

Показалась. Прямоугольная коробка медленно проявлялась из темноты. [Спрятанный сейф
вождя]

"Уххх, вот он где прятался!"

Алчные глаза забегали туда-сюда.

Это была коробка, точно такая же как награда за вклад, которую он получил ранее.

"Теперь я компенсирую упущенную тогда награду за вклад!"

Именно поэтому Люк, с трепетом в сердце, достал ключ.

Он вставил ключ в замочную скважину и повернул.

Щелк!

Замок открылся.

Одновременно на губах заиграла улыбка.

Но стоило лишь приоткрыть крышку сейфа...

"Э?"

Лицо, искажённое алчным предвкушением, тут же превратилось в гримасу разочарования.

"Что за... Это же не награда за вклад!"

Так и было.

Вместо ожидаемой награды за вклад, внутри лежали незнакомые ему одежды и карта.

"Похоже, эти одежды - высокоуровневые предметы снаряжения... Впервые вижу такое в свои
два года игры".

[Древняя одежда охотника: Плащ]

[Древняя одежда охотника: Рубаха]

[Древняя одежда охотника: Штаны]

[Древняя одежда охотника: Сапоги]

Хотя он много пользовался аукционом, такой комплект вещей он видел впервые.

"Древний охотник? Не просто охотник, а... Хм, но раз уж высокого уровня, то возьму".

Лучше синица в руках.

Люк решил взять хотя бы это, раз уж не досталась желанная награда.

Осталась лишь карта, лежавшая на дне.

"Судя по тому, что тут была и карта - это какая-то награда за задание, которую кто-то оставил себе".

Люк с любопытством поднял карту.

И когда стал естественным образом изучать информацию на ней...

"Что?!"

Лицо тут же окаменело от совершенно неожиданного описания.

"Чёрт, ну и день!"

"Что случилось, господин Чхве? Опять провал?"

"Зачем ты спрашиваешь очевидное? Ты разве не видишь по его лицу, что он опять продал? Смотри, какие минусы корчит".

В капсульной комнате сегодня было необычно шумно сзади. То была знаменитая троица геймеров за сорок - Чхве Хопиль, Чон Джинсок и Пак Чесу. Они ввалились в комнату отдыха, оживлённо болтая.

"Итак..."

Хопиль закуривал, как вдруг его взгляд упал на Соку, уже сидевшего в комнате:

"А, Соку, ты здесь! Последнее время, кажется, часто тебя вижу?"

"А, дядя Хопиль..."

"У тебя какие-то проблемы? Лицо-то какое мрачное!"

"Да так...личные переживания".

"Парень, с первого взгляда видно, что и ты сегодня продул, а? Я же говорил, что в этой капсуле нечисто. Тут явно привидения поселились. Иначе откуда столько провалов подряд? Нам пора перебираться в другое место".

Бормоча так, Хопиль с компанией вышел из комнаты отдыха.

Тишина снова наполнила помещение. Оставшийся один Соку с горькой усмешкой поднял голову.

"Какие ещё, к чёрту, привидения..."

Он-то как раз не продул сегодня. Скорее, даже наоборот. Но в том-то и была проблема.

"Как оно могло оттуда выпасть..."

Сейф, спрятанный старостой Хэмилтоном на чердаке собственного дома. Одна из находок оттуда и терзала сейчас Соку.

Чирк! Чирик!

Языки пламени мерцают в затяжке. Струйка дыма уносится вверх. Вместе с ней уходят тяжёлые думы.

Тихо прошептал Соку:

"Скрытый сценарий".

Год назад впервые открылся основной сценарий Аргуса. Неизвестно ни источник, ни причина. Просто одномоментно предстал перед миром. Квест, открывающий историю материка Аргуса, сразу привлёк внимание геймеров, а ожидания награды были высоки. Первыми бросились топовые рейдеры, за ними последовали главные гильдии Аргуса - десятка сильнейших.

Изначально все ожидали монополизации квеста именно ими - из-за огромной разницы в уровне и численности. Однако эти ожидания быстро рухнули.

"Как пройти эту дрянь?!"

"Даже если собрать всех топовых рейдеров - это нереально! Уровень сложности за гранью ада!"

"И не только сложность. Чтобы пройти основной сценарий, нужно выполнить десятки предварительных квестов. Что именно - неясно, но факт остаётся фактом. Мы все не в том порядке проходили".

Так и вышло. Даже самые прославленные рейдеры Аргуса не смогли преодолеть начало основного сценария, быстро застряв на месте.

Проблемами были как адский уровень сложности, так и десятки условий-предварительных заданий, образующих множество ветвей прохождения. Эта структура напоминала огромный муравейник с десятками входов - каждый вёл своим путём, но в итоге все сходились к финалу.

Основной сценарий оказался устроен точно так же. Рейдеры столкнулись с десятками тупиков на разных маршрутах, которые можно было пройти, лишь выполнив необходимые предварительные задания.

"Предварительные квесты"... Что же это было на самом деле?

Погружаясь всё глубже в этот лабиринт, игроки стали массово сдаваться, и интерес к основному сценарию потихоньку угасал.

Однако спустя 2 месяца один из рейдеров сделал объявление:

"Я нашёл предварительное условие для прохождения основного сценария! Это так называемый «скрытый сценарий». Через несколько дней я устраиваю аукцион прав на его прохождение. Приглашаю всех заинтересованных".

Это опять разожгло интерес угасавшего сообщества:

"Скрытый сценарий?!"

"Не может быть, чтобы были ещё какие-то скрытые квесты?!"

"Точно! Чтобы начать основной сценарий, сначала нужно пройти эти скрытые!"

Оказалось, каждое ответвление из десятков путей основного квеста на самом деле было отдельным скрытым сценарием.

С этого момента десятка сильнейших гильдий начала активно контролировать ход основного квеста. Скупая информацию о скрытых сценариях и права на их прохождение, они стремились первыми получить высшую награду.

Однако вскоре началось сопротивление со стороны других игроков и гильдий. Состязание за скрытые квесты продолжалось уже целый год с момента выхода Аргуса.

И вот, спустя два года после релиза...

"Эта карта... Неужели стартовый предмет для скрытого сценария?!"

Так Соку заполучил в руки очередной скрытый квест.

<http://tl.rulate.ru/book/75487/3608271>