

Глава 77. Пятая партия новичков

Площадь перед главным зданием санатория была усеяна людьми, создавая оживлённую атмосферу.

Новички пятой партии, как и игроки предыдущих партий, смотрели на реалистично проработанный мир перед собой с неверием, раз за разом протирая глаза. У некоторых даже появилось желание встать на колени и начать целовать землю под собой.

«Это, это-это-это!»

«Ахуеть, это действительно грёбанная виртуальная реальность?! Стоп, подождите... Я, блять, не могу найти кнопку выхода из игры».

«Ха-ха, не кипищуй, просто найди кирпич и ударь себя по голове, и тебя выкинет из игры».

«Уууу, как мне сделать скриншот? Это слишком потрясающе».

«Сынок, Отец сам в ахере!»

«Он такой большой».

По округе разносились гомон и восклицания, однако ветераны «Постапокалипсис Онлайн» наблюдали за новичками со спокойными лицами. Они уже давно привыкли к таким удивлениям.

В конце концов, примерно такая же реакция была у них, когда они впервые попали в эту игру.

Чувство того, что вы ступаете на виртуальную землю и ощущаете ветер, дующий вам в лицо, настолько реалистично и невероятно, что невозможно описать словами.

Чу Гуан в роле управляющего Убежищем 404 встал напротив новой группы новичков и показав жестом всем замолчать, стал по очереди раздавать начальный набор новичка.

«Это 5 медных монет».

«Вы можете с помощью них на складе арендовать инструменты, купить еду в зернохранилище, либо начать торговаться с другими игроками».

Хотя новички были шумными, но они всё же с уважением относились к стоящему перед ними управляющему, который имел полный контроль над их «жизнью и смертью».

«Господин управляющий, позвольте спросить, а Вы действительно НПС? Я имею в виду, вы взаправду ИИ? Не реальный человек? Извините за мою дерзость, просто Вы выглядите... слишком реалистично!»

«Дядя управляющий, Вы такой красивый! Станете моим парнем в игре?!»

«НПС, как узнать уровень Отношения? Где я могу его посмотреть или в этой игре нет интерфейса игрока?»

«А где моя полоска жизни? Да и полосы маны тоже не видно».

«Хнык-хнык, как играть в эту игру? Кто-нибудь, пожалуйста, помогите мне».

«Какой смысл в этих монетах, почему бы просто не дать нам меч новичка?»

Эм.

Меч новичка?

Чу Гуана засмеялся про себя, однако внешне он оставался спокойным.

‘Успокойтесь, вам ни к чему такая игрушка.’

Как серьёзный и ответственный НПС, Чу Гуан, не проронив ни единого слова, раздал новичкам их награды.

Убедившись, что он никого не пропустил, Чу Гуан посмотрел на нетерпеливое выражение лица брата Ножа, который стоял рядом с ним, и заложив руки за спину деловито сказал.

«Безопасность форпоста теперь в твоих руках».

[Держу Людей Под Ножом] сжал ладони в кулак от волнения.

«Как прикажете! Господин управляющий!»

Прежде чем новички успели встать на колени и начать целовать землю под ногами, их всех потащил за собой замотивированный бригадир стройки, чтобы те начали копать траншеи.

Чу Гуан был уверен, что, когда они выроют траншеи и посмотрят на плоды своего труда, они поймут всю глубину игры.

'Не беспокойтесь.'

'Другие игроки прошли тот же путь.'

Глядя на маленьких игроков, которые большой толпой шли к северным воротам, Чу Гуан вдруг вспомнил игру жанра RTS, в которую он играл много лет назад.

Название той игры звучало как Фэнтезийное Королевство.[1] Популярность обошла стороной данную игру, да и вторая часть оказалась шлаком, поэтому мало кто слышал о ней, а тем более играл.

Однако Чу Гуану очень сильно зашёл её геймплей. В отличие от других стратегий в реальном времени (RTS), в которых особое внимание уделяется микроменеджменту, игроки в Фэнтезийном Королевстве не имели «прямого контроля над каждым юнитом».

Что это значит?

Проще говоря, если на вашей территории появляется монстр, вы не можете управлять героями разных профессий вашего королевства, чтобы уничтожить его, но вы можете предложить награду за монстра, бросив горсть золотых монет.

Желая заработать это золото, герои, естественно, собираются в группы и отправляются в крестовый поход на монстра. Уничтожив его, они идут в таверны, чтобы отдохнуть и отпраздновать свой подвиг, либо на золото покупают себе оружие и броню, а некоторые изучают магию и навыки.

Если монстр оказывался до невозможности сильным, то герои отказывались от задания и убегали в страхе... если только не поднять награду за монстра. Тогда даже авантюристы брались за задание, желая срубить огромную сумму денег. Они, схватив свои ржавые мечи, героически шли на монстра, даже если монстр – дракон.

