

"Игрок Фэн Чжи Лое успешно завершил охотничью миссию E-ранга, получив 15 830 опыта и 800 кредитов. Возвратный депозит миссии в размере 1000 кредитов зачислен на счет. Поздравляю. Ваш уровень охотника повысился, и вы получили разрешение принимать охотничьи миссии D-ранга!"

Город Серебряная Луна занимал более 100 000 квадратных метров. Внутри Гильдии Охотников, которая была выше 100 этажей, Фэн Ло передал свою карту охотника красивой NPC, которая проверяла и выдавала миссии.

- Поздравляю, - произнес женский голос в системе. - Ваш уровень повышен до 39-го!

С вспышкой белого света уровень Фэн Ло, наконец, достиг 39, что означало, что он был в хвосте основных игроков.

В игре Война повысить свой уровень было нелегко. Сервер игры был запущен полгода назад, но до сих пор, по слухам, игрок самого высокого уровня был только на 49-м уровне, причем никто даже не достиг 50 уровня для текущей версии игры. Как правило, любой игрок выше 40 уровня считался бы основным игроком, особенно для профессии снайпер, которая не имела никаких способностей наносить урон толпе, и, следовательно, медленно поднималась в уровнях.

Конечно, главная причина, по которой уровень Фэн Ло так сильно отставал от остальных, заключалась в том, что до сих пор он был сосредоточен на других вопросах. Только в течение последнего месяца он начал вкладывать всю свою энергию в поднятие уровня.

Что касается методов прокачки персонажа, то снайперу было бы очень неразумно охотиться на монстров, как и некоторым другим профессиям. Это было потому, что даже самые обычные бронебойные пули стоили три кредита за штуку, а другие специальные пули, с бонусами атаки, были еще дороже. Расходы на убийство монстров были тем, что обычные игроки не могли себе позволить. Более того, для профессии, которая обладала способностями атаки только одной цели, эффективность поднятия уровня Снайпера не могла сравниться с Манипуляторами, Пулеметчиками и другими профессиями с навыками контроля толпы или урона по площади. Таким образом, Фэн Ло решил присоединиться к Гильдии Охотников, чтобы выполнять необходимые миссии системы.

Для такого рода охотничьей миссии, каждый раз, когда он убивал игрока с красным именем в списке разыскиваемых, он мог получить 20-процентный опыт, потерянный его целью. А для низкоуровневого Фэн Ло, это увеличило бы его опыт примерно на 40 процентов. За один короткий месяц он уже набрал семь уровней и 60 процентов опыта, выполняя нужные миссии, это была скорость прокачки, которая считалась молниеносной.

Можно даже сказать, что такого рода миссии розыска были специально созданы для снайперов. Это было потому, что только снайперы, такие как Фэн Ло, могли снимать головы игроков с расстояния 1000 метров, нанося смертельный выстрел в голову, всего одной пулей!

И затем, прежде чем товарищи по команде объекта успеют среагировать, Фэн Ло с легкостью

сбежит.

Оружейный магазин "Дыхание Ветра" располагался к югу от города Серебряная Луна. Это был небольшой магазин для игроков, который занимал площадь чуть более 40 квадратных метров. Магазин в основном продавал оружие и боеприпасы, и из-за его небольшого размера, большинство из 500 000 игроков в Серебряной Луне никогда не посещали этот крошечный магазин. В результате бизнес всегда был так себе.

В тот момент, когда Фэн Ло вошел в магазин, две красивые женщины-продавщицы NPC с почти идеальными пропорциями тел, одетые в западные ковбойские костюмы, немедленно поклонились ему и сказали сладкими голосами:

- Босс!

Это было правдой; этот оружейный магазин был активом Фэн Ло в игре Война, и это было то, чем он был занят в течение последних шести месяцев с начала игры.

Война была научно-фантастической онлайн-игрой, которая была очень реалистичной, поэтому игрокам не приходилось ограничивать себя битвами и охотой на монстров. В этой игре игроки могли делать много вещей. Они могли открыть бизнес и заняться его управлением, исследовать древние руины, вести научные и исследовательские разработки, основать компанию, создать корпорацию, построить плавучий город... официальные данные даже показали, что в будущем они откроют карты в космосе, что позволит игрокам осуществлять внеземную иммиграцию.

Потенциал игры был бесспорно огромен. Иначе она не была бы так популярна. Она занимала 80 процентов всей доли рынка игр виртуальной реальности, и у нее было ошеломляющее количество пользователей.

- Где старый Джон? - спросил Фэн Ло, оглядывая магазин.

Две красивых помощницы были NPC среднего ранга, которых он нанял, используя кредиты. Их уровень интеллекта был приличным, и помимо того, что они могли продавать предметы и служить услугой для глаз, они прекрасно подходили для простых операций. Что касается старого Джона, то он был NPC сотрудником магазина. Если быть точным, он был белым бродягой NPC, который был механиком оружия. Механики были своего рода "жизненной профессией" в игре, их основными способностями были создание, ремонт, модификация и обслуживание всех видов оружия и аксессуаров.

- Мастер Джон пошел в бар!

В игре Война, уровень интеллекта NPC среднего и высокого ранга был очень высоким. На самом деле, они не так уж сильно уступали людям, и более того, у них были свои увлечения, черты характера и образ жизни. Старый Джон был оружейным механиком, которого Фэн Ло спас во время одной из своих предыдущих миссий. После этого старый Джон просто остался с ним и не хотел уходить. Он любил пить много водки, но всегда напивался после одного глотка. В результате, общее количество времени в сутках, в течение которых он был трезв, не превышало двух часов. Когда он был трезв, он делал некоторые предметы и создавал несколько ружей для продажи, но его творения никогда не были ничем, кроме очень обычных предметов; не было большой прибыли, даже когда они продавались. Ее лишь хватало, чтобы покрыть расходы на еду и питье. Иногда Фэн Ло даже приходилось терять немного денег, чтобы прикрыть его.

Несмотря на это, Фэн Ло не собирался его прогонять, потому что он подозревал, что где-то внутри старого Джона находится скрытый квест. Он просто еще не нашел способа вызвать его.

Скрытые задания были тем, о чем можно было только мечтать. Их нельзя было получить, намеренно ища их!

Фэн Ло вошел в оружейный магазин. Интерьер здесь был в несколько раз больше, чем можно было разглядеть через витрину снаружи, и магазин был украшен всевозможными механическими изделиями. Из своего пространственного рюкзака он достал футляр с разобранным M110.

Фэн Ло открыл футляр с большим знанием дела. С промасленной тряпкой и инструментами для обслуживания в руках, он тщательно вытер и очистил каждую деталь M110.

Большая часть снаряжения в игре Война требовала технического обслуживания, особенно снаряжение с исключительно высокими требованиями к эксплуатации, как снайперские винтовки. Они нуждались в ежедневном обслуживании. В противном случае, их свойства ухудшатся. В частности, M110 в руках Фэн Ло был его гордостью и радостью. Естественно, он должен был серьезно относиться к его содержанию.

Фэн Ло обучался двум жизненным профессиям: "Производитель оружия" и "Производитель боеприпасов". Часть товаров, продаваемых в оружейном магазине, была изготовлена им самим.

В игре Война жизненные профессии были не менее важны, чем боевые. Это было потому, что все снаряжение и предметы поддержки, такие как оружие, медикаменты, средства защиты и даже военные машины, такие как танки, бронированные вертолеты, подводные лодки, ракеты и т. д., могли быть изготовлены с помощью жизненных профессий. Таким образом, игроки жизненных профессий могли оказывать большее влияние на игру, чем игроки боевых профессий. Многие из их продуктов могли помочь другим игрокам, или, возможно, целой группе других игроков, чтобы значительно улучшить свою силу!

Конечно, в свете этого, было нелегко стать лучшим игроком в жизненной профессии. Жизненная профессия в игре Война не была похожа на другие игры, где игрокам нужно было

только нажать несколько кнопок и ждать в автономном режиме, пока снаряжение будет изготовлено. Система Войны требовала, чтобы игроки лично управляли машинами. Игрокам даже требовались некоторые виды оборудования, для разработки, тестирования и модификации их продукции.

Все жизненные профессии предъявляли высокие требования к знаниям и опыту, связанным с самой профессией (которую можно было изучить в игре). Это сказалось на факторе "реализма" войны. Конечно, по сравнению со сложными процессами производства военной продукции в реальности, снаряжение и предметы в игре были гораздо менее сложными для сборки.

Производственные процессы были не только упрощены, но и многие из них можно было выполнить с помощью искусственного интеллекта. Тем не менее, обучение жизненной профессии требовало много времени, и именно поэтому уровень Фэн Ло так сильно отставал от уровня топ игроков. Ведь он обучался двум жизненным профессиям одновременно!

Но теперь, его оба уровня владения жизненной профессией уже достигли предела текущей версии игры: уровня "эксперт". Бизнес оружейного магазина "Дыхание Ветра" тоже, наконец-то, был в самом разгаре. Это позволило ему найти время, чтобы повысить свой уровень. И кроме того, учитывая "рейтинг талантов" его персонажа, если бы он обучался исключительно жизненным профессиям, это было бы сочтено безрассудной тратой данного Богом дара!

Рейтинг талантов был боевой специальностью Войны. После одного месяца игрового времени каждый аккаунт получит оценку системы за талант своего персонажа. В соответствии с силой и редкостью, рейтинг талантов был разделен на пять классов, состоящих из S, A, B, C и D. Большинство игроков получили рейтинги талантов D-класса. Только около одной десятой всех игроков получили оценки талантов выше C-класса.

Что касается высшего ранга, S-класса, то каждый раз, когда его детали раскрывались, он вызывал восхищение и зависть бесчисленных игроков. И талант для Фэн Ло был...

Смертельный (Талант)

Урон обычных атак уменьшен до 75 процентов, урон слабых атак увеличен на 50 процентов, урон смертельных атак увеличен на 100 процентов.

Рейтинг Таланта: S

Это был талант первоклассного рейтинга, наиболее подходящий для снайпера!

<http://tl.rulate.ru/book/33989/742488>