

Игроки снова начали гонку за EXP.

Каждый из деревенских NPC дает случайные задания, которые обновляются каждый час, что помогает игрокам в их работе.

Некоторые из них были задачами по охоте на слизней, а другие — по доставке.

Охотничьи задания были намного лучше задач по доставке как по опыту, так и по деньгам. Поэтому игроки, как правило, стремились к охотничьим задачам.

Это не значит, что задания по доставке полностью игнорируются, некоторые игроки все равно принимают эти задания.

\*\*\*

[Солдат Дельта-ранга ПХ Майкл Биггс]

Когда наступила ночь, я лег в постель и прошептал: «Войти в Славу Богов».

Как только я произнес эту фразу, мое зрение потемнело, прежде чем вернуться ко мне.

Я оказался именно там, где вышел из системы с Кайлом.

Вскоре Кайл вошел в систему, как и все остальные игроки.

Я думаю, что все игроки в этой... игре живут в одном и том же часовом поясе. Я не знаю, как будет работать время в... Икее. Но, судя по тому, что Кайл сказал мне, его время было точно таким же, как и у меня.

[Примечание: Часовые пояса меня сбивают с толку, и я ленив, поэтому не буду вдаваться в подробности]

Мы подошли к женщине, которая дала нам задание по охоте на слизней, и сдали флаконы со слизью для этого задания.

[Ваша группа выполнила задание алхимика!]

[Вы получили 50 опыта, 15 медных монет и базовый навык идентификации растений 1-го уровня!]

Внезапно, как будто мой мозг был сдавлен, в мою голову начал поступать большой объем информации...

Я застонал от боли, почувствовав, как моя голова пульсирует от боли.

Кайл столкнулся с той же болью, что и я, и застонал.

Через минуту боль медленно утихла и в моей голове оказались новые знания!

Теперь я мог мысленно определять обычные растения и некоторые их свойства!

Внезапно алхимик снова заговорил.

«Если вы хотите помочь мне еще немного, я могу предложить вам, мальчики, немного

научиться алхимии», — сказала она нам, когда появился новый квест.

[Вы получили новый квест!]

[Соберите несколько флаконов со слизью для старого алхимика]

[Соберите 75 флаконов со слизью из слаймов (0/75)]

[Награды: 250 опыта, 30 медных монет и базовый навык алхимии 1-го уровня]

Мы оба приняли задание и отправились обратно в лес слизи.

Мы использовали ту же тактику, что и вчера: мы разозлили орду слизней и заставили их преследовать нас, а мы развернулись и начали стрелять по ним заклинаниями.

Но... к нашему удивлению, всё было не так, как в прошлый раз...

Мы начали бить по слизням 7 уровня!

У слайма 7-го уровня было 700 единиц здоровья, и нам потребовалось бы время, чтобы убить хотя бы одного из них...

Появится ли завтра слайм 8-го уровня?

Уровень слаймов повышается каждый день?

К счастью, они довольно медленные...

Как только мы развернулись, чтобы убежать, мы обнаружили, что нас окружили!

Оказывается, мы находились в зоне, где не было других игроков, а это означало, что ВСЕ слаймы в этой области собрались к нам в центре...

— Э-э... Как, черт возьми, мы выберемся из этого окружения? — спросил Кайл.

«Скорее всего, не сможем», — сказал я Кайлу.

«Так что, я думаю, давай уьем столько, сколько сможем?» — предложил Кайл.

Я кивнул, и мы начали стрелять заклинаниями в рой слизней.

Как мы и ожидали, наши заклинания не убили ни одного, прежде чем нас сожрала орда слизней...

Мы кричали в агонии, когда слизи плавили нашу плоть до костей...

После нескольких минут изнурительных попыток боль наконец утихла, и мы оказались в черной бездне одни.

[Ты умер!]

[Из-за того, что вы ниже 10-го уровня, вы потеряете только 25% своего опыта!]

[Вы возродитесь через час!]

Мы плавали в пустой пустоте, ожидая и разговаривая друг с другом, пока ждали возрождения.

Прошел час и со вспышкой света мы снова появились в деревне.

До смерти у меня было 700/1000 опыта, но теперь у меня 525/1000 опыта.

Я потерял ровно 25% своего общего опыта.

То же самое и с Кайлом: он потерял 25% своего общего опыта.

Сколько опыта мы потеряем в случае смерти, когда достигнем уровня 10 и выше?

50%?

75%?

100%?

Думаю, нам следует приложить все усилия, чтобы избежать смерти, поскольку за нее такое ужасное наказание...

Мы не только потеряем много опыта, но и ощутим мучительную боль, сопровождающую смерть...

Мы шли бок о бок к лесу слизи, и я не мог не спросить: «В реальном мире ты тоже можешь это сделать?»

«Использовать Магию, которую могут использовать наши персонажи? Да...» — ответил Кайл.

«Но не только это, наши настоящие тела стали такими же сильными, как и наши персонажи», — пробормотал я, думая об этой... игре.

Эта Игра, должно быть, является своего рода SCP. Что еще может объяснить, что эта игра может сделать с нашими реальными телами?

Теперь мы можем использовать магию, и даже наши тела отражают атрибуты наших персонажей.

Если мы увеличим силу нашего персонажа, наша сила в реальном мире также увеличится.

До этой игры у меня было около 8 очков силы, но теперь, когда моя сила равна 10, вместе с ней увеличилась и реальная сила моего тела!

Что произойдет, когда наша сила достигнет 100? Или даже 1000?

Будем ли мы по-прежнему считаться людьми?

У меня было столько вопросов, и никто не мог на них ответить...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется