

Свиш! Свиш!

Когда солнце начало садиться перед городскими воротами Турана, многие люди выстроились в очередь, чтобы войти в город после завершения своей повседневной работы. В это же время, сидя, громоздкий мужчина, чья голова была одного роста со стоящими, что-то записывал.

"Посмотрим, около западной стороны большой синей линии находится лес Нотум. По обеим сторонам вдоль дороги есть пшеничные поля, а ворота... мне обозначить их вот так?"

Тринг!

<[Обновление информации о регионе - Новая область: город Туран, Северный Родрик]>.

"А, понятно."

То, что я сейчас делаю, - это хранение местной информации в системе, называемое картографированием. Система не предоставила нам даже базовой карты, но ее можно зарегистрировать, записав свой собственный путь или купив карту в магазине. Конечно, купить ее будет удобнее, но точнее делать это по ходу движения, и всякий раз, когда у меня есть время, я делаю это, поскольку единственная карта, которую я получаю через свой уровень, - это всего лишь расплывчатый план местности".

"Получилось неплохо? Так много... Я могу просто купить бумагу и сделать одну карту позже".

Карта, зарегистрированная в системе, имеет грубые очертания, дороги и основные точки для ориентира. Когда я впервые составлял карту персонажа, которого вырастил раньше, только этот уровень отображался с кругами, городом и пунктирными дорогами, так что это фантастическое качество. Это был эффект высокой осведомленности, которую я приобрел с самого начала, и художественных характеристик, таких как [Мерцающие глаза]".

"Мне кажется, я могу нарисовать лучше... Может, стереть и попробовать с самого начала?"

- Сойгайбар : профессор, разве вы только что не сказали, что у вас нет времени?

- Jokass : он сказал, что занят. Разве он не сказал, что эта игра стоит каждой секунды?

Тсс!

"Я тоже чувствую себя беспокойно. Но что я могу сделать, когда так много людей должны войти в замок?"

Я поднял голову, которая смотрела вниз, и посмотрел на людей.

"Ребенок, которым беременна Мэнди....".

"Я могу жить, неважно как...."

"Проходите! Следующий! Пожалуйста, двигайтесь!"

"Фу!"

Эффект [Ментальной слабости] похож на смертельную болезнь. Независимо от моей воли, информация, полученная в результате усиленного познания, впихивается в мою голову.

'Что? Корова родила?'

'Может как-то жить?'

'Двигаться быстро? Почему охранник торопится? Подозрительно!!!'

Тревога постоянно поднимается в моей голове при любой информации, которую она получает. Тем не менее, я научился отделять безумные вещи от информативных, основываясь на разговоре людей, и знаю, что бесполезные данные огромны, как валун!

С картографией было то же самое. Если бы я постоянно смотрел по сторонам, моя голова взорвалась бы. Любая вещь хороша, так что сосредоточьтесь на чем-то одном, чтобы получить меньше боли.

Пал!

Как только я поднял голову, я сначала закрыл глаза, чтобы облегчить боль.

"Сосредоточься, на чем угодно. Эм... хорошо, давай строить планы на будущее".

- takealook : разве ты уже не сделал это раньше?

"Чем подробнее план, тем лучше! Давайте проверим, не упустил ли я чего-нибудь!"

Я попытался стереть нарисованную от руки карту на земле, а затем убрал руку, потирая землю ногой.

"Итак, начнем с главного. Во-первых, к чему мне стремиться?"

На этом уровне наличие целей не имеет смысла. Как и в случае с событием, которое я получил некоторое время назад, я не знаю, что делать и как реагировать на неожиданное событие. Однако конечной целью является очищение, о котором можно думать даже сейчас.

"Я могу думать только об очищении... но это трудно".

- Speedwagon : это трудно. Думать о том, чтобы очистить мир и очистить предел персонажа тоже, а время, когда все это очистить, немного проблематично.

- Takealook : нет смысла думать об очистке вообще.

- Highwaynachoan : если бы мне пришлось выбирать между двумя, то это была бы долгожданная.

Основной сюжет Мира 3 происходит в течение примерно 10 лет, с 121 по 130 год по солнечному календарю, и метод расчистки делится на два направления.

Долгожданный квест - сначала создается персонаж и проходит [Долгожданный квест], который происходит в соответствии с установленным происхождением, и персонаж завершает его.

Возьмем в качестве примера моего персонажа. Поскольку он [сын погибшей рыцарской семьи], маршрут соответствует восстановлению его разрушенной семьи и завершению его плачем перед семейной могилой. Это легко и быстро, и не было бы сценария, требующего разрушения.

Однако в этом случае игрок не вмешивается в течение мира до самого конца, и человечество погибнет, поэтому он не может получить разрешение перейти в следующий мир. В некотором смысле, поскольку это игра в легком режиме, предпочтения аудитории будут ниже, и доходы от стриминга упадут.

Второй - мобилизовать все возможные средства, чтобы повысить возможности всего человечества и очистить сценарий вымирания с ног до головы.

В этом случае скорость изменения, которая фиксируется по ходу, становится явной, и в зависимости от нее даются различные преимущества, например, возможность встретиться с выжившими силами следующего мира. Предположим, что долгожданный квест персонажа будет выполнен во время прохождения сценария финального уничтожения. В этом случае персонаж игрока запомнится как прошлое и появится в следующем мире в качестве NPC.

В моем случае будет правильно взять направление на выполнение квеста персонажа. Но причина моего беспокойства в следующем...

'Такие вещи, как распавшаяся семья и прочее, требуют минимум 5 лет в игре, чтобы прийти к завершению, а путь, который я выбрал до сих пор, выглядел слишком мирным'.

Верно. На пшеничных полях был урожай, фермеры улыбались, а аккуратно вымощенные дороги были ухожены. Разве это не хороший сценарий?

В начале Третьего мира 121-й год стал полем битвы для правителей, забывших о кризисе 70-летней давности. Дворяне начали выкачивать из людей кровь ради собственного благополучия и вторгались в соседние владения и владения королей, поощряя конфликты во имя трона.

В результате безопасность поместий упала, леса заполнили разбойники, а равнины наполнились стонами упырей, выглядевших просто адски. Около 121 года в них часто попадали стрелы. Эпоха войн, когда знатные семьи исчезали, а новые создавались. Идеальное время для выполнения долгожданного семейного квеста.

'Но тот факт, что дорога аккуратная и организованная, означает, что войны благородных семей закончились. Если дорогу можно поддерживать в таком состоянии, то она должна быть около 124 конца или что-то вроде этого. Время кажется слишком расплывчатым?'

Если бы я только мог знать, какой сейчас год, было бы меньше поводов для беспокойства. Я спросил у окружающих меня NPC, которые были выстроены в ряд, но, возможно, из-за моего беспорядочного вида, они даже не хотели смотреть на меня.

Если это 124-й год, то мне уже поздновато идти за квестом для персонажа. Как уже говорилось, на его выполнение уйдет 5 лет, и даже если семья, к которой я принадлежу, небольшая, на 127-м году разрушение начнется всерьез.

Сценарий разрушения 3-го мира: [массовая атака вида зверей под названием Мутационная кровь].

С 124-го года, когда эпоха войны окончательно закончилась, колдуны начали перемещаться, а в 127-м году колдуны стали более активными.

'Ну, безопасность не очень хорошая, и призраки с упырями начинают переполняться'.

Если мы предположим, что сейчас 124 год, то мне нужно начинать двигаться всерьез. Персонажам, сосредоточенным на дипломатических функциях, необходимо сообщить дворянам, все еще упоенным концепцией завоевания, чтобы они объединили силы и обратились к боевой мощи, чтобы победить еще хоть одного колдуна.

Согласно исследованиям сообщества, каждый раз, когда колдун будет убит, появится на один мутировавший корпус меньше.

Кроме того, в период, когда [Экспериментальную мутационную кровь] и [Переливаемую мутационную кровь] можно было увидеть на поле боя, их нужно было постоянно ловить. Если они пропустят его, то их мать, впитавшая его магические свойства, произведет еще более сильные, и сложность значительно возрастет.

"Буду ли я восстанавливать свою семью в это время, когда все остальные будут бороться за человечество? Легко получить удар ножом в спину".

Таким образом, в тот момент, когда 129-й год Соляра достигнет нас в борьбе с Мутацией... наступит третье разрушение.

"В конце концов, в зависимости от точки отсчета, на чем сосредоточиться, все по-разному, как бы я на это ни смотрел. 124 года прошло точно".

- Speedwagon : зачем спрашивать нас, когда ты уже все решил?

"Потому что это расстраивает. Так разочаровывает".

124 (предполагаемый) возраст колдунов растет. Я слабый и хрупкий, что делает невозможным для меня оставить след. Боевая мощь ниже, чем у обычных людей, и чем больше я планирую, тем мрачнее выглядит мое будущее".

"Следующий!"

вздыхнул я.

"Не знаю. Один за другим. Давайте не будем спешить. Сначала купим у Турана хорошее снаряжение. Есть поговорка, что чем быстрее пытаешься двигаться вперед, тем больше отступаешь назад".

Увидев приближающиеся ворота замка, я снова вздохнул.

"Ух, так мы прошли....".

Проверка Турана не была особо сложной, а северная линия фронта, ах, теперь она называется замок Молудик?

В любом случае, Туран находится немного глубже, чем Молудский замок, и служит складом снабжения для двух враждующих городов. Как посторонним, так и наемникам, необходимо входить и выходить, отвечая на законные вопросы.

'Имя?'

'Профессор. Без фамилии'.

'Без фамилии, хм... похоже на павшего дворянина. Зачем вы посещаете Туран?'

'Для заработка. Я планирую работать наемником'.

'Хорошо, такому сильному человеку, как ты, здесь всегда рады. Поскольку на поле боя не хватает людей, нам нужно как можно больше. Не нужно знать пол и расу, но каков твой возраст?'

'20 лет'.

'Профессор... 50 лет... хотя выглядит довольно молодо'.

'Нет, 20 лет! Двадцать!'

'Хуху, это смешная шутка, но я занят, так что не шутите со мной. Я неправильно расслышал или что?'

'Мне 20. Это потому, что у меня уникальное строение тела'.

'Этот человек! Разве ты не знаешь, что если ты не ответишь правильно в городе Туран, то будешь наказан по закону? Теперь не скрывай возраст и скажи его!'

'20!'

'Tsk! Поймите его! Видя, как он лжет на такой простой вопрос, он, должно быть, что-то скрывает.'

'Ч-что! Не вешайте это на меня!'

Мне потребовалось чуть больше 30 минут, чтобы пройти через это.

"Кхм... взбодрись, парень".

"Нам очень жаль. Мы не знали, что такое бывает".

Они действительно так сказали, но практически сразу же потащили это хрупкое тело. И как только стражники поймали меня, плоть в захваченном месте начала выделять кровь.

'Ч-что! Что случилось? Обвинения даже не были произнесены. Вы пытали человека!

'Ах, нет! Я просто завязывал веревку, и вдруг кровь...

'Это то, о чем я тебе говорил! У меня уникальное тело!

Охранник, увидевший это, побледнел. Как они могли видеть, мое тело выглядело хрупким, а лицо - старым из-за этого.

Они внезапно прониклись ко мне симпатией, даже те, кто раньше относился ко мне с подозрением. Даже если они не хотели в это верить, теперь, увидев кровь, капающую на пол, им пришлось поверить.

Я уже собирался уходить, когда они обмотали травами и бинтом руку, протянутую охранником, когда их капитан протянул руку.

"Что теперь?"

"Нет, я просто хотел кое-что передать".

Что теперь...

Когда я оглянулся, охранники тоже смотрели в сторону. Что это? Они улыбались?

Охранник выглядел слегка смущенным, он повернул голову и несколько раз кашлянул.

"Теперь, когда мы знаем, что произошло, мы думаем о вас совсем по-другому. С таким ужасным состоянием вы пережили трагедию своей семьи и тренируете свое тело, чтобы продолжать жить. Это было бы невозможно при наличии воли у обычных людей. Мне удалось встретить хорошего человека после долгого времени. Я хочу пожать ему руку".

"А... да... хорошо".

Ну не могу же я сказать ему, что это тело выглядело так с момента создания персонажа.

Я протянул руку охраннику, который осторожно коснулся моей руки, словно хрупкой палочки. Что ж, услуга есть услуга... но... мне почему-то не по себе! Там, позади! Этот человек! Прекрати делать счастливое лицо!

"Ты сказал, что пришел сюда, чтобы стать наемником? Ты хорошо справился. В Туране всегда не хватает людей для работы. Если вы не можете найти работу в городе, посетите трактир "Серебряный плач". Видите ли вы отсюда дорогу прямо? Посмотрите налево и продолжайте идти, и вы сможете его найти. Это самый большой союз наемников в Туране, так что там найдется работа таким, как ты".

Тюк!

Капитан посмотрел на меня теплыми глазами и коснулся моих рук.

"До свидания!"

"Не унывай!"

"Не поддавайся этому проклятию, парень!"

"Никогда не сдавайся!"

"Э... э..."

Вместо того, чтобы что-то сказать, профессор просто махнул рукой.

Тринг!

<[Информационное обновление: Близость Стражей Турана к игроку возросла.]>

- Nuru\_is\_Druig : Вау! Ты мужик! После тролля, теперь даже стражники очарованы тобой!

- Jokass : Такое великолепное выступление. На лица стражников надо смотреть.

- Speedwagon : Мне нужно записать это. Есть такой тип атак?

+Игрок "Soygaybar" пожертвовал 500 шиллингов.

- Soygaybar : lol мы lol найдем странный выход lol

- Highwaynashoman : Инвалиды получают преференции. Я даже представить себе не мог. Респект!

"F\*\*k"

Это был первый раз, когда я был счастлив благодаря благосклонности другого NPC. Нет, это второй. Нотум тоже оказал мне своеобразную услугу.

И в голову закралась мысль: "Может быть, у этого никчемного уродливого персонажа на самом деле есть странный способ очаровывать других?".

<http://tl.rulate.ru/book/78497/2445947>