Глава 4: Первый квест

Жуки выглядели как гигантские голубые божьи коровки, но вместо черных точек на их внешнем панцире были желтые ромбы. Они были размером с баскетбольный мяч, но не размер делал их опасными. Это был их твердый панцирь.

Гленн посмотрел на свои показатели и увидел, что они все еще довольно высоки, намного выше, чем у среднего игрока даже за время его пребывания в про-лиге. Это было странно, учитывая, что на нем не было снаряжения.

"Неважно", - сказал Гленн и начал охоту, которая не заняла много времени. Жуки были слабее его, даже когда ему не приходилось использовать навык Переключения и атаковать их магией.

Умение "Переключение" позволяло ему переключаться с лечения на нанесение урона. У этого умения было довольно короткое время действия, поэтому он мог охотно переключаться, когда ему заблагорассудится.

Когда Гленн атаковал жуков, ему оставалось только ударить по ним своим изношенным посохом. Посох наносил базовый урон, который был намного меньше, чем HP жуков. Но поскольку у Глена, даже как у лекаря, базовый урон базовой атаки был выше, чем HP жуков, он мог ударить по ним посохом, чтобы убить их.

У жуков не было ни единого шанса против него. Каждый раз, когда он наносил удар, из жука вытекала кровь, так как он был раздавлен оружием.

"Бедные жуки. Но я выгляжу еще беднее", - вздохнул Гленн, увидев, что теперь он весь в крови. Ему еще рано было переходить на свою первоначальную экипировку, потому что ему все еще нужно было скрыть свой уровень. "Мне нужна ванна".

Гленн достал веревку, которую купил на рынке, и привязал к ней всех четырех жуков, оставив один конец веревки не привязанным, чтобы использовать его как ручку. Затем он открыл книгу, которую дала ему старуха. Он взял трупы четырех жуков, которых только что убил, и стал искать реку, в которой можно искупаться.

Карта была безумно точной, что рассмешило Глена. Ориентиры на карте были просто деревьями, камнями или даже оружием, оставленным там, но каждый из этих ориентиров был нанесен на карту с точностью.

"Эта игра действительно забавная", - усмехнулся Гленн. Он вспомнил, что квест про паразитов

был побочным заданием, которое игрок должен был выполнить, когда только начинал игру.

Это был один из тех туториалов, где выдаются инструкции и функции, которые понадобятся игроку в игре. В этот раз они дали карту.

Оглядываясь назад, можно сказать, что Гленн закончил учебник первым среди своих друзей. Еще в первом патче механика была такой неясной и разной. Туториал был первой частью главного квеста, разделенной на шесть частей, каждая из которых обучала игрока различным аспектам игры.

Воспоминания об игре казались Гленну сюрреалистичными, когда он шел по лесам, которые раньше видел только на экране компьютера. Он словно заново переживал воспоминания, которые никогда не испытывал, или встречался со старым другом, который был ему незнаком.

Через несколько минут ходьбы Гленн, наконец, добрался до реки. Он разделся, чтобы искупаться в ней, но когда он снял кожаный тоник, показалась пара черных брюк.

"Что?" спросил себя Гленн, снимая всю одежду, и остался с другим комплектом, тем самым, который он когда-то использовал в своем первом турнире, который был турниром для первых игроков игры. "О, это скин снаряжения".

Игроки, у которых есть снаряжение, но им не нравится его общий вид, могли надеть на него скин. Скин будет отображаться поверх снаряжения, но он не влияет на атрибуты оригинального снаряжения.

Затем Гленн просмотрел свой инвентарь, который находился в его интерфейсе. Он увидел, что последнее оборудование, которое у него было, все еще было там, а то, которое было у него сейчас, относилось к тому времени, когда он впервые встретил своих старых товарищей по команде и когда они решили объединиться.

В итоге они победили и заработали новейшие на тот момент комплекты снаряжения, по одному для каждой роли в их команде. Гленн, естественно, получил комплект снаряжения целителя, который представлял собой белый халат с золотыми деталями в паре с белыми узкими брюками, а его оружием был посох.

Он взглянул на посох, размышляя, как снять с него кожу. В игре игрокам нужно было только перетащить миниатюру кожи из коробки, и кожа была бы снята.

Гленн хмыкнул, пытаясь дотронуться до всего на посохе. Затем он вздохнул и решил ущипнуть голову, отчего посох засветился, а текстура изношенного посоха стала такой, словно это был кусок ткани.

"Это так круто", - засмеялся Гленн. Он снял оригинальное снаряжение и принял ванну, прежде чем потерять еще больше времени, любуясь особенностью кожи.

Прошло несколько минут, Гленн закончил купаться и теперь был готов получить награду за квест, чтобы перейти к следующему квесту. Он не спешил выполнять одно задание за другим, наблюдая за новым миром.

"Вот оно", - сказал Глен женщине, вручившей ему квест, но она скривила лицо и покачала головой. "Молодой парень, мне нужны только ракушки, а не весь предмет".

"Что?" спросил Гленн, заставив женщину вздохнуть в разочаровании.

Она достала бумагу, на которой было написано задание, и показала Глену описание задания. "Видишь это? Верните три оболочки Железного Синего Жука, а не самих жуков".

"О", - удивился Гленн. Затем он вспомнил, что игра слишком балует его. Всякий раз, когда он принимал квест, система игры автоматически фильтровала выпавшие предметы и выдавала игроку нужный ему предмет.

Это означает, что если вы не зарегистрировались или не приняли квест, даже если вы охотитесь на сотню Железных Синих Жуков, вы не получите снаряд. Но поскольку это игра, Глену приходилось вручную убирать жуков и получать их панцири.

"Надоедливый", - простонал Гленн, и ему ничего не оставалось, как взять жуков с собой. Он открыл карту и поискал реку, которая была ближе, чем та, в которой он купался. "Вот."

Вместо нее он нашел ручей. Гленн решил, что это лучше, чем ничего, и пошел к ручью, где очистил жуков и вынул их из панцирей.

Панцири, как и следует из их названий, были сделаны из железа. Он был твердым и не податливым, но довольно легко вынимался из плоти жуков.

Продолжая чистить, Гленн почувствовал чье-то присутствие позади себя. Он тут же обернулся и увидел группу рыцарей, приближавшихся к нему.

"Эй!" - крикнул один из них. "То, что ты делаешь, незаконно! Ты портишь красоту ручья".

"Сэр, я не знал!" Гленн поднял руку, показывая, что сдается. "Я обещаю, что больше не буду этого делать".

"О," - остановил своих спутников один из офицеров. "Он искатель приключений".

"О", - сказал первый офицер. "Хорошо. Пожалуйста, не делайте этого снова. Этот ручей ведет к реке, которая впадает в море. Мы же не хотим, чтобы существа на этом пути были отравлены, не так ли?".

"О, не беспокойтесь", - сказал Гленн. Он взял свой посох и наложил на реку свое умение, Свет Луны. Это рассеет негативные эффекты, такие как яд и проклятия.

"Теперь вода очищена", - сказал Гленн. "Можете больше ни о чем не беспокоиться, добрые рыцари".

"Хорошо", - кивнул первый рыцарь. Они поклонились Гленну и ушли, но Гленну показалось, что что-то не так. Он отогнал эти мысли и вернулся в город, завершив наконец свой первый квест.

http://tl.rulate.ru/book/72457/1996348