

— Значит, слухи о том, что охрана исчезла, верны, — произнес Наоцугу, подбирая лут.

В ответ Сироз лишь пожал плечами. Но пусть они и вели себя непринужденно во время стычки с дикими бандитами, битва не далась им настолько легко.

В конце концов, врагов было шестеро. А вражеский уровень высоким, хотя они еще не достигли 90 уровня. Наоцугу, использовавший защитные навыки, потерял половину своих НР.

Если бы Акацки не обезвредила прятавшееся в темноте подкрепление... Нет, если бы Акацки не исчезла в тот момент, когда их атаквали, поняв, что имел в виду Сироз, говоря «Я вижу четырех из них», и не вынесла бы подкрепление, кто знает, каким был бы исход боя.

У Сироз, Наоцугу и Акацки имелись свои козыри. Но исход битвы можно изменить, оставаясь хладнокровным. Если бы они использовали козыри, поддавшись панике, они бы проиграли. Но сохраняя спокойствие и действуя по плану, они могли увеличить свои шансы на победу.

Партия Сироз выиграла по двум причинам. Во-первых, из-за самоуверенности ПКашников, вызванной их численным превосходством. Во-вторых, группа Сироз работала слаженнее.

— Поблизости еще есть прячущиеся ПКашники? — мрачным тоном спросила Акацки, глядя на заброшенные здания.

— Похоже, они все там, — ответил Сироз.

Важной составляющей плееркиллерства был элемент неожиданности, поэтому им нужно подходящее месторасположение. Отсюда их цель могла сбежать в город, поэтому это место для ПКашников явно не подходило.

(Мы должны оставаться начеку, здесь становится опасно.)

Сироз считал, что есть и другая причина, по которой они выиграла.

Потому что они знали об ухудшении уровня безопасности в городе.

Группа Сироз тоже слышала слухи о нападениях ПКашников, бродящих неподалеку.

Они спрятались вокруг полевой зоны, окружающей Акибу, и атаквали под покровом ночи. У группы, которую они победили, явно имелся опыт в плееркиллерстве, поэтому из них так и была самоуверенность.

Команда Сироз находилась настороже, потому что знала о происходящем и настороженно относилась к теням, скрывающимся в кустах.

— Они Посылка Ужаса? Какое шаблонное имя.

Так называлась гильдия ПКашников, которую они победили. Возможно, они являлись группой, нападавшей на остальных.

— Тут ничего не поделаешь, это чересчур просить ПКашников использовать классические названия.

Наоцугу безмолвно выразил свое отвращение, Акацки согласилась с ним.

(Что ж, меня тоже это бесит.)

Сироэ вздохнул.

Наоцугу ненавидел ПКшников, Сироэ они тоже не нравились.

Существовало множество причин, чтобы не любить их, но главная причина заключалась в том, что Сироэ просто считал их отвратительными.

Желание поживиться за счет тяжелого труда других людей — подло. Золото и предметы, полученные плееркиллерством, не поднимут ваш уровень. Из-за этого Сироэ считал их очень мерзкими.

Раз они забирали сокровища других, значит, они не бывали в высокоуровневых зонах, где эти награды добывались. Вы не только упускаете возможность изучить неизвестные места и тайны, вы не получите сокровищ, которых никогда прежде не видели. Вы не сможете наслаждаться приключениями, если займетесь плееркиллерством.

Вот почему ПКашники считаются паразитами, живущими за счет вознаграждений других людей.

Сироэ так считал.

(...Критиковать личности игроков, будучи заточенным в альтернативном мире... Возможно, с этим ничего нельзя поделать. Все находятся на грани.)

К несчастью, нахождение на краю стало частью их повседневной жизни, так устроен этот мир.

— Я тоже слышала нечто подобное.

— Не считая этих, к ПКашникам относятся Клан Прилива, Синий Удар и Каносса, — ответил Сироэ на слова Акацки.

— Я понимаю, люди в замешательстве, но даже так... Неужели они не могут заняться чем-то другим?

— Чем, например?

— Например, разговаривать про трусики.

Акацки сделала шаг назад.

Затем обернулась и посмотрела по сторонам, прежде чем отступить еще на шаг.

— Два шага... Она отступила на два шага?..

Наоцугу расстроился, в это время Сироэ хлопнул его по плечу, чтобы ободрить. Наоцугу пытался объяснить все прелести трусиков, но Акацки оборвала его, сказав: «Заткнись, извращенец».

