

Глава 22 - "Цепочка непрерывной миссии."

Имя над головой окрасилось ярко-красным цветом, это означает, что криминальный пункт достиг отметки 5-ть, а начиная с 10-ой имя принимает... красновато-черный оттенок.

Е Тянь Се не переживал на этот счет, так как его можно понизить с помощью золотых монет. Мало таких, кто мог себе позволить заплатить 1000 золотых монет за удаление одного криминального пункта, но для него это не было особой проблемой.

100 золотых монет для большинства игроков это ничто, но только после открытия обмена валют. На данный же момент это огромная сумма. Е Тянь Се взял их в качестве наказания, несомненно, в будущем они ему пригодятся....

Тест для новичков!

Когда игроки достигают 10-уровня, они могут вернуться в начальную деревню, чтобы получить задание. И только те, кто пройдут этот тест, смогут отправиться в город мира «Судьбы». Тест делится на 5 различных уровней: легкий, общий, тяжелый, кошмарный и бездна. Трудность задания может быть изменена самими игроками. Как только бы они завершили его, у них появится возможность покинуть деревню. В зависимости от уровня сложности вы получите соответствующую награду.

Легкий уровень: после прохождения теста 4 основных атрибута +1.

Общий уровень: после прохождения теста 4 основных атрибута +2.

Тяжелый уровень: после прохождения теста основные атрибуты +3, а Удача +1.

Кошмарный уровень: после прохождения теста основные атрибуты +4, а Удача +1.
Дополнительно, одна из частей медного снаряжения.

Бездна уровень: после прохождения теста основных атрибута +5. Удача +1, Понимание +1, Очарование +1. Дополнительно, Значок Храбрости начальной деревни. Имена всех игроков, прошедших тест на уровне бездна, будут опубликованы через системное объявление и навечно сохраняться в записях начальной деревни.

Каждый игрок или группа, не превышающая 12 человек, могут принять участие в этих тестах.

Средний уровень игроков в настоящее время ещё далек от 10-го, но он уже начал готовиться к этому испытанию. 100 золотых монет в его инвентаре должны помочь ему подготовиться. Действия Е Тянь Се могли показаться плохими, будто он творил всё, что ему угодно, но на самом деле они всегда имели конкретную цель. Повышение собственной внешности на 20% вовсе не для удовлетворения его тщеславия, это лишь инструмент для очарования людей. Как и в реальном мире, человек с приятной внешностью гораздо легче сможет расположить к себе окружающих, нежели прямо противоположный тип, который получил бы неприятное впечатление от остальных без всякой на то причины.

В мире «Судьбы» тоже самое. Между НПС и настоящим человеком нет абсолютно никакой разницы.

Е Тянь Се подошел к пожилой женщине и вынул 100 волчьих глаз. В его инвентаре было ещё 200, но у этой старушки наверняка найдется ещё один квест, где как раз понадобится такое вот количество.

"Динь..."

"Вы выполнили задание "Просьба запечатанной старой леди". Получена награда: 100 опыта и 1 золотая монета."

Е. Тянь Се: "....."

10 волчьих глаз дали 10 очков опыта и серебряную монету в качестве награды. А 100 глаз дали 100 очков опыта и золотую монету. Внезапно он обнаружил, что его дыхание стало прерывистым.

"Спасибо, молодой человек. Эти волчьи глаза мне очень помогают. Я вижу, ты очень энергичный и смелый человек. Готов ли ты вновь мне помочь, собрав 1000 волчьих глаз?"

Старушка посмотрела на него умоляющим взглядом, которого не было ранее, когда она просила его собрать 100 глаз... Эта просьба казалась ему совершенно безумной!

"Динь..."

"Запечатанная старушка попросила вас собрать 1000 волчьих глаз.

Миссия: общая. Ограничений по времени: нет. Награда: неизвестно.

Вы принимаете?"

От 10 до 100, от 100 до 1000... неожиданно, это стало в 10 раз больше, чем в предыдущий раз...

Е Тянь Се быстро подумал и решил согласиться. 1000 штук с его текущей скоростью сбора он соберёт меньше чем за день. Это должно было стать последней частью цепочки миссии. Собрать 10 000? Этого уже точно не будет, поскольку инвентарь игроков имеет лишь 50 мест, которые могут содержать по 100 общих предмета того же вида. И даже со всеми слотами в инвентаре игроки не смогли бы собрать 10 000 глаз волка, потому что не существовало таких предметов, которые бы увеличивали размер инвентаря. Даже если у игрока есть уйма времени и терпения, они не соберут такое количество. Пять тысяч - это предел.

Он вернулся тем же путем в долину волков, которая вновь была заполнена дикими волками, так как те возрождаются. Волки отреагировали на него так, будто признали его истребителем своих семей. Группы волков завывали в унисон и бросились напрямик к нему.

Оказавшись перед этими зверьми, которые не представляли для него серьёзной угрозы, Е Тянь Се взмахнул «Вечным моментом Судьбы». Спустя всего лишь час вся территория диких волков опустела. Вытащив своё оружие, он присел на камень.

Постоянно ожидание возрождения волков сделало его несколько сонным.

Было весьма похвально, что Е Тянь Се больше не встречал тех 5 игроков красных осенних листьев. Немного заскучав, он быстро взглянул на собственный опыт. После проверки его так потрясло, что он чуть не свалился с камня. Чтобы подняться с 3-го на 4-ый уровень ему нужно будет набрать в 5 раз больше опыта, чем было необходимо для повышения со 2-го на 3-уровень!

Если так трудно поднять уровень на начальном этапе, то можно только представить, насколько тяжело это будет делать после ухода из начальной деревни.

Время быстро прошло за неинтересными убийствами обычных волков. Если пройти вглубь

долины можно наткнуться на более могущественных волков, но сейчас он может с помощью 2 хитов убивать свирепых волков, что делает эту территорию более пригодной для сбора. В игровом мире, если вы хотите стать действительно сильным, то нужно научиться более терпимо относиться к рутинным заданиям. Давным-давно, Е Тянь Се уже привык к подобным заданиям, в какой-то степени он даже ими наслаждался.

Открытие «Судьбы» привело к тому, что скандалы на улицах Пекина уже стали обычным делом. Влияние игры охватило огромное количество людей, и со временем он будет становиться только больше.

С полудня мир «Судьбы» была для всех открыт.

<http://tl.rulate.ru/book/1007/75206>