

- Да! - Эта троица с радостью приняла задание.

Чем выше рейтинг задания, тем сложнее его выполнить и тем выше вероятность того, что игрок погибнет в этом процессе.

Несмотря на это, их опыт в прошлом задании по убийству диких свиней, показал им, что игра ощущалась куда более реальной по сравнению с другими играми AVR, где такие вещи не происходят, и придал им уверенности в принятии заданий, связанных с охотой. Педро знал это и знал главный недостаток. Это правда, что монстры могут быть убиты нетрадиционными способами, однако у каждого монстра есть свой интеллектуальный уровень.

Так же, как и те тролли, с которыми Педро столкнулся раньше. По сравнению с дикими свиньями их интеллект был намного выше, поэтому, если кто-то хочет убить их с такой легкостью, он должен придумать воистину нетрадиционный метод, соответствующий уровню интеллекта монстра.

Из-за угрозы мгновенной смерти игроки, как правило, более осторожны, и избегают даже малейшего контакта с монстрами на ранних уровнях. Только через месяц после официального запуска в прошлой жизни Педро игры методы и способы стали хорошо известны. Мало кто из игроков закрытого бета-тестирования знал об этом, но все же это просочилось позже. Это давало им преимущество в один месяц в прошлой жизни Педро.

Каждый игрок пробовал определенные методы на монстрах. Это привело к тому, что районы появления монстров с низким интеллектом были переполнены, и началась гонка по увеличению уровня. Позже игроки смогли справиться с монстрами с более высоким интеллектом.

- Очень хорошо! А теперь отдыхайте! Уладьте все, что вам нужно уладить! Пополните запасы вещей, которые вам понадобятся максимум на 3 дня! - возбужденно скомандовал деревенский солдат Тэм, когда его смена подходила к концу.

Троица вошла в деревню.

...

Почти час назад...

- Прежде всего Я должен пойти и обеспечить пополнение средних эликсиров! Хотя это деревня, в отличие от других игр AVR, в Беарте нет безопасной зоны! - озабоченно пробормотал Педро, быстро направляясь к деревенской лавке.

Цель разработчиков состояла в том, чтобы сделать игру максимально приближенной к реальности, чтобы сражения в деревнях не были ограничены системой и у игроков не было иммунитета к повреждениям. Однако, чтобы сохранить мир в деревнях и защитить деревню, существовали охранники, которым было поручено охранять и ловить тех, кто был вовлечен в сражение или конфликт. Это включает в себя преследование женщин-игроков и других НИПов.

Еще одним заметным отличием Беарта от других игр AVR является новая механика выхода из системы. Персонаж не исчезнет, когда игрок выйдет из игры, вместо этого он будет выглядеть так, как будто он просто потерял сознание или уснул. Это была самая веселая часть первого дня закрытого бета-тестирования. Бета-игроки в прошлой жизни Педро выходили из системы, и их тела падали, как мертвые, и разбрасывались по деревням новичков. Эта сцена была записана игроками, которые предпочитали играть немного дольше, чем другие, и загружена на

форум Беарта, созданный после первого дня бета-тестирования.

Это был забавный опыт для тех игроков. Некоторые даже брали новое оборудование и оружие игроков, которые выходили из системы и преуспевали. После этого события разработчики выпустили несколько руководств о том, что делать и как быть в безопасности при выходе из игры.

Один из них-нанять другого игрока или НИПа, пока вы выходите из системы или также известный игрокам как "спящий режим". Это был более рискованный метод, поскольку игроки и даже НИПы могут предать вас и забрать ваши предметы.

Это была одна из особенностей игры, к которой Педро не знал, как относиться.

В настоящее время у игроков инвентарь находится в интерфейсе, следовательно, кража является невозможной, когда кто-то выходит из системы. Игрок может просто хранить свои вещи в инвентаре и не беспокоиться о их потере.

Но в его прошлой жизни, когда он начал играть в эту игру, у игроков была сумка с предметами, и нужно было активировать интерфейс инвентаря и получить доступ ко всем предметам, хранящимся в этой сумке.

Эти мешки не были привязаны к игроку и могли быть взяты, когда кто-то выходил из системы, и именно здесь второй метод имеет преимущество по сравнению с первым методом.

Второй способ заключается в получении сферы из редкого Хрустального камня. Сфера редкого Хрустального камня - это светло-голубая хрустальная сфера размером с монету, которая обволакивает игрока алмазным коконом, чтобы защитить его или ее от чего-либо. Она также обладает эффектом отпугивания монстров, поэтому игроки могут быть спокойны, когда им нужно выйти из системы, находясь на территории монстров.

