

[Скажите, пожалуйста, почему за мной охотятся, как только я появляюсь в игре?]

[Все ли уже получили задание на разрушение башни?]

[Я только что вошел в игру, и мне сообщили, что появилось задание для всех игроков, но я не хочу выполнять никаких заданий, я просто хочу нормально поиграть в игру, ах...]

[Меня преследует группа рыцарей 15-го уровня. К счастью, у меня есть грифон, так что я не попался...]

[Помогите, меня прикончили уже трижды, и эти преследователи всё еще гонятся за мной, почему мне кажется, что меня так забьют до смерти?]

[Кто более несчастный, чем я? Моя точка возрождения находится на периферии имперской столицы, окруженная патрулирующими рыцарями 15 уровня и выше, я сейчас дрожу в подвале не в силах пошевелиться, уже схожу с ума]

[Пожалуйста, кто бы ты ни был, который в столице, иди и разрушь эту башню, иначе мы действительно не сможем играть...]

...

Неудивительно, что отечественный форум был заполнен различными жалобами и сообщениями с просьбой о помощи.

Увы, но в этой игре слов всегда было так, что своя шкура ближе к телу, никаких объединений не было, и никто другой не сможет помочь, даже если захочет.

Му Ю переключился на иностранный канал, чтобы посмотреть, что там.

В результате, там было то же самое.

Похоже, что это задание продолжало распространяться всё дальше, ассоциация волшебников, похоже, одновременно возвела эти башни во всех крупных империях Астрального мира, и теперь игроки по всему миру превратились в добычу.

Покачав головой, Му Ю вернулся к форуму и, просмотрев его некоторое время, нашел среди кучи сообщений с жалобами одно, которое его заинтересовало.

[А? На вас всех охотятся? Почему я в порядке?]

«Линь Хай», - по этому имени Му Ю сразу понял, кто это - богатый мажор со скином монашки.

Му Ю кликнул на сообщение и посмотрел на него.

[Хм? Ты серьезно? Тебя не преследуют?]

[Да быть не может такого, чтобы ты еще не сталкивался с рыцарями!]

[Я сталкивался с ними, я сейчас стою в игре и общаюсь с ними, и у них нет намерения убить меня. Может, вы как-то их спровоцировали?] - ответил Линь Хай.

[О, правда? Как ты это сделал?]

[Я ничего не делал, просто играл, как обычно, и когда столкнулся с рыцарями, они не зарезали меня]

[Блин, ну почему на тебя не охотятся, это же нечестно!]

Игроки внизу были мгновенно начали завидовать.

[Может быть, в розыске этой игры произошла задержка?]

[Я считаю, что автор поста хвастается, нет фотографии - нет правды!]

[Но в этой игре же не сделать скриншот, а слова слишком беспочвенные...]

[Всё, уходим! Этот пост - обман, за всеми идёт охота, как он может быть исключением...]

...

Ниже были приведены в основном все ответы с вопросами, а Линь Хай не появлялся, за исключением пары объяснений в начале.

Таким образом, люди в конце определили это сообщение как "вброс".

Однако Му Ю не думал, что всё действительно так. Он не был особо знаком с Линь Хаем, но после нескольких разговоров с ним чувствовал, что этот молодой человек не похож на того,

которому скучно, и который решит развлечься таким образом.

Возможно, действительно существовал какой-то способ обойти рыцарей?

Му Ю снова перелистнул страничку, но там был лишь спам.

Жужжание!

Как раз в тот момент, когда он хотел написать Линь Хаю личное сообщение, раздалась вибрация мобильного телефона, но зазвонил не тот, что был у него под рукой, а спутниковый телефон, выданный Бюро.

Когда он открыл его, оказалось, что это от раздела стратегий от Группы Дракона.

«Стратегия по заданию "Уничтожение башни волшебников" и рекомендации для новичков». Автор: Голубоглазый белый дракон.

Ник «Голубоглазый белый дракон», как Му Ю знал, принадлежал человеку в Группе Дракона, отвечающему за стратегии и тактики, и 50% от всех эксклюзивных стратегий выходили от его имени.

Теперь он, очевидно, быстро выпустил новую бесплатную стратегию для всех членов Бюро.

Му Ю открыл содержание.

Первая половина статьи начиналась с общего анализа причин появления этого задания.

Основная причина заключалась в массовом притоке новых игроков после проведённого на прошлой неделе масштабного бета-теста, что заставило ассоциацию волшебников забить в тревогу.

Однако в статье также подробно анализировалась ситуация, которая может возникнуть в будущем, и, судя по ней, эта ассоциация не стала действовать только сейчас, а начала готовиться еще раньше.

«Эта операция "Охота на Дураков" - только начало, между людьми и волшебниками Астрального мира в будущем будут длительные враждебные отношения, даже если эта миссия будет завершена, у ассоциации волшебников, скорее всего, найдутся и другие способы нападения на игроков...»

«Для волшебников Астрального мира мы никогда не были ни праведными игроками, ни

дружелюбными гостями. Для них мы захватчики, которые хотят свергнуть существующий у них порядок...»

«И здесь есть только два конечных результата: либо игроки полностью разграбят Астральный мир, либо они будут изгнаны из игры ассоциацией волшебников и больше никогда не посмеют показаться в нем, и когда дело действительно дойдёт до такой стадии, волшебники Астрального мира могут даже дать начать контратаковать и начать посягать на наше существование...»

«Поэтому я надеюсь, что все игроки, которые увидят это руководство, смогут вовремя перестроить свое мышление, так как стадия, когда можно расслабиться и играть каждый день, уже прошла, и когда мы стали целью ассоциации волшебников, в будущем наши исследования в Астральном мире обречены быть тяжелыми, и в некотором смысле это уже не простая игра, а настоящая война...»

