

"Черт, ну почему в этой проклятой игре так сложно повышать уровень?"

Вскоре после воскрешения у камня Воскрешения в деревне новичков появился исхудавший воин, который не мог не пожаловаться.

Вслед за этим вокруг него один за другим загорелись четыре луча света.

Воскрешенными оказались его товарищи по команде, которые вместе с ним пробирались по дикой местности.

Один из игроков-магусов посмотрел на свою панель атрибутов и со слезами на глазах воскликнул: "Братишка, меня опять понизили. Я теперь лишь 7-го уровня".

Воин раздраженно ответил: "Я знаю! Меня тоже чуть не понизили!"

"Мы все потеряли половину опыта за жалкий топор 5-го уровня; мы несем ошеломляющие потери!"

Говоря это, воин достал из инвентаря неопознанный топор 5-го уровня.

Некоторое время он рассматривал его и хмурился: "Черт возьми, это был единственный предмет, выпавший из этого босса. Его было так трудно убить, и он даже самоуничтожился после того, как мы его убили! Если бы я знал, то не стал бы с ним возиться".

"Неопознанный топор... Никто из нас не умеет оценивать".

"Брат, ты помнишь, сколько берет кузница в деревне новичков за идентификацию снаряжения?"

Один из лучников рядом с воином недовольно ответил: "50 серебряных монет".

Глаза воина потрясенно расширились: "У меня нет даже 50 серебряных монет! А учитывая текущий курс обмена в этой игре, 50 серебряных монет равны 500 долларам в реальном мире, верно?"

Лучник пожал плечами: "Ничего не поделаешь, это плата за идентификацию снаряжения до 10-го уровня. Если это снаряжение 10-го уровня, то идентификация будет стоить не меньше одной золотой монеты... В любом случае, за последние несколько дней я видел, как бесчисленное множество людей разорилось, покупая снаряжение".

Группа разговаривала с расстроенными и мрачными лицами.

В этот момент мимо прошел игрок в черной мантии с капюшоном, скрывавшим его ID (игровое имя).

Увидев топор в руке воина, он остановился и обратился к ведущему воину: "Топор выглядит неплохо. Хотя он и неопознанный, но имеет довольно интересный дизайн".

"Как насчет того, чтобы продать его мне?"

"Я планирую подарить его своему другу, у которого класс воинов".

Из пяти человек ведущий воин внимательно осмотрел человека сверху донизу и неуверенно спросил: "Ты уверен, что хочешь его получить?"

Человек в черной мантии с капюшоном слабо улыбнулся: "Значит, ты его не продашь?" "Если нет, то неважно". сказал он, собираясь уйти.

Ведущий воин тут же остановил его, любезно улыбнувшись: "Брат, подожди, мы можем обсудить это спокойно. Это оружие выпало из самого труднодоступного босса, Сладжа, в южной части деревни новичков. Хотя его еще не оценили, оно, несомненно, ценно".

"Сколько ты готов за него предложить?"

Человек в капюшоне взглянул на него и равнодушно ответил: "Одну серебряную монету".

Услышав предложение человека в капюшоне, воин тут же покачал головой: "Нет, нет. Мы все потеряли пол-уровня ради этого снаряжения. Одной серебряной монеты явно недостаточно".

Человек в капюшоне ответил со спокойной улыбкой: "Старший брат, есть большая вероятность, что это оружие - просто мусор. Это всего лишь оружие пятого уровня, а средний уровень игрока сейчас около семи-восьми".

"Я помогаю тебе сократить твои потери. Если я его не куплю, а ты попытаешься продать его на рынке, то велика вероятность, что ты не получишь за него даже одной серебряной монеты. Я просто хочу сделать приятный подарок своему другу. Если цена тебя не устраивает, не бери в голову".

Видя, что человек в капюшоне не намерен повышать цену, воин обернулся и посмотрел на своих товарищей.

Все четверо поспешно кивнули, судорожно давая ему знак поскорее продать товар. В конце концов, небольшой выигрыш - это все равно выигрыш!