Их взаимоотношение в партии стали значительно лучше.

(Они. Должны. Заниматься. Другими. Вещами.)

В этом нет ничего сложного.

Если вы хотите жить, вам нужно раздобыть дешевую еду.

Хоть на вкус она как сырые крекеры, с этим приходилось мириться, если вы хотели выжить. В деревнях Юго-Восточной Азии, страдающих от войн, и городах, столкнувшихся с голодом, жили до смерти голодные дети, чьи глаза молили о еде.

Но вскоре они перестанут сталкиваться с проблемой питания.

Еда в Elder Tales создавалась из ингредиентов, которые добывались в полевых зонах. С побежденных монстров могло падать мясо, а грибы и ягоды можно собрать в лесу. Рыбу вы можете поймать в море, кроме того, вы можете выращивать и собирать растения.

Сироз не знал об этом, но в Elder Tales были четыре времени года. Кажется, сейчас лето, и еды в полях хватало.

Поэтому даже новичок, чей уровень ниже 10, может добыть еду в относительно безопасных полевых зонах.

Проблема заключалась в маленьком проценте игроков подкласса Повар, которые могли создавать ее. Но за эти 10 дней нашлись игроки, изменившие свой подкласс на Повара.

Получение здоровой пищи — основа выживания, а это разумная стратегия.

То же самое касается и одежды.

Они могли получить мех из шкур животных или создавать одежды из шелка или конопли. Если вы не переживаете из-за качества снаряжения, производственные игроки могут создать одну вещь за несколько секунд. Вещи, необходимые каждый день, к примеру, ботинки, могли создавать Портные, Кузнецы или Плотники. Эти мастера создавали снаряжение нормального размера, а маленькие и простые вещи создавались Ремесленниками.

Что касается жилья, вы могли провести ночь в любом из заброшенных зданий, если вам не важны безопасность или комфорт.

Ночь в дешевом отеле стоила 5 золотых, но даже игроки 10 уровня могли получить эти деньги, убив несколько гоблинов. Вы также можете снять на несколько комнат в хорошем отеле или группой купить пространство, подобное залу гильдии. Кроме того, вы можете купить себе комнату. Существовало множество способов обезопасить место для ночлега.

Другими словами, для выживания в этом альтернативном мире не нужно рисковать своей жизнью или работать часы напролет.

Здесь нет ничего сложного, если вы просто хотели выжить.

(Но все же больше подходит «не умирали», нежели жили.)

Сироз думал, что люди теряли цели в жизни из-за отсутствия конкуренции, поскольку им просто нечем было заняться.

Этот альтернативный мир очень свободный.

Возможно, это слишком либерально.

Скорей всего, Наоцугу сказал бы: «Цель в жизни? То, чем мы должны заниматься? Мы сами

должны решить это и работать, верно? То же касается обсуждения или защиты девушек. Точно так же, как девушки сами должны решить надеть трусики». Эта точка зрения не была неправильной, поэтому Сироз не хотел обсуждать ее.

Но кто-то может согласиться, а кто-то — нет.

Если люди не выбрали себе цель и пытаются еще добиться этого, им легче свернуть на темную дорожку. Такие люди были везде, как и те, кто тешил свое самолюбие, издеваясь над другими.

(То же самое и с ПКашниками. Существует множество простых и безопасных способов жить в этом мире. Если вы просто хотите выжить, вам не нужно зарабатывать много денег или заниматься плееркиллерством.)

Таким образом, плееркиллерство не помогало выжить. К примеру, в бедных странах люди могли начать воровать, чтобы прокормить себя. Но плееркиллерство сильно отличалось.

Для этих людей плееркиллерство являлось тем, что они считали нужным делать. Они получали от этого наслаждение. От такого ПКашники казались Сироз еще более омерзительными.

— Подождите минутку, эй! — кричал Наоцугу.

— В чем дело?

— У этих парней только 62 золотые монеты, насколько же они бедные?

— Но у них неплохие предметы.

Наоцугу и Акацки разобрали все выпавшие предметы и золото. Лут немного разочаровывал.

— Заниматься плееркиллерством очень рискованно. К несчастью, они не так глупы, чтобы носить с собой все ценное. Оставшиеся вещи, наверное, в банке. То, что мы здесь видим, — предметы, которые они отняли у других.

Слова Сироз заставили их обоих глубоко вздохнуть.

\*\*\*

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его переводом. Изначальный ресурс: <http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch3#ch3c4> Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

\*\*\*

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147614>