

Возвратившись в город, Ван Юй не сразу же пошел заканчивать миссию. Вместо этого, первым делом он пошел в магазин сэконд-хэнд.

Так-как первый месяц игры был тэстовым, обмен валют все еще не поддерживался.

Согласно словам Ледяного Клинка, когда выйдет эта функция, игроки могут менять реальные деньги на игровые, но не наоборот. Это было похоже на обмен премиум-валюты в традиционных бесплатных играх.

Следовательно, единственный способ продать все золото, которое у него было, - это пойти в сэконд-хенд.

В других играх такого не было, и игроки шли в другие сайты, чтобы продать свое золото. Однако, поскольку "Перерождение" был выпущен в сотрудничестве с несколькими различными сетевыми провайдерами, он получил собственный встроенный магазин сэконд-хенд для игроков. Единственное различие так это огромная комиссия в виде 10%!

Однако, у Ван Юй не было выбора. Так-как сейчас было начало игры, золото стоило довольно дорого. 1 золото можно было продать в 1000 долларов! Даже с комиссией в 10% он мог получить 900 долларов!

По мере увеличения числа игроков ценность золота будет постоянно уменьшаться. Если он будет ждать время выхода обмена валютами, то 1 золото в то время может не стоит даже 100 доллара....

Текущий обменный курс был тем, что официально выпустила компания. Тем не менее, компания по-прежнему настаивала на установлении комиссии за транзакцию для этого дефицитного ресурса...

Придя в магазин сэконд-хенд, Ван Юй выбрал свое окно и достал для показа 19 000 золотых монет. Поскольку для игры по-прежнему требовалось немного денег, Ван Юй решил оставить себе 1000 золотых.

Ван Юй решил оставить эту золотую гору на неделю, так как это было невероятно большое количество. Конечно же никто не смог бы купить все сразу.

Урегулировав вопрос о своем золоте, Ван Юй пошел в гостиницу, чтобы купить несколько бутылок вина, прежде чем снова направиться к темной аллее.

Как обычно, Информатор был без сознания, когда Ван Юй нашел его, и проснулся только после того, как Ван Юй открыл бутылку с вином. Взяв вино и поспешно выпив его, Информатор наконец посмотрел на Ван Юй и лениво спросил: "Почему ты снова пришел, мальчишка?"

"..." Этот и вправду только пользуется им.

"Я здесь закончить задание!" Ответил Ван Юй.

"Оо? Так что ты нашел?" Прищурился Информатор.

"Сила Тьмы!" Ответил Ван Юй.

"Ты принес ту вещь?" Снова спросил Информатор.

"Вещь?" Замер Ван Юй. В заданий не упоминалось о вещи, что нужно было принести.

"Вещь, которую может использовать Мастер Боевых Искусств!" Подсказал Информатор.

"Вот этот?" Спросил Ван Юй и вытащил из сумки Самоотверженность Мастера Боевых Искусств.

Увидев этот столб глаза Информатора на мгновение загорелись, прежде чем поменяться в ярость. Он с яростью бросил его в Ван Юй и начал кричать: "Ты все еще так слаб! Ты посмели принести мне этот кусок мусора?"

Мусора? Этот вещь, что стоит 10 000 мусор?

"Настоящая Самоотверженность Мастера Боевых Искусств Божественный предмет, которую когда-то использовал Бох Боевых Искусств! Когда впервые просочился Тьма, его украл этот Адский Гончий! Я пару раз пытался найти его в аду, но мне не повезло. И тут я подумал, что могу гордиться тобой! Но ты снова меня подвел! Как ты мог принести эту фальшивку?" Проворчал Информатор.

"Ад? Что это?" Спросил Ван Юй.

"Ты хочешь пойти в ад, и принести реальную Самоотверженность Мастера Боевых Искусств?"

Вместо ответа, Информатор спросил еще один сложный вопрос.

Если бы это была реальная жизнь, то Ван Юй вообще не обращал бы внимание на такого противного человека. Однако, так-как это игра, то такая манера речи от НПС означает лишь задание!

И вправду, как только Информатор перестал говорить, Ван Юй получил уведомление.

"Системное уведомление: Вы запустили задание "Дорога Наследия". Сложность А. Вы принимаете?"

"Принять!"

"Системное уведомление: "Дорога Наследия". Отправляйтесь в ад и возвратите "Самоотверженность Мастера Боевых Искусств", оружие одного из семи героев Бога Боевых Искусств. Самоотверженность Мастера Боевых Искусств 0/1."

Приняв задание, Ван Юй снова посмотрел на столб, и заметил слово "Реплика" что появился на описаний предмета.

"Так, где все таки ад?" Снова попытался спросить Ван Юй.