Чу Гуан иногда чувствует себя тем игроком, который предлагает награду героям за убийство монстра.

Хотя было невозможно отметить мародёров специальным красным значком над головой, как это делается во многих играх, однако ему лишь надо бросить в них горстью серебряных монет, чтобы игроки избавились от них.

...

В этот момент склад форпоста был окружён «ветеранами» LV2+.

Поскольку большинство квестов было связано со сбором припасов, склад стал почти общепринятой точкой выдачи квестов.

«Еба! 20 серебра и 200 очков вклада за одного мародёра?! Притом это дополнительная награда к первоначальному 5 серебрянным за пленника?»

«За декуриона двойная награда?!»

«Кто-нибудь знает, сколько человек в Племени Окровавленных Рук??? Жду ответа, это очень срочно!»

«Братаны, это наш шанс озолотиться! Если хотите, то продолжайте не спеша трясти булками, а я выдвигаюсь прямо сейчас! Кто-нибудь пойдёт со мной? Я – силовик, мне в тиму не хватает игроков восприятием и ловкостью, так что давайте объединимся и пойдём партизанить! Бабло поделим поровну!»

«Мне не хватает 1000 очков вклада для получения гражданства. Это примерно неделя гринда, однако если я поймаю 5 мародёров в плен, то получу столько же? Чёрт, это слишком хорошая награда! Полуживые пленники сгодятся?»

«Да даже за мёртвых дохрена дают! Чирик серебра! Я столько получаю за день тяжёлой работы, ву-у-у».

Игроки, увидевшие награду, стали сходиться с ума и даже засомневались в том, что управляющий правильно указал награду за квест.

Однако они не знали, что этот «НПС» сделал это специально.

Награда была такой большой, так как задание было невыполнимо для одного игрока. Лишь стандартная группа из 3-4 человек сможет справиться с таким сложным квестом, однако и награда поделится между участниками группы.

Согласно полученной информации, в Племени Окровавленных Рук насчитывается 60-70 человек, из которых всего несколько декурионов. Поэтому Чу Гуан посчитал, что сметы в 2 000 серебра будет достаточно.

Кроме того, ему было без разницы, если смета превысит начальные расчёты.

Разве плохо, когда у игроков есть деньги?

Очевидно, что нет!

Что в этом убежище не принадлежит ему?

Сорока новоприбывших игроков более чем достаточно, чтобы заполнить основные рабочие места на форпосте.

А игроки-ветераны с более глубоким пониманием игры пусть закупаются оружием и землёй, повышая внутренний спрос, а также разрабатывают новый геймплей.

Чу Гуан посчитал, что человек, разработавший эту модель, вероятно, был даже более талантлив, чем первый управляющий, который «упаковал целый мир в обёртку игры».

Просто прекрасно!

В этот момент кто-то, наконец, заметил требование к уровню в нижней части листа с заданием.

«Чёрт! Тут есть требование к уровню для принятия квеста? Кто знает, как быстро качнуть 1 уровень?»

«Если у тебя последовательность – Сила, то руби деревья, если Восприятие и Ловкость, то охотись вместе с командой... Подожди. Тут, кажется, говорится только о том, что нужно быть LV2, чтобы взять квест, нет же никаких ограничений на формирование команды из игроков LV1 во главе с LV2, верно?»

«Босс! Возьми меня в тиму!»

«Какая у тебя последовательность?»

«Интеллект!»

«Катись отсюда».

«Чёрт!»

Лука, новый управляющий складом, сидел на стуле у двери и охранял лежащую на деревянном столе приходно-расходную книгу, пропуская мимо ушей шум и гам геймеров.

Вчера вечером новый хозяин объяснил ему, в чём заключается его работа.

С сегодняшнего дня ему больше не нужно работать на ферме, он просто должен принимать вещи, которые жители в синих комбинезонах приносят на склад, записывать их в приходно-расходную книгу с помощью нескольких не слишком сложных символов, а затем выдавать им «награду».

Этой «наградой» были странные металлические монеты.

Лука не понимал, какую ценность они имеют, и никогда не слышал, чтобы какое-то поселение выживших использовало подобную валюту для торговли.

Однако синие комбинезоны принимали монеты, как сокровища, так что для них это должно быть что-то важное.

Однако Лука решил не забивать голову этой информацией.

К тому же, многолетний опыт рабства научил его, что чем больше знаешь, тем меньше спишь.

Когда он увидел, что Чу Гуан направляется к нему, он тут же в трепете встал, сжал правый кулак на сердце и почтительно отдал честь.

«Мой господин, у Вас ко мне какое-то дело?»

Не обращая внимания на любопытные взгляды окружающих его игроков, Чу Гуан поставил деревянную корзину на стол.