После анализа и призыва во второй половине было содержание самого руководства.

«Прежде всего, о том, как новичкам справиться с преследующими их рыцарями-стражами!»

«Во-первых, старайтесь не приближаться к городам, обычно прячьтесь в дикой местности, где нормальный для вас уровень монстров, и когда вас преследуют рыцари, бегите в сторону труднодоступной местности, и только вы отойдёте на достаточное расстояние, они откажутся от погони».

«Во-вторых, выходите из игры и затаитесь. Согласно расследованию, проведенному Древним Богом Фантомом в Астральном мире из-за границы, когда игрок выходит из игры, его “аватар”, расположенный в Астральном мире, сразу же исчезает и переходит в невидимое свернутое состояние. Он появится на прежнем месте только после следующего выхода в игру».

«Таким образом, пока персонаж игрока находится в автономном режиме, он неуязвим, и это можно использовать, чтобы избежать преследования, и можно просто подождать, пока преследователи уйдут, прежде чем вернуться в игру».

Но будьте осторожны: если вы привлечёте слишком много ненависти или вызовете какое-то особое событие, преследователи могут устроить засаду на месте и станут ждать, пока вы вернётесь в игру, прежде чем убить вас. Поэтому, когда вы выходите из игры, чтобы скрыться, лучше сначала убедиться, что вы покинули поле зрения преследователей, чтобы они не поняли ваше местоположение...»

После того как Му Ю закончил читать эту сводку, первое, на что он обратил внимание, было первым предложением во второй части: «Согласно расследованию, проведенному Древним Богом Фантомом в Астральном мире из-за границы».

Расследование в Астральном мире...

Значит, у этого человека мог быть способ, позволяющий телу напрямую входить в Астральный мир?

Му Ю знал только, что существа из того мира могут быть втянуты пространственным притяжением и попасть на Землю, но вот что касалось существ с Земли, попадающих в Астральный мир, то об этом пока не было никаких новостей, не говоря уже о высокоуровневых игроках.

За последнее время он просмотрел практически все стратегии на форумах Группы Дракона и Дурака, но пока не встретил ни одного упоминания об этом аспекте.

Спросить об этом не было никакой возможности, поэтому Му Ю пришлось продолжить чтение дальше.

«Наконец, игроки, которые хотят принять участие в этом событии, должны сначала посмотреть на свое географическое положение в игре, и если они находятся недалеко от столицы, то им лучше как можно скорее прибыть в имперскую столицу, а если же они находятся в небольших деревнях на окраине империи, то им нужно сначала отправиться в ближайший большой город, а затем с помощью системы телепортации, торговых караванов и аренды лошадей поспешить в имперскую столицу».

«Это задание – первая общеигровая активность в игре, сложность немаленькая, ее невозможно выполнить с силой отдельного человека, она требует усилий многих, мы не можем контролировать ситуацию за рубежом, но по крайней мере для наших отечественных игроков я бы предложил всем людям 10-го уровня и выше постараться прийти и принять участие в этой активности. Даже если вы не сможете приблизиться к столице империи, привлекая силы оттуда и удерживая их снаружи, вы также дадите шанс Древним Богам внутри столицы создать возможность сломать башню».

«Что касается игроков ниже 10-го уровня, то мое предложение – спокойно зачищать монстров в области и просто ждать хороших новостей от Древних Богов. Не вздумайте связываться с рыцарями империи, вы ничего не сможете им сделать и только лишитесь года жизни»

На этом руководство заканчивалось, и для описания всего мероприятия можно было использовать одно слово: активность.

Да, в глазах игроков это действительно было "мероприятие".

Не стоило обращать внимание на страдания на форуме, на самом деле игроки не сильно нервничали.

Несмотря на сложную ситуацию в игре, у игроков всё еще была возможность выйти из игры, и даже если эта миссия действительно провалится, максимум, что будет – они не будут больше играть в эту игру, так что никаких потерь в реальной жизни.

Прочитав руководство, Му Ю выдохнул и закрыл программу.

Согласно рекомендациям этого человека, в этом событии смогут принять участие игроки выше 10-го уровня, которые хотя бы раз эволюционировали.

Хотя Му Ю и не достиг 10-го уровня, накопить достаточно опыта, чтобы за месяц подняться до этого уровня, было не так уж и сложно, а главное, он не боялся застрять в узком месте и мог сразу же эволюционировать, достигнув нужного уровня, а с помощью черной магии, как он думал, у него хватит сил, чтобы повеселиться еще больше.

Му Ю взял в руки мобильный телефон и снова вошел в игру.

Он всё еще был в глуши деревни Аньнин, и Му Ю не спешил двигаться, перед тем как уйти, он должен был вернуться на ферму старушки, чтобы взглянуть.

В игровом тексте говорилось, что все НПС перестанут общаться и торговать с ним, если личность Дурака будет раскрыта, но кузнец-алкоголик не отказал ему в общении.

Конечно, это могло быть связано с тем, что сам кузнец был редкостным пьяницей, который уже за алкоголь махнул рукой на подобные правила.

Но о старушке-фермерше трудно было сказать то же самое. Теперь, когда она сможет разглядеть в нем Дурака, она наверняка догадается, что он просто обманщик, прикидывающийся сборщиком трав, который просто обманывал ее и получал еду и крышу над головой. Парень не знал, не выставят ли его прямо за дверь.

В любом случае, сначала нужно было посмотреть...

[Вы накидываете на себя плащ-невидимку и снова тихо подходите к воротам деревни].

[Два имперских рыцаря всё еще патрулируют у ворот деревни. Как только вы ступаете ко входу в деревню, эти двое внезапно оборачиваются в вашу сторону и снова начинают преследование]

<http://tl.rulate.ru/book/90644/3255992>