

Глава 44: Роскошь

[Ты хочешь, чтобы я поиграл с тобой в Валорвотч?] - недоверчиво спросил Ной.

[Да, да! Мы с друзьями хотим сыграть в чемпионате, который должен состояться, но, к сожалению, не хватает игрока. Поскольку ты показал мне, что у тебя есть благословение, ты будешь лучше, чем другие игроки, которых мы могли бы получить.], - сказал Карлос, явно воодушевленный.

Для таких людей, как Карлос, у которых не было Благословения, игра смогла определить это и предоставить набор базовых навыков, таких как быть сильнее, проворнее или иметь небольшой контроль над общей энергией, такой как мана. Это было сделано для того, чтобы играть могли даже те, у кого не было Благословения, поскольку игра основывалась на рейтингах. Когда кто-то начинал играть, если у этого человека было Благословение, он сразу попадал в бронзовый рейтинг, и, в зависимости от того, насколько был квалифицирован человек и насколько мощным было его Благословение, он продвигался вверх по рангу. Таким образом, если в игре зарегистрирован Благословенный ранга С, он быстро поднимался на более высокий ранг, в то время как ранг Благословенного ранга F и E оставался низким.

Чтобы уравновесить это и зарабатывать деньги, компания позволяла людям без Благословения подниматься по служебной лестнице и развивать свой набор базовых навыков, но это было не бесплатно. В то время как человек, благословенный Благословением ранга С, мог быстро повышаться в ранге и ничего не тратить, каждый раз, когда кто-то без Благословения повышал ранг, он мог развить свое Благословение, чтобы соответствовать этому рангу, и играть в игру более «справедливо». Эта эволюция стоила реальных денег.

В то время как самые известные Благословенные веселились в игре и служили бесплатной рекламой игры, у других людей возникало искушение сыграть в игру, в которой они могли бы чувствовать себя Благословенными, играть с ними или даже сражаться с ними, и даже без Благословения почувствовать, что у них есть сила.

Это был один из моментов, из-за которого Ной даже не рассматривал возможность попробовать игру, когда Карлос просил его поиграть, потому что он не мог тратить деньги на покупку улучшений для своего набора навыков, в то время как у него не было достаточно мощного Благословения для повышения ранга.

Но теперь все было иначе. Теперь Ной вполне мог полагаться исключительно на себя и на прогресс, которого он достиг с системой, чтобы стать сильнее и чего-то добиться.

Призовой фонд проходившего чемпионата составил 100 000 долларов для команды-победителя. Конечно, эта награда была только для участников до Золотого ранга. Для команд со статусом Платина и Даймонд к призовым наградам будет добавлено несколько дополнительных нулей.

Поскольку команды состояли из 5 человек, разделенный призовой фонд составлял по 20 000 долларов на каждого. Для Ноя эти 20 000 долларов имели большое значение: на эти деньги он мог начать оплачивать начало нескольких курсов лечения Мэгги. То, на что ему понадобится

от 20 рейдов на Крепость ранга Е, теперь будет дано ему, если он просто ознакомится с игрой и выиграет чемпионат.

[Что мне нужно для игры?] - с любопытством спросил Карлоса Ной.

Карлос, заметив небольшой след интереса, проявленный Ноем, был очень взволнован. Ему нравился его друг как брат, но из-за финансового положения Ноя они никогда не могли играть вместе: хотя Карлос предлагал заплатить за все, Ной так и не согласился. Теперь, когда его «брат» впервые согласился сыграть с ним, Карлос был вне себя от радости. [Хорошо, хорошо, у тебя телефон Nurphone XX, верно? Эта модель поставляется с самой базовой версией тиары ГиперСенс, если я не ошибаюсь, поэтому единственное, что тебе нужно сделать, это загрузить игру на свой телефон и использовать диадему ГиперСенс.]

Услышав, что сказал Карлос, Ной вспомнил, что на его сотовом телефоне была диадема ГиперСенс. Ее использование было для него очень ограниченным. Поскольку он не играл в виртуальные игры, ношение диадемы, которая переносила кого-то в виртуальный мир игр, было совершенно бесполезно. Но кто знал, что однажды эта диадема пригодится? [Хорошо, у меня есть одна дома, поэтому, когда я вернусь домой, я дам тебе знать, чтобы ты показал мне игру.]

[Идеально! Я буду ждать твоего сообщения. Не забывай, когда начнешь играть, подключи свой мобильный телефон к сверхвыделенному интернет-кабелю. Поскольку игра должна получать миллионы данных, которые отправляет твоя нервная система, отправка и получение этих данных с использованием только беспроводного Интернета может привести к очень высокому пингу. Даже если твоя скорость Интернета составляет 1 Тбит / с, играть в Валорвотч без подключения кабеля не удастся.], - быстро напечатал Карлос.

Ной прочитал еще несколько советов от Карлоса и пошел домой. Когда он уходил, некоторые Благословенные из рейда помахали ему рукой, другие даже попрощались. Это было странное чувство для Ноя, привыкшего к тому, что с ним всегда плохо обращались или просто игнорировали.

«Что ж, я бы ни на что не стал жаловаться.» - подумал он, сравнивая, насколько хорошо с ним обращались сейчас.

По дороге домой Ной сделал то, что ему всегда хотелось - он остановился в небольшой пекарне и купил себе горячих булочек, чтобы поесть и восстановить силы, которые он потратил в Крепости.

Поскольку ему всегда приходилось копить деньги, Ной никогда не покупал еды больше, чем ему было необходимо физически, а это означало, что почти каждый день он спал голодным, чтобы не тратить деньги без надобности. Дело дошло до того, что каждый раз, когда он приходил в дом Карлоса, он всегда ел до тех пор, пока не становился сытым - так же, как он делал накануне, наполняя тарелку несколькими разными типами еды до такой степени, что образовывался небольшой холм.

«Еда после тренировки имеет отдельную ценность.» - Ной удовлетворенно улыбался, когда ел булочки. Для некоторых других людей это не имело смысла, но для Ноя, который не мог позволить себе такую роскошь несколько лет назад, есть хлеб, вышедший из духовки, было восхитительно.

Придя к своему дому, Ной даже не перестал есть свой хлеб и, не беспокоясь о том, чтобы достать ключи от дома из кармана, он просто использовал [Адский Туннель], чтобы мгновенно появиться внутри. Поскольку система безопасности знала, как идентифицировать его, не делая и не говоря ничего, Ной не нужно было беспокоиться о том, что полиция будет уведомлена о том, что он «вторгся» в свой собственный дом.

- Действительно полезный навык. - подумал Ной, оценивая приобретенный навык.

Чувство прохождения через ад было для него освежающим: это было похоже на ванну в жаркий летний день. Ной очень хорошо знал, что, если ему удастся побывать там и остаться подольше, прежде чем вернуться в нормальный мир, он обязательно сделает это, хотя он немного боялся думать о демонах.

- Блехх, я не знаю, почему я этого боюсь. Возможно, в будущем система даст мне возможность вызывать демонов. Кто знает, может, они даже могут быть хорошими парнями? - Ной смеялся над тем, насколько это нелогично: потомок Люцифера, самого Дьявола, сам боялся маленьких демонов.

Съев большую буханку хлеба, Ной наконец-то остался доволен. Приняв душ, Ной пошел в свою комнату и достал коробку, в которой лежал его сотовый телефон. Внутри была диадема с изысканно написанной аббревиатурой HS.

Ной однажды надевал эту диадему, когда получил мобильный телефон своей матери, но после того, что с ней случилось, он больше никогда не касался диадемы.

- Хорошо, это будет хорошо для меня и Мэгги, поскольку, если я выиграю чемпионат для низких рангов, у меня будет больше денег, чтобы помочь ей. - убедил себя Ной и лег на кровать с закрытыми глазами после того, как надел тиару на голову.

[Пользователь: Ной Стерн

Уровень: 02, 61/400 опыта

НР: 12/12

Сила: 12

Ловкость: 12

Навыки:

(Адское пламя, уровень 02, 72/500 опыта: техника, которая состоит из призывания пламени самого ада. Пламя ада не отличалось от обычного пламени, но после очищения стольких грехов и стольких грешников оно стало самым мощным пламенем, и даже сожгло самого бога пламени, заставив его умолять Люцифера погасить это пламя, прежде чем он умрет. Чтобы увеличить силу способности Адского Пламени, пользователь должен сжечь грехи или грешников.

\\ * \\ * После достижения уровня 02, тело пользователя лучше приспособилось к пламени, и контроль над ним стал немного более естественным, в дополнение к возможности очищать людей, сильно разъеденных грехом. Людей с небольшим количеством грехов невозможно очистить. \\ * \\ *)

(Адский туннель, уровень 01, опыт 15/300: техника, которая заключается в открытии туннеля в ад и выходе из него за доли секунды. Чем больше расстояние, тем больше расходуется энергии.

Ад приютил души грешников с начала времен на всю вечность, и чтобы поддержать огромное количество демонов и душ, область здесь во много раз шире, чем мир живых. Когда Люцифер проходил через эти туннели, люди предполагали, что он телепортируется.))