали живность неподалеку от дороги. Большинство шарахались от меня, считая, что я пкашник. Я же спокойно двигался по прямой. По карте, найденной в свободном доступе, дорога будет идти еще несколько километров, упираясь в поселок. После поселка, нормальной карты не было, а те, что предлагали, были за баснословные деньги.

Пихто. Поселок.

До поселка добрался без происшествий. Карта сообщала, что в округе только монстры до 40 уровня, но и их я на дороге не увидел. У ворот поселка меня остановили стражники, одетые в форму с эмблемой похожей на орла.

- Стойте! У вас есть пропуск?

- Простите, какой еще пропуск? Я новичок, никогда не бывал здесь.

- Этот поселок находится под охраной гильдии Повелители Неба. Каждый желающий попасть в поселок должен предъявить пропуск.

- Понятно. У меня его нет.

- Извините, войти вы не сможете.

- Жаль. Всего доброго. – под внимательными взглядами охранников, я двинулся вдоль стены, обходя поселок.

- Кто там ребят? – за спиной раздался новый голос.

- Новичок, хотел пройти через поселок.

- Эй, парень! – оглянувшись, увидел эльфа, машущего мне рукой. – Погоди. – он в несколько секунд добежал до меня. – Ты чего хотел в поселке-то?

- Пройти насквозь, но там пропуск нужен.

- А куда идешь?

- Уж точно не в поселок.

- Стой.. Ты же тот самый Пихто! Точно я видел твое выступление на арене для пятидесятих! – он панибратски обхватил меня за плечи. – Пойдем, расскажешь, как там было.

- Нет спасибо. – стряхивая руку, спокойно отвечал ему. – У вас строгие правила, не стоит делать для меня исключения. Я спокойно обойду.

- Да ладно тебе! Пойдем!

- Нет. – идти с кем-то, на его территорию... Во мне начал разгораться параноик. – Пройдусь лучше. Бывай.

Под взглядом, что прожигал мою спину, я уходил от него все дальше и дальше.

Пихто. Заболоченный лес.

Где то через пять километров от поселка, начали попадаться монстры моего уровня. Каждый из них давал немного золота и ингредиентов, что не могло не радовать. Полоска опыта по капельке начала заполняться.

- Слушай Крис, у меня появилась гениальная идея, как сделать игру лучше! – идя по мокрому

лесу, разговаривал со своим помощником.

Что за идея?

- Капсулы опыта! Вот, например. Я ходил в гор подземку, что бы водить пати и собирать вещи, так как у меня был высокий уровень, приходилось полагаться на чужих. НО если бы я мог заморозить свой опыт, или как я говорил скидывать его в такие капсулы, которые потом можно было бы продавать... Было бы здорово!

Могу отправить заявку на патент этого.

- погоди, тут нужно придумать не только саму идею, но и реализацию ее. погоди.. - из под земли вылезло нечто.

Болотник.

59 уровень

Перекошенное существо, все в земле и кусочках травы, которые стекали по его мокрой коже. Он быстренько побежал в мою сторону, хлюпая большими ногами по земле. Даже не сильно напрягаясь, принял его на щит, а затем снес голову мечом.

- Так вот.. Если можно закупоривать опыт. То те кто будет пользоваться ими, должны быть как то ограничены. Например, получением определенного количества такого опыта в день. Или разбить по уровням... - я задумчиво почесал голову под шлемом. - Как со смертями, 1-9, 10-19 и так далее... Каждый может закупорить определенное количество, так же как другой может его принять. Сделать штраф на получение... Если закупорил 100, то со временем там может улетучиваться... Ты записываешь мой юный подаван?

Записываю, не переживай.

- Можно сделать гильдейские кристаллы... Типа скидываешь опыт, что бы прокачивать новичков...

Пихто, тут пришло сообщение от Игры.

- А? - вынырнув из мыслей о капсулах опыта, сосредоточился на Крисе. - Что там такое?

Игра подключилась через меня, внимательно записывая твою идею.

- Да? Надеюсь, ты сам не против этого?... - Крис не ответил, поэтому я сосредоточился на

мыслях о капсулах. – Так-с продолжим... Если есть капсулы для игроков, гильдий, то и НИП могут покупать эти капсулы, для того, что бы стать сильнее. Тогда должны будут появиться задания, где игрок может отдавать опыт... Но капсулы в любом случае должны быть по уровням... И нужен запрет на получения опыта. Это обязательно... Будут те кто имея много денег тоннами скупать эти капсулы. Оптимально было бы закупоривать один уровень.. А получать только половину его. Или даже треть уровня... Конечно появятся халевщики... Но это сильно поможет тем же крафтерам... Кто не будет заниматься любимым делом не выходя из зоны комфорта... Но тут же сталкиваемся с проблемой... Если убийцы игроков будут пользоваться такими же? Обгоняя слабых духом людей?... люди вообще перестанут далеко выходить.. Хотя нет... Если не путешествовать в игре? То какой толк сидеть в городе? Я даже сидя в городе занимался кучей дел... Убийцы игроков должны иметь штраф на такой опыт... Скажем... опыт деленный на количество убитых ими игроков... Да... Это было бы оптимально...

Погруженный в свои мысли, я на автомате убивал монстров, которые начали появляться в разных местах. Все свои мысли я бормотал под нос... Проговаривая их, что бы не запутаться. Я шел по болотистой местности, так как под ногами появилась вода. Глубина была по щиколотку, но из этой воды повылазили болотники и что-то похоже на лягух с огромным шипастым языком. Монстры были достаточно медленные, так что проблем с ними у меня не возникло. Остановило меня закончившееся игровое время.

Сняв шлем, я наконец-то расслабился и перестал думать о капсулах и о их применении. Сегодня был потрясающий день, насыщенный, если так можно сказать. От виртуального путешествия, очень хотелось смыть с себя пыль. Неожиданно поймал себя на мысли, что хочу в сауну. Покупаться и погреться в финской бане. Не став отказывать себе в маленькой прихоти, отправился туда.