«У меня здесь есть несколько вещей, продай их для меня. Всё как обычно: просто указывай покупателям на цену за товар и всё».

За вчерашний день накапало 6 бонусных очков, ну Чу Гуан и решил открыть простые коробки. Однако, похоже, вся его удача ушла на молот, раз ему выпало 6 чупа-чупсов подряд.

Хорошо, что из 6 чупа-чупсов 2 оказались с бонусом к характеристикам. Так что не всё было так плачевно.

Выдвижной ящик Чу Гуана был забит ими, поэтому он решил продать эти 6 чупа-чупсов, плюс ещё взял несколько из ящика, чтобы они не пылились в нём.

Цену он уставил в 1 серебряную монету за обычный чупа-чупс и 2 с баффом.

За такую цену, едва ли кто их купит, однако они хотя бы будут украшать пустую витрину лавки.

«Хорошо, мой господин».

Старый Лука выложил чупа-чупсы из корзинки на витрину рядом с собой, а затем на полку приклеил этикетки с ценниками, которые дал ему Чу Гуан.

Чу Гуан, наблюдавший за этим, вдруг что-то вспомнил и открыл рот, чтобы спросить.

«Кстати, есть ли среди культур, выращиваемых на Ферме Брауна, сахарный тростник?»

«Сахарный тростник?» - Старый Лука выглядел смущённым, как будто никогда не слышал о такой культуре.

Чу Гуан объяснил.

«Из этой культуры производят сахар».

Услышав про сахар, Старый Лука наконец понял о чём спрашивает Чу Гуан.

«Господин, я проработал на Ферме Брауна почти двадцать лет и не слышал о культуре под названием сахарный тростник... Однако я немного знаю о сахаре, который Вы упомянули. На ферме растёт красная свёкла, её выдергивают из земли, как репу, а после выжимают красный сахарный сок, который после варки оставляет на дне ёмкости маленькие гранулы — это и есть сахар, о котором Вы говорите».

Свёкла, из которой делают сахар?

Чу Гуан задумчиво кивнул.

«И как хорошо продаётся этот сахар?»

«Как хорошо продаётся... Я не знаю. Однако его покупают как торговцы с юга, так и торговцы с севера, но лишь по чуть-чуть. Он не так ценен, как соль».

Там, где производится сахар, он, конечно, не так ценен, как соль.

Не было секретом, что транспортировка товара по Пустоши зачастую дороже, чем его производство.

Сахар очень хороший товар.

Его можно не только употреблять в пищу, но и использовать для изготовления вина и даже оружия.

Нужно обязательно где-то раздобыть семена этой свёклы до начала сезона посева следующей весной.

Чу Гуан сразу же подумал о Боулдер-Сити.

На ближайшие десятки километров, только там можно купить все необходимые вещи.

«Господин, у Вас ко мне ещё какое-то дело?»

«Нет, продолжай заниматься своими делами».

«Слушаюсь, мой господин».

Старый Лука проводил взглядом Чу Гуана, и только потом сел на свой стул.

В это время многие игроки заинтересовались новинкой на полке и собрались вокруг неё.

Лука в душе сильно нервничал, он опасался, что кто-то украдёт товар.

Однако эти геймеры оказались с чистой совестью и просто разглядывали товар, обсуждая его между собой. Никто не пытался протянуть руку, чтобы прикоснуться к нему.

«Этот чупа-чупс может увеличить характеристики? Это не враньё?!»

«Со вкусом шоколада повышает силу на 10%... Продолжительность 10 часов. Блять, для силовиков это просто официальный чит».

«Со вкусом клубники увеличивает восприятие, а со вкусом яблока – интеллект... Тут всего 3 чупа-чупса с баффом к характеристикам и стоят они в два раза дороже обычных чупа-чупсов!»

«Чё? Только в 2 раза дороже обычных? Да это же чертовски выгодная покупка! Вот, две серебряные монеты, дедушка, я покупаю один!»

«Мне тоже один!»

«Черт! Остался только с баффом на интеллект! Ладно, куплю его и подарю Тэн Тэн».

За пару минут три чупа-чупса с временным улучшением характеристик были раскуплены, остались нетронутыми только двенадцать простых чупа-чупсов.

«...действительно купили?»

Устремив оба глаза на шесть серебряных монет на столе, старый Лука пробормотал тихим голосом.

Он не мог понять, чего такого они в них нашли.

П.П.: Читайте если интересно:

[1] - Фэнтезийное Королевство. Настоящее название - Majesty: The Fantasy Kingdom Sim. Игра была выпущенная в 2000 году. У неё есть вторая часть 2009 года, которую сделала российская компания 1C:Ino-Co, но она уже в 3D. Хотя её разработала российская компания, русского языка в стиме нет.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/44286/2618308>