Рен открыл глаза, и первым, что он увидел, была вспышка вертикальных огней, прежде чем он оказался внутри деревни новичков.

В деревне, куда его привезли, был только он один, поскольку точное время открытия КОВЕНАНТ знали лишь сотни человек, а остальные игроки были в основном распределены по сотням деревень новичков. И к этому времени все еще были опутаны этими проклятыми расами и классами.

Несмотря на бесконечный поток рекламных материалов об игре, информации о расах и классах, а также о заклинаниях и навыках было очень мало.

Важнейшая информация была окутана тайнами, как темные, извращенные сердца разработчиков.

Игра была названа КОВЕНАНТ, потому что разработчики планировали, что игра будет ориентирована на гильдии и многопользовательскую игру. Но мир в этой игре называется АРКАДИЯ, рай для игроков.

Рен провел пальцами по воздуху, и на экране появилась голограмма. Он был единственным, кто мог видеть детали на экране, и это было одним из многочисленных преимуществ игры в плане конфиденциальности. Кроме этого, игроки могли видеть только идентификационное имя, шкалу ХП и МП, и ничего больше.

Рен экипировал свою Одежду Новичка. || О Д Е Ж Д А Н О В И Ч К А ||. □ Халат

-- Обычный

ХП +5

ЗАЩ +2

МГЗ +2

□ Посох

-- Обычный

ИНТ +2 ||К О Н Е Ц ||

Рен нажал на кнопку карты. <Хотите ли вы просматривать карту во время прогулки?><ДА>

<НЕТ>

Рен нажал <ДА>, и карта появилась и уменьшилась в размере в правом верхнем углу, а его ХП и МП отобразились в левом верхнем углу. Оба показателя были уменьшены, чтобы не мешать обзору.

В зависимости от ваших предпочтений, вы можете настроить отображение, но Рен предпочитал именно такое. Это была та же настройка, что и в его прошлой жизни, и он привык к ней.

Еще одним преимуществом для него было то, что он уже привык к новой обстановке и экрану обзора, в то время как другим еще предстояло адаптироваться. Это ускорит его цель - пролить первую кровь.

Кроме того, Рен знал игру вдоль и поперек. Пусть не все, но многое. Он знал NPC, у которых были ссылки на побочные задания, скрытые задания, мировые задания, эпический квест, а также расположение спрятанных сундуков с сокровищами, триггеры событий и баги.

Рен вытер пот дрожащими руками о халат. Ему казалось, что он сейчас описается от одного только волнения, когда он подходил к странствующему торговцу.

Агор, торговец халфлингов. Еще одна раса в игре, которая будет доступна позже.

Половина тела Агора была человеческой с двумя рогами, крутящимися возле его головы, а по пояс - тело козла.

Агор поприветствовал Рена глупой улыбкой, которая колыхала его рыжую козлиную бородку. "Йо! Интересуешься чем-нибудь? Взгляни на мои товары".

Рен не заинтересовался товарами Агора, поскольку они содержали в основном предметы первой необходимости. Однако он купил обычную книгу заклинаний огня за 100 гил, потратив все свои деньги одним махом.

Затем Рен проверил свои заклинания. || З А К Л И Н А Н И Я ||. □ Исцеление УР.1

-- Стоимость 5 МП

-- Одна цель

-- 10% восполнения ХП

-- 1 мин. кулдаун

□ Огонь УР.1

-- Стоимость 10 МП

-- Одна вражеская цель

-- 2 сек. кулдаун || К О Н Е Ц ||.

Заклинания и умения зависят от вашего АТ. Чем больше АТ, тем выше урон. Так как у Рена был высокий показатель ИНТ, это была идеальная установка для него.

Затем он отправился к мэру деревни, пока не подспели остальные. Было крайне важно, чтобы он получил первую кровь.

"Ах... мой дорогой юный Спрайт. Меня зовут Мурков, я староста деревни Эвклид. Моя семья управляет этой деревней с *бла*. . . *бла . . . *бла . . ."

Рен сдержал подергивание брови, изображая улыбку. Его пальцы так и чесались пропустить или перемотать диалог, но он решил не делать этого. Это только ухудшило бы уровень его отношений с Мурковым.

В КОВЕНАНТ к NPC нужно относиться как к реальным людям, как на Земле. Было четыре уровня отношений с NPC, начиная с [Незнакомец], заканчивая [Друзья] и, наконец, [Близкие]. И если ваш уровень отношений падал с уровня "Незнакомцы", то вы становились [Руффианом].

Если вы пропустите диалоги, уровень ваших отношений с NPC снизится, что повлияет на количество получаемых вами квестов и наград. А иногда NPC даже не будут с вами разговаривать, если ваш уровень отношений упадет с [Незнакомцы] и вы станете [Руффьян].

Это была причина, по которой большинство игроков в прошлом относились к NPC как к реальным людям, а не просто к персонажу, нарисованному в игре.

У Рена не было выбора, кроме как вытерпеть долгий разговор с притворным энтузиазмом. Казалось, прошли минуты, прежде чем старик наконец решил обратиться с просьбой.

"В последнее время мы подвергаемся нападениям гоблинов. Наши животные были украдены и съедены, и наше пропитание сильно пострадало. Я могу только просить вас, молодые искатели приключений, помочь остановить этих проклятых гоблинов и вернуть мир в нашу деревню". <Миссия: Уничтожение гоблинов>

Описание:

Помогите деревне Эвклид истребить гоблинов x5 в лесу Эвклид.

Награды: Зелье x5

Рецепт приготовления x1

1000 Гил> <ПРИНЯТЬ>

<ОТКЛОНИТЬ>

Рен принял задание и направился прямо в заднюю часть сарая. Там было десять гоблинов, достаточно, чтобы выполнить все требования. Кроме того, это было в пределах деревни, так что он сократил почти пять минут пути до леса Эвклида.

Немногие знали об этом, поскольку местонахождение гоблинов было скрыто за укромным уголком амбара, а время их возрождения было случайным или вообще отсутствовало, как только вы побеждали их в первый раз.

Гоблины были УР.1, как Рен, и их урон составлял от -5 до -10 ХП.

Рен не был экспертом в сражениях. В прошлой жизни он был сборщиком информации, и его рефлексы были не на высоте. Однако игра не обращала внимания на ваши физические боевые способности в реальной жизни, поскольку вы все равно в основном атакуете с помощью навыков и заклинаний.

Самая большая сила Рена заключается в его знаниях. УР.1 У гоблинов есть только навык [ПЮММЕЛЬ], и они не были быстрыми, и их можно было легко избежать, если ваша ЛОВ был быстрее, чем у них. Они также не нападают группами, в отличие от диких гоблинов в лесу Эвклида.

Гоблины в лесу Эвклида были сильнее, чем гоблины в амбаре. Гоблины в лесу были дикими и нападали группами. По этой причине большинству новичков было трудно их победить. Некоторые даже умирали и теряли АТ, а другим приходилось объединяться в группы, чтобы победить гоблинов УР.1.

Но был один короткий путь, который знал только Рен. Это были гоблины в задней части

амбара. Они были слабее и их было легко победить. А после победы они давали большее количество EXP и наград, чем те гоблины в лесу.

Разработчик специально поместил их туда, чтобы вознаградить тех игроков, которые обыскивали каждый уголок в игре.

Однако после первого поражения, чтобы снова вызвать их в деревне, нужно было потратить большое количество УДЧ и повторно войти в игру.

Рен произнес [ОГОНЬ], и гоблин испарился в частицы света, прежде чем у них появился шанс на [ПЮММЕЛЬ] его своим самодельным молотом. И в течение одной минуты Рен уже победил гоблинов x10. <ПОЗДРАВЛЯЕМ за победу над гоблинами x10>

НАГРАДЫ:

□ Зуб гоблина x7

□ Деревянная палка x5

□ 1000 EXP

□ 1000 Гил>

Рен почти сокрушался о том, что награды в ранней игре были очень скудными. Единственным утешением для него были 1000 EXP и Гил.

Остальное было мусором. Держать их в инвентаре было бесполезно - они только занимали место. Он продаст их позже Агору.

В инвентаре каждого игрока было не более x999 предметов, независимо от того, был ли это повторяющийся предмет. Их нельзя было складывать в стaki. Например, добыча Рена только что заняла в его инвентаре в общей сложности x12 места.

Хотя, если города уже были доступны, можно было получить доступ к банкам, где можно было хранить все без ограничений - за ежемесячную плату, конечно. Иконка банка также появлялась бы на экране, и вы могли бы получить доступ к нему в любое время.

Еще одним преимуществом хранения в банке было наличие перков безопасности, которые требовали ввода пароля, когда вы хотели получить свои предметы. Это также не позволяло навыку [КРАЖА] похитить ваши предметы, в отличие от того, если бы вы положили их в инвентарь.

Однако эти привилегии требовали больших ежемесячных затрат в размере 100 000 гил, и зачастую их могли позволить себе только богачи и гильдии.

Рен вздохнул и отчитался перед Мурковым.

Его добыча была не важна. Важен был следующий шаг.

Рен слушал Муркова с неослабевающим вниманием. Его сердце бешено колотилось, пока он ждал этого уведомления.

"Спасибо за хорошо выполненную работу, искатель приключений. Ты спас нашу деревню от этих мерзких тварей. Прими эту небольшую награду в знак нашей

признательности". [ПОЛУЧЕНО:

□ Зелье x5

□ Рецепт приготовления x1

□ 1000 гил]

[Привязанность Муркова повысилась. Теперь ваш уровень отношений - ДРУЗЬЯ]

<ПОЗДРАВЛЯЕМ с получением первой крови для квеста "ИСТРЕБЛЕНИЕ ГОБЛИНОВ".

НАГРАДЫ:

□ Сундук с кристаллами x1

□ 10 000 EXP

□ 1,000 Гил>. <Хотите ли вы объявить о своем достижении всему миру?>

<ДА>

<НЕТ>

Рен прыгал от радости.

Он действительно достиг первой крови!

<http://tl.rulate.ru/book/76454/2365186>