

К югу от города Серебряной Луны, возле города Изгнанников. Координаты: -2534, 0372.

Хорошо оснащенный, довольно неряшливый на вид, игрок-разведчик управлял энергетическим внедорожником N7, направляясь в сторону города Изгнанников, оставляя по пути клубы пыли.

Игрок-разведчик не выглядел кем-то особенным, не имея красного или желтого идентификатора личности над головой. Но игроки с белыми именами не ездили в город Изгнанников, где было полно игроков с красными и желтыми идентификаторами личности. Фэн Ло, устроивший засаду в кустах, на близлежащей возвышенности, навел перекрестье прицела Глаз Грома на его голову.

У разведчика, одетого в боевую форму 40-го уровня, над головой висела полупрозрачная красная табличка. На ней появился ряд полупрозрачных слов:

Зовите Меня Дедушка, разведчик 45-го уровня, федеральный преступник D-класса, находящийся в розыске.

В прошлом, когда игроки с красными именами достигали рейтинга РК более 10, они немедленно оказывались в списке целей для охотников. Это было изменено после обновления игры. Теперь, первоначальные рейтинги РК были разделены на две категории: "Незаконный Рейтинг" и "Криминальный Рейтинг". Любое неподобающее поведение, показанное игроками, приведет к увеличению одного или обоих рейтингов, больше не окрашивая, в желтый или красный цвет имя персонажа, а также, не раскрывая их личность.

Это очень обрадовало некоторых игроков, и игрок-разведчик был одним из них. Думая о том, что они наконец-то освободились от системы, которая сделала красные и желтые имена такими мучительными для них.

Но они все ошибались!

Игрок-разведчик, сидевший за рулем, начал ругаться с крайне несчастным лицом.

"Черт возьми! Я только флиртовал с некоторыми женщинами! Как я могу быть в списке разыскиваемых системой?"

После обновления он обнаружил, что флирт больше не приводит к тому, что имя игрока становится желтым. Более того, другие игроки уже не могли напрямую определить его собственный идентификатор. Это было похоже на свободу на небесах. Особенно, когда он флиртовал с хорошенькими женщинами-игроками, которые только что получили профессию. Они были недовольны его поведением, но не могли узнать его идентификатор личности. Поэтому его сердце было полно феноменального удовлетворения.

Что же касается тех, кого система считала заслуживающими "незаконного и криминального

рейтинга”, то уровень падения экипировки для этих игроков после смерти был повышен!

Он не думал, что это было большое дело. Насколько плохо это может быть, даже если уровень падения предметов увеличился? Как разведчик с мощной способностью к побегу, игрокам с обычными профессиями будет нелегко его убить!

Однако он никак не ожидал, что эта модификация системы скроет нечто столь зловещее! Увеличение нелегального рейтинга не было большой проблемой, но нелегальный рейтинг был накопительным.

В течение трех дней, после обновления, он “совершал преступления”, пока его нелегальный рейтинг не достиг 1000 пунктов. Внезапно он услышал предупреждение системы, что его разыскивают и он больше не может войти в федеральный город.

Сразу же он получил еще одно сообщение, в котором говорилось, что некоторые игроки приняли задание по его розыску и ликвидации.

“Черт возьми! Я никого не убивал. Играть в игры - это ведь для развлечения, верно? Как же я мог попасть в розыск за то, что приставал к женщинам!”

“Зовите Меня Дедушка” был очень расстроен, но не смел оставаться на месте. После того, как система объявляла игрока в розыск, каждые пять минут координаты этого игрока сообщались другим игрокам, принявшим заказ и охотившимся за его головой. Это явно было то состояние, когда враг был окутан невидимой пеленой, в то время, как он был полностью обнажен.

Но это вовсе не означало, что он был легкой добычей! В этой игре, многие игроки находились в розыске, но процент выполнения заданий розыска составлял менее 50 процентов.

Ранее, до обновления, разыскиваемыми игроками были те, кто добился более десяти убийств игроков. Конечно, такие игроки не были новичками, и поэтому их навыки РК тоже были экстраординарными. Многие игроки уверенно брались за задания розыска, в надежде получить опыт и очки от Гильдии Охотников, но в конечном итоге оказывались “добычей”, для игроков с красными именами.

Во-вторых, игроки, которых разыскивали, также знали об этом. Поэтому, даже если их сила была ниже среднего уровня, они могли собрать много друзей и ждать появления охотников, чтобы убить их.

Даже одинокие игроки, без друзей, могли сесть на транспорт и отправиться в город Изгнанников, чтобы искать там убежище, сразу же после того, как они попали в розыск. Эти охотники с белыми именами не осмелились бы ворваться в город, полный игроков с красными и желтыми именами.

После чего, отведенное время на задание заканчивалось, и единственное, что оставалось этим игрокам-охотникам, это читать слова: "миссия провалена."

Если игроки, принявшие задание на розыск потерпели неудачу, то они не только потратили впустую много времени, но и потеряли большую сумму депозита миссии, и, самое главное, они потеряли очки охотника.

Таким образом, с учетом всех этих факторов, выполнение подобных заданий, не было чем-то, за что мог бы взяться обычный игрок.

\*\*\*

Разведчик с идентификатором личности "Зовите Меня Дедушка" вел свою машину, сосредоточив часть своего внимания на снаряжении разведчика, висевшего сбоку.

На дорогах между городами, не должно было быть никаких появляющихся монстров. Однако, это не всегда было правдой. В некоторых случаях монстры могли преследовать игроков до дороги и оставаться в этом месте. Некоторые монстры с высоким уровнем ИИ могли даже спрятаться на холмах или в кустах, по обе стороны дороги, чтобы устроить засаду игрокам.

"Черт возьми! Какое невезение!"

Игрок-разведчик выругался, потому что его снаряжение разведчика показывало, что прямо у дороги, менее чем в 100 метрах от него, были три желтые точки, представляющие собой монстров.

Однако, судя по энергетическому отклику снаряжения разведчика, ни один из монстров не был высокого уровня. Поэтому игрок-разведчик сразу же остановил машину. Он не стал разворачиваться, а взял свой военный бинокль, чтобы посмотреть на то место, где находились монстры, оставаясь сидеть в машине.

Благодаря высокому уровню зрительного восприятия разведчика, через военный бинокль было ясно видно, что в кустах у дороги лежит серовато-черная туша леопарда-мутанта 40-го уровня. Из раны леопарда все еще текла кровь. Очевидно, не так давно он умер насильственной смертью.

Поверх этого серовато-черного леопарда были три маленьких монстра, похожие на скорпионов. Коричневые жуки двигались так, будто они рылись в туше леопарда.

"Жуки-собиратели. 20 уровень, обычные монстры, без каких-либо атакующих способностей?"

Глядя на детальную информацию, полученную от снаряжения разведчика, игрок-разведчик слегка нахмурил брови.

“Жуки-собиратели... что они собирают?”

Как только он закончил свои слова, он увидел коричневого жука выбирающегося из мертвой туши леопарда-мутанта. Жук вытащил из нее окровавленный энергетический кристалл, который испускал слабый, но привлекательный свет.

<http://tl.rulate.ru/book/33989/835810>