Однако эта Хрустальная сфера может быть получена только через задания с рейтингом А или выше, либо в подземельях. Первые подземелья были подземельями 5-го уровня. В начале выпадения этого камня казалось невероятно низким из-за сложности подземелий 5-го уровня и редкости заданий с рейтингом А до первой трагедии авантюриста. Кроме того, единственным недостатком хрустальной каменной сферы является то, что она занимает место в инвентаре, что было очень важно, особенно при работе с подземельями и заданиями, которые дают большое количество наград.

Каждая начинающая деревня была сделана уникальной, однако у них были задания почти одинакового рейтинга. Педро и трио подозревали, что разработчики каким-то образом подбросили некоторые высокорейтинговые задания в этом бета-тестировании для игроков высшего уровня, чтобы испытать их на ранней стадии и получить от них обратную связь об их опыте.

Основываясь на прошлой жизни Педро, задания с рейтингом "А", предметы и т. д. начали появляться, когда произошла первая авантюрная трагедия. Тем не менее, задания S-класса почти никогда не появлялись. То же самое касается навыков, игроки обычно имеют навыки от бронзы до серебра. Кроме этих легендарных и чуть более слабых навыков в зависимости от выбора имени персонажа, не было ни единого слуха о золотых навыках или навыках выше, пока игроки не достигли 20-го уровня.

...

После нескольких минут ходьбы и наблюдения за другими игроками по пути, Педро снова добрался до деревенского магазина.

- Ваше Величество! Добро пожаловать! Входите же! Входите же!" Продавщица взволнованно поздоровалась с Педро, как будто Педро стал завсегдатаем магазина. Педро кивнул в ответ.

- Раз уж сэръ вернулся, какова же цель его визита? - уверенно спросила продавщица у Педро.

- Аааа... Зелье... было действительно хорошим... поскольку оно мне очень помогло, я хотел бы узнать, смогу ли я раздобыть его еще...- Педро говорил медленно, двигаясь по магазину. Хотя на распродаже не было никаких признаков брони, оружия или аксессуаров, в магазине были выставлены различные вещи. Это были красные кристаллы, испускающие старую на вид бумагу.

- Покупные навыки?" Педро удивленно уставился на продавщицу. Кристаллы навыков или хорошо известные как покупные навыки были навыками, доступными для покупки в некоторых магазинах или ларьках, расположенных в Беарте. Хотя не все магазины и ларьки продают навыки, большинство распространенных навыков среди игроков состояли как раз из покупных навыков. Только поначалу основные игроки получают навыки в качестве награды за выполнение заданий, однако, после того, как игроки достигали королевств в прошлой жизни Педро, большинство основных игроков были зависимы от купленных навыков.

Этих навыков было достаточно, чтобы удовлетворить требованиям игроков. Единственным минусом покупных навыков было то, что они были слишком дорогими для игроков, которые были ниже 20-го уровня. Стоимость варьировалась от нескольких серебряных монет до золотой монеты. Задания ниже 20 уровня в качестве награды для игроков давали только бронзовые и серебряные монеты. Ежедневных расходов, таких как еда, жилье и стоимость ремонта, было достаточно, чтобы опустошить карманы игроков. Однако, когда задания были выше 20-го уровня, сложность слишком сильно увеличивалась, так же, как и награда за них. Следовательно, получение покупных навыков, когда человек находится выше 20 уровня и способен выполнять задания выше 20 уровня, было не так уж сложно даже для обычных игроков.

- Сэр хорошо информирован!" Продавщица ухмыльнулась, зная, что покупной навык слишком привлекателен как для игроков - авантюристов, так и для НИПов.

- А сколько это стоит? - спросил Педро, глядя на один красный кристалл с древней бумагой, исписанной золотыми буквами.

- У нас есть кристаллы навыка по цене 80 серебряных монет, 90 серебряных монет и эксклюзив по цене 1 золотой монеты! - радостно сообщила продавщица.

" В данный момент у меня с собой 2 золотые монеты! К сожалению, я не могу потратить все на покупные навыки, мне нужно обеспечить себя огромным количеством средних эликсиров! Если... есть навык, достаточный для компенсации или имеющий тот же эффект, что и эликсир..."

Педро не был шокирован ценами на покупные навыки. В его прошлой жизни такие навыки обычно стоили около золотой монеты. Он мог только покачать головой.

На нынешнем этапе игры главным приоритетом игроков является живучесть. Каждый навык, который они получают, может внести свой вклад и намного увеличить их живучесть.

Педро уже получил эту живучесть, используя средние эликсиры. Следовательно, зелья имели для него большее значение по сравнению с покупными навыками, при одном исключении – если навык мог компенсировать действия эликсиров!

<http://tl.rulate.ru/book/26030/1494042>