Если держать оружие 5-го уровня у себя, то со временем оно только обесценится.

Лучше обменять его на серебряные монеты, которые помогут накопить зелья для следующего сеанса повышения уровня.

Воин вздохнул, на его лице появилось страдальческое выражение: "Ладно, раз ты искренне хочешь его получить, я не буду упрямиться. Одна серебряная монета, бери".

С трудом сдерживая улыбку, человек в капюшоне без эмоций открыл торговый интерфейс.

После того как обе стороны поместили в интерфейс монету и неопознанный топор, сделка завершилась успешно.

...

Глядя вслед удаляющейся группе воскресших братьев, Себастьян Хоук не смог сдержать улыбки.

Он посмотрел на топор, лежащий перед ним, и усмехнулся: "Он действительно достался мне без всяких усилий. Всего одна серебряная монета, он достался мне практически даром".

Взмахнув рукой, он открыл "специальную" панель, которую мог видеть только он. В верхней части панели высветилась надпись:

"Высшая Информационная Система".

Затем Себастьян открыл встроенную в игру персональную панель атрибутов:

[ID: Пастух Ветра]

[Уровень: 1]

[Класс: магус]

[ОЗ: 100]

[ОМ: 120]

[Сила: 10]

[Ловкость: 10]

[Мудрость: 20]

[Выносливость: 5]

[Дух: 10]

...

Да, он был всего лишь игроком первого уровня.

Несмотря на то, что Себастьян был игроком первого уровня, он не был новичком в игровом мире.

Он был ветераном онлайн-игры, хорошо знакомым с различными игровыми стратегиями и маневрами.

Игра "Оригинальное царство", в которую он играл сейчас, была создана пятью ведущими транснациональными игровыми компаниями мира.

Каждый аспект игры создавался путем расчетов и моделирования с помощью высококлассного искусственного интеллекта, не допускающего вмешательства ни одной страны, организации или отдельного человека.

Игра рекламировалась как безупречная, полностью лишенная ошибок.

В игре использовался режим полного погружения.

Игроки входили в игру с помощью сенсорных шлемов или иммерсионных капсул, ощущая обратную связь в игре, как в реальном мире.

Еще до запуска "Оригинального царства" игроки со всего мира были готовы и хотели войти в игру.

Через неделю после запуска была введена система, позволяющая обменивать игровую валюту на реальные деньги.

Таким образом, теперь люди могли "работать" в игре, зарабатывая виртуальную валюту, которую можно было обменять на реальную.

Себастьян изначально планировал зайти в игру просто для развлечения, чтобы заработать немного карманных денег.

Но он не знал, что, как только он вошел в игру, его привяжут к системе под названием "Высшая информационная система".

Система сообщила ему, что с каждым достигнутым уровнем он будет получать возможность пользоваться услугами разведки.

Разведка делилась на четыре уровня по степени редкости и важности: белый, синий, фиолетовый и золотой, причем золотой интеллект был самым редким и ценным.

Интеллект, который он извлек, используя награду новичка, был именно тем, что он держал в данный момент - "неопознанный топор".

Себастьян снова взглянул на панель Высшей информационной системы. На ней отображалась первая полученная им информация:

[Потерянный топор (белый): В 15:45 рядом с деревней новичков Камень Воскрешения появится игрок-воин "Ярость мира" с неопознанным топором 5-го уровня. После идентификации этот топор будет стоить примерно 50 золотых монет].

50 золотых монет.

Это равняется 5000 серебряных монет или 500 000 медных монет!

В пересчете на реальную универсальную валюту это составляло целых пятьдесят тысяч долларов.

Если для богачей и представителей второго поколения такая сумма может показаться пустяком, то для Себастьяна, недавнего выпускника колледжа, это была значительная сумма, которой ему хватит надолго.

Поэтому, во-первых, чтобы проверить точность Высшей информационной системы, а во-вторых, чтобы заработать эти пятьдесят тысяч долларов, Себастьян, не раздумывая, направился в сторону деревни новичков Камень Воскрешения, и все ради этого неопознанного топора!