

Глава 32 - "Самый отвратительный квест начальной деревни 60001".

Старушка с пустыми глазами уставилась на него, открывая рот, чтобы сказать то, о чем говорила и ранее... Отличием стало то, что в этот раз она сказала...

10000 глаз!

"Динь... Запечатанная старушка попросила вас помочь собрать ей 10 000 волчьих глаз.

Уровень квеста: Обычный. Ограничений по времени: нет. Награда: Неизвестно.

Вы принимаете?"

Не будь у него твердого принципа, никогда не злиться на НПС, то он бы уже отчаянно выпалил.

"Умри!"

Прежде, Е Тянь Се так спокойно принял квест, потому что считал, что 1000 глаз станут пределом, ну или, в крайнем случае, 2000. Но он уж точно никак не ожидал, что будет целых 10 000. У новичков рюкзак рассчитан всего на 50 слотов, в нем невозможно содержать 10 000 предметов! Квест выполнить не представляется возможным...

10 глаз волка были равны 10 очкам опыта и 1 серебряной монете, 100 глаз волка 100 очка опыта и 1 золотой монете... В таком случае, 10 000 глаз волка должны дать 10 000 очков опыта и 100 золотых монет? Если оно действительно так...

"Я согласен."

Е Тянь Се спокойно произнёс эти два слова и повернулся, чтобы уйти. У него появились опасения, что если он простоит рядом с этой старухой ещё немного, то наверняка разорвет её на части Моментом Судьбы.

В ту же ночь на форуме Судьбы появилась статья под названием «Самый отвратительный квест начальной деревни 60001». В ней описывался квест по сбору волчьих глаз, а также много очень жестоких слов по отношению к старой запечатанной леди. В ответ на это, многие новички поспешили поделиться своим собственным горьким опытом. Обсуждения прервались, когда один наиболее опытных игроков сказал им: "Успокойтесь, ребята, вы упускаете самую суть этого квеста. Разве вы не заметили, как после него значительно возрос ваш уровень сбора урожая?"

В следующие несколько дней большинство игроков начальной деревни 60001 посчитали квест запечатанной старухи разводом для идиотов. Таким образом, он стал самым игнорируемым среди всех остальных.

Конечно, находились и такие мастера, чьё ощущение игры и богатый опыт подсказывали не игнорировать этот квест. Странная старушка невольно вызвала у них мысль, что возможно здесь спрятан некий скрытый квест.

Так что некоторых всё-таки попробовали завершить его. Некоторые стали планировать расширить свой инвентарь в городе... Они ожидали большого сюрприза.

-----

Прошло семь дней.

Сегодня шел девятый день с тех пор, как открылись серверы Судьбы. Все прошедшие дни количество входящих в игру людей бурно росло. Становящаяся всё более ошеломляющей цифра позволила людям стать свидетелями чуда в истории виртуальных сетей. Даже те, кто заранее знал о высоком потенциале Судьбы, не могли не кричать "Неверятно!".

Через 8 дней средний уровень игроков возрос и почти достиг 10-го. Те, кто не выходил из игры по 24-часа в сутки, уже достигли 10-го. Эти сумасшедшие игроки уже могли принять участие в испытании для смены места игры. Поменять начальную деревню на более крупный город. Странно, пусть большинство немалое количество игроков и достигли 10-уровня на китайском сервере, но никто пока не спешит приступать к последнему испытанию.

На раннем этапе Судьбы игрокам было довольно трудно увеличить разницу в обмундировании. В настоящее время люди, носившие полный комплект бронзы, вызывали повсеместно зависть и ненависть. Что же до серебряного... Среди нескольких миллиардов игроков лишь 10 из них носили полный комплект серебра. Учитывая равные начальные условия, такого результата достигнуть было очень не просто. Попасты в эту десятку, это и значит быть сильнейшим. Но у них свои собственные требования, сильнейшие никогда бы не позволили остальным догнать их.

Чтобы покинуть начальную деревню, им нужно было пройти тест. Легкий, нормальный, тяжелый, кошмарный и бездна - каждая из сложностей означала соответствующую ей награду.

Независимо от сложности процесса, он давал минимум четыре очка к основным атрибутам. Но, если один игрок прошел бы тест на легком уровне, а другой на бездне, тогда разница в статистике между ними будет в 16 очков основных атрибутов и 3 фиксированных! Такой пробел восполнить будет очень не просто.

Никто не хотел отставать от других, поэтому сильные игроки без колебаний собрались проходить на уровне бездны... Она означала такую степень сложности, что у обычного игрока не было никакой надежды на его прохождение. Однако, соблазн был велик. 20 базовых и 3 фиксированных очков! Плюс к этому вы награждались особым значком с неизвестной статистикой. И прелесть заключалась в том, что надевать их можно в любом количестве. По этой же причине, приобрести их довольно трудно.

Кроме того, это возможность обрести известность. Им каждого прошедшего испытание на уровне бездны будет навечно записано в списке героев начальной деревни и объявлено в сервере.

<http://tl.rulate.ru/book/1007/76681>