"Почему я должен говорить тебе?" Ответил Информатор.

"Тебе нужен столб или нет?" Начал угрожать Ван Юй.

"Я живу довольно хорошо в городе. Мне даже не надо идти снова в бой, так что оно мне не нужно... я могу лишь дать его моему единственному ученику..." Просто ответил Информатор.

"Черт!" Ван Юй и вправду начал подозревать, что этим Информатором управляет реальный человек. Он даже знал, как искажать слова Ван Юй.

Ван Юй мог только беспомощно вытащить еще одну бутылку вина и спросить: "Мастер, я и

вправду не знаю где ад..."

"Там, где в названий есть Ад!" Засмеялся Информатор и взял Вино.

"В названий? Ты имеешь в виду подземелье адского уровня?" Подумал в слух Ван Юй.

"Хехехех....я ничего не говорил..." Усмехнулся Информатор и продолжил выпивать.

"Ваш ученик слишком слаб, думаю монстры адского уровня для меня будет слишком..."
Беспомощно вздохнул Ван Юй.

После прохождения подземелья Ван Юй понял, какова сложность игры. У монстров подземелья атрибуты были выше его. Какими бы умениями он не обладал, у него все еще были ограничение.

"Глупый ребенок, я ведь не говорю тебе идти сейчас. Возьми это и иди в кузницу, и найди там дварфа Симба. Он поможет тебе увеличить твою силу!" Засмеялся Информатор и дал Ван Юй письмо.

Когда Ван Юй получил письмо, Информатор снова заговорил: "Ох, точно, все материалы для починки Славу Мастера Боевых Искусств находятся в подземельях адского уровня!"

"Я понял...."

Смотря на кольцо в своем пальце он мог лишь беспомощно вздохнуть: "Тогда, я уйду мастер..."

"Тогда можешь уходить. В следующий раз не забудь закуски для вина!" Сказал Информатор раздраженно.

"Системное уведомление: Вы закончили задание "Начало Хаоса", Сложность D. Зачистить обычную или выше подземелье "Пропитанный кровью церковь" 1/1. Вознаграждение 50000 опыта и Плащ Бойца (Бронзовый)."

"Плащ Бойца (Бронзовый)"

Физическая атака: 17-25

Магическая атака: 6-12

+Ловкость

+Сила

"Безупречность": "Боковой Удар" +1

Требуется класс: Боец

Требуется уровень: 15

Этот плащ выглядел как старый потрепанный плащ. Посмотрев на нее Ван Юй отправил его в сумку.

Покинув аллею, Ван Юй направился в кузницу.

Кузница также была расположена на средней улице. Сама кузница была довольно тихой, кроме одного киоска.

Помимо охоты на боссов за снаряжение, игроки могут также искать чертежи и материалы для их изготовления!

Хотя у созданного снаряжения были более высокие атрибуты, чем у монстров, самый высокий уровень, который мог быть изготовлен, был лишь Обсидиановым.

Несмотря на это, кузнецы были все еще самым распространенным классом в игре.

Если даже обычное снаряжение было лучше чем упавшие с монстров, то что, если игрок случайно создаст Обсидиановый уровень? Не станет ли он мгновенно богатым? Такие вещи, как древние и легендарные предметы были строго ограничены. Даже на более поздних этапах игры экипировка Обсидианового уровня все еще будет нормой даже для игроков высокого уровня.

Таким образом, было много игроков, которые каждый день приходили в кузницу, чтобы заняться ремеслом, надеясь, что однажды они станут знаменитым кузнецом.

С одного взгляда Ван Юй заметил, что все были заняты. Были даже игроки, стоящие в очереди за ними!

После долгих усилий Ван Юй, наконец, протиснулся в кузницу. Однако, пройдя по всей зоне, он не увидел НПС по имени Симба.

"Дорогой покупатель, могу ли я вам чем-то помочь?" Главный кузницы, Синклэйн, радостно спросил.

"Я ищу Симбу!" Ответил Ван Юй.

"Мне жаль сэр, но тут нет такой вещи. Пожалуйста поищите в другом магазине!" Ответил Синклэйн с улыбкой. Похожу ИИ этой НПС не такой уж и высокий...

Внезапно игрок, который был в процессе крафта, внезапно указал на угол и сказал: "Этот НПС называл себя Симбой Божественным Кузнецом до этого..."

Не забудьте поставить лайк и оценить это произведение. Этим вы не только помогаете переводчику, но и мотивируете его переводить еще больше! Спасибо всем!!!))

Переводчику на печеньки:

QIWI: +77076206889

Яндекс: 410013859676189

<http://tl.rulate.ru/book/13243/393388>