

Глава 3: Квесты Для Начинающих

Вождь деревни слизняков не был ни элитой, ни боссом. Он не был даже необычным или героическим. Это был просто большой слизняк с большим здоровьем. Казалось, что этот NC был сгенерирован системой, чтобы Арчи мог нормально играть в игру.

"Вороны угрожают нашему месту сбора слизняков. Храбрый воин, пожалуйста, помогите выследить этих свирепых птиц и вернуть 10 перьев хвоста вороны."

Вождь деревни слизняков сказал с бульканьем.

Говоря об этом, казалось, что слаймы говорят, создавая пузырьки в их животе, которые выплывают до поверхности. Без системы Божьего истолкования только Бог знал бы, что они говорили.

Арчи принял задание. Для уровня от 1 до 2 требуется всего 200 опыта. Этот начинающий квест будет вознагражден 500 опытом.

"Возможно, у меня аура главного героя. Скоро мой уровень взлетит."

Арчи открыл карту и проверил задание. Он показал, что угроза ворона была к югу от деревни слизняков. Когда он сориентировался, он использовал 11-ю скорость, чтобы подкрасться.

По мере того как лес становился более редким, количество слаймов также уменьшалось. Наконец, после переползания через последний куст, Арчи нашел ворону. Она была на человеческой ферме, счастливо поедала урожай.

Наблюдая за этим, он узнал, что вороны были только 1-го уровня, и у них, похоже, не было много здоровья, что делало их очень легко убиваемыми. Конечно, начинающий квест не будет трудным, если предположить, что вы человек-Боец, который может нанести ущерб в этой области.

"Хорошо, хорошая новость заключается в том, что я, наконец, нашел деревню для начинающих людей. Это должно быть та область с крышами за фермой. Так бедно выглядит. Плохие новости..."

"Убийца! Меня собираются убить! Нет! Герой, я специальный игрок! Я игрок! Не бейте меня! AAA, AAA! А~~~"

Первую кровь Арчи забрал незнакомец, который ничего не знал.

Его первая смерть была так бесполезна!

Кроме того, Арчи теперь знал о еще более серьезной проблеме; для обычных игроков он был просто монстром, который раняет снаряжение, деньги и опыт, когда вы его убьете.

Ему просто не повезло. На самом деле он потерял штаны.

Простой квест, с этими игроками вокруг, которые мне мешают, теперь в два раза сложнее!

"Ха, меня преследуют несчастья. Давай сначала вернемся к моему трупу."

Он выпустил свою душу, а затем экипировал то, что осталось от его снаряжения, деревянный меч и рубашку. По крайней мере, они обеспечат 1 атаку и 1 защиту. Это было лучше, чем ничего.

В режиме души он пошел по пути обратно в поле. После возрождения Арчи терпеливо наблюдал. Деревня новичков была полна игроков. Каждый раз, когда появлялась ворона, минимум 4 деревянных меча размахивали возле нее, посылая ее обратно великому системному Богу. На первый взгляд, вокруг не было ни одного монстра.

"Почему они все воины? Деревни для начинающих разделены по классам?"

"Выбегать и сражаться за монстров с человеческими игроками нереально. Давай обойдем ферму и проверим. Может быть, какая-то рыба сбежала из сети." Глядя на сцену перед ним, Арчи понятия не имел, как с этим справиться.

Поговорка действительно подтвердилась, успех приходит к тем, кто старается. Побродив долгое время по краю поля, он действительно нашел ворону. Она сражалась с таким же слабеньким слаймом. У черного слизняка даже было свое название - Желтоватый.

Куст заблокировал эту область от взгляда армии воинов, позволяя им вдвоем счастливо продолжить свою потрясающую битву.

Арчи сразу же бросился вперед, ведь это был его самый первый виртуальный бой!

"Желтоватый, бро, я пришел помочь! Чертова птица, попробуй мой меч!"

"Ваша атака нанесла 2 урона свирепому ворону. Свирепая ворона умерла. Вы получаете 2 опыта. Вы получаете 1х воронье хвостовое перо."

Это было убийство одним ударом!

Тем не менее, это было потому, что его слизняк компаньон уже боролся с вороной уже долго.

Ворона осталась только с маленьким здоровьем, позволяя Арчи успешно его добить.

"Ах, какое удовлетворение. Вот что такое виртуальный бой? Далее идет лут, затем ждать возрождение монстра."

Хотя ожидание было скучным, оно позволяло ему задуматься о своей жизни.

Через 1 минуту желтоватый бро восстановил полное здоровье. "Братан, давай продолжать работать вместе и убивать врага!"

2 минуты спустя, желтый братан, казалось, стал немного нетерпеливым. Он начал входить в режим монстра и бродить.

3 минуты спустя. "Слизняк, братан, не выходи за куст! Там чудовища!!" Но желтоватый не прислушивался к его советам. Конечно, в тот момент, когда он покинул куст, он был убит армией игроков.

Как единственный оставшийся слайм, все стало немного одиноко.

10 минут спустя Арчи заскучал и начал бить муравьев своим деревянным мечом. Он скучал по своему мертвому слизняку помощнику.

В это время, краем глаза Арчи заметил вспышки!

"Наконец, он собирается возродиться!"

"Кар-Кар—" вместе с двумя неприятными звуками ворона возродилась. Блуждающий разум Арчи немедленно вернулся. Он мгновенно ударил своим мечом на 361 градус. Недавно родившаяся ворона отомстила яростно, один щелчок ударил его небесную защиту.

Согласно игровым соглашениям, начинающие монстры были там только для того, чтобы позволить игрокам испытать битву. Все начинающие монстры каждой игры были мусором!

Арчи легкомысленно обменялся ударами с вороной...

Тем не менее, Арчи пренебрегал одной проблемой, он сам был самым низким существом в пищевой цепи каждой игры, слизняком. Кроме того, все его атрибуты были чудесные - 1. Он был мусорным мусором всех начинающих мусоро-мобов...

После того, как его второй раз отправили обратно в город, Арчи почувствовал, что что-то не так. Его одна атака нанесла 2 урона. Клюв вороны также нанес 2 урона. И он, и ворона имели

20 здоровья. Их скорость атаки была одинаковой. Тогда единственное, что решало победу или поражение, был тот, кто ударил первым.

Нет, нет, нет. Он был бы тем, кто умрет первым, из-за автоматических атак системы по сравнению с его собственными автоматическими атаками. Возможно, