

После некоторого раздумья Последний Драконорожденный решает принять приглашение Анвеса.

Разве это не просто стать последователем NPC? Чтобы скрыть задание, что это за мелочь?

[системная подсказка: Вы стали последователем Анвеса].

"Очень хорошо, как тебя зовут?"

Выражение лица Анвеса было слегка утонченным, когда он задавал этот вопрос.

Он действительно помнил этот идентификатор. В прошлой жизни он был профессиональным игроком-магом, известным своими дерзкими действиями. За ним закрепилось прозвище [Синеглазый Драконорожденный]. Считается, что он был бывшим капитаном киберспортсменов Белого Света.

Просто не ожидал, что его бывшего персонажа зовут так дерзко.

"I..."

На этот вполне обычный вопрос эльф вдруг растерялся и начал жалеть, что не последовал совету системы.

"Лаборатория Драконорожденного? Ты раб, сбежавший из лаборатории некоего колдуна?"

Но вот чего он никак не ожидал, так это того, что розововолосая девушка вдруг нахмурилась и произнесла имя его персонажа.

"Или у тебя на самом деле нет имени?"

Благородный мальчик перед ним тоже посмотрел на главу, его ясные голубые глаза смотрели на него с сочувствием, взгляд Жалости настолько очевиден, что эльфы не могли не почувствовать злость.

На ушах Анвеса и Эрики джинн не остановился, а прямо произнес свое имя.

Но что заставило сердце благородного юноши задрожать от холода, так это то, что в его глазах губы эльфа просто приоткрылись, и это совсем не соответствовало тому, что он услышал!

"Тогда будем звать тебя Риверс".

[подсказка системы: Анвес переименует вас в Ривеса]].

Анвес поворачивается к Эрике.

"Я помню, у тебя в кольчуге было короткое копьё, верно? Дай мне одно".

Девушка странным образом достала короткое копьё и протянула его Анвесу, Анвес взял короткое копьё и передал его эльфу, который был ошеломлен стоящей перед ним системной подсказкой.

"Хорошо, теперь твое первое задание. Подойди сюда и отполируй мое копьё.

Если я буду доволен, я отполирую это копьё и награжу тебя".

[системная подсказка: Вы вызвали задание "полировка"]

[уровень задачи: E]

[вводная часть задачи: не говори мне, что ты собираешься еще и скрести всю ночь].

[требования задания: продолжать протирать копьё, пока Анвес не будет удовлетворен]

[Награда: 1000EXP, Копье из черной стали]

Что это за квест?

Последний Драконорожденный без выражения взял короткое копьё и в сердцах поприветствовал разработчика сюжета.

Забудьте об этом, ради этого превосходного предмета снаряжения я должен потерпеть...

...

Таинственная эпоха По качеству игрового реквизита, от низкого к высокому: низший, обычный, сложный, магический, мастерский, передаваемый по наследству, эпический.

Соответствующие цвета: серый, белый, зеленый, синий, фиолетовый, оранжевый, красный.

Отличное оружие, уже в ранней игре является очень хорошим снаряжением.

Протерев копьё два часа подряд, Анвес наконец остался доволен работой эльфа, отдал ему копьё, а затем подкинул еще одно задание.

□□Очистить сток□

□Требование задания: Принеси правое ухо 100 сточных мышей, чтобы доказать свою храбрость□

□ Продолжительность задания: пять дней]

[Награда: 20,000 очков опыта]

Эрика смотрела на удаляющуюся спину зеленоволосого эльфа с несколько озадаченным видом. Я хочу что-то сказать, но из-за своей личности мне трудно говорить.

"Мне интересно, почему я это делаю?"

Увидев любопытство в розовых глазах своей маленькой служанки, Анвес слегка рассмеялась,

"Секрет."

Больше не обращая внимания на Эрику, чьи глаза стали беспомощными, Анвес остановилась и замерла, глубокомысленно анализируя информацию, полученную в результате этого испытания. Он действительно может использовать различные предметы в качестве вознаграждения за выдачу игрокам квестов. По сути, это поведение ничем не отличается от его вербовки других аборигенов, за исключением того, что у игрока появляется дополнительная визуальная панель.

Единственное отличие заключается в том, что за выполнение каждого задания игроки

получают вознаграждение в виде опыта, величина которого, по-видимому, зависит от сложности задания.

Игроки - отличное дополнение.

Подавляющее большинство игроков - это хаотичные лагеря, для которых интересы стоят на первом месте, что является преимуществом его лагеря.

Кроме того, большинство из этих игроков, получивших квалификацию для внутреннего теста, в будущем станут крупными игроками и флюгерами в группе игроков.

Их действия и выбор зачастую могут оказать влияние на всю базу игроков.

Просто направляйте их, привязывайте их к своей боевой колеснице интересами и дайте им почувствовать себя частью лагеря.

Тогда в будущем, когда их собственная фракция окажется в кризисной ситуации, они, естественно, будут всеми силами защищать свои интересы.

Анвес договорился с Последним Драконорожденным о следующем квесте, если эльф докажет ему свою доблесть и вернется сюда через пять дней.

У него есть свои дела, невозможные всегда здесь в качестве квестового NPC.

Анвес уже придумал, что делать с эльфами дальше.

Со 100-кратным баффом опыта из удаленного файла и внутренним тестом ему хватит пяти дней, чтобы подняться примерно до 20-го уровня и стать квалифицированным инструментальщиком, просто брошенным в караван в качестве охранника-стажера.

На ранней стадии игры следование за караваном - практически единственный способ для игроков попасть в другие города, что совпадает с потребностями игроков внутренней бета-версии в открытых картах.

Конечной точкой каравана на этот раз является имперская столица. По пути он будет проходить через множество больших и малых городов, также будет ряд систематических заданий по обучению, которые можно быстро повысить, и не бояться, что эльфы его не примут.

Хотя караван был разделен герцогом Карротом на его имя, Анвесу достался только сам караван. Высокоуровневый семейный охранник, охраняющий караван, был фактически одолжен ему семьей.

Сейчас он набирает игроков, что можно объяснить желанием вырастить собственную команду.

Через игровую панель спрайта Анвес также узнает текущее время в "реальном мире".

В первый день закрытого теста прошло всего три дня после его прохождения.

Эльф был отослан, а хозяин и слуга отправились в гарнизон каравана в городе Карлас.

Это широкое поле у западных городских ворот, где расположилось множество караванов издалека, чтобы отдохнуть и пополнить свои запасы.

Они привезли в Карлас редкие товары со всего континента: шелковые ткани и кашемировые

ковры ручной работы из Партии, украшения с драгоценными камнями и изысканные табакерки из столицы пустыни, древние руины, найденные в городах Каменная резьба, ремесленные изделия и т.д...

Эти сыпучие товары будут продаваться местной торговой палате. Они являются любимыми товарами местных высокопоставленных особ и аристократов и очень дефицитны. Пока он успешно доставляется в Карлас, его можно продать по безумно выгодной цене!

В то же время члены каравана продают некоторые редкие товары и в частном порядке, чтобы получить дополнительный бонус для себя.

Таковы неписанные правила, которых придерживаются все, а руководители караванов просто закрывают на это глаза.

Все купцы, которые знают об этом, посылают сюда людей, чтобы при появлении новых караванов они могли сразу же подойти и купить частные товары этих караванов.

Все это - настоящая польза из первых рук!

Анвес получил раннее известие о том, что сегодня в город Карлас прибудет караван из Федерации Далеких Королевств.

К семье Оливенди, как к некоронованному королю Севера, он имеет непосредственное отношение, и отношение к нему, естественно, отличается от отношения к обычным купцам. Сотрудники семьи уже заблаговременно освободили место, чтобы Анвес мог в приоритетном порядке выбрать товар.

Караван также получил уведомление о том, что к нему едет великий персонаж, чтобы купить товар, и все бросились выкладывать все товары, моля богов поклониться луне и надеясь, что Анвесу понравится его собственный товар.

Семейный гонец, сообщивший об этом каравану, выступил с заявлением: Что бы ни выбрал Анвес, семья Оливенди купит это за цену, в десять раз превышающую первоначальную!

Взгляд Анвеса привлекла изящная серебряная клетка.

В клетке сидел голубовато-серый котик, который смотрел на него большими яркими голубовато-зелеными глазами. Две круглые белые лапки беспокойно когтили клетку - очень мило.

(Конец главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99438/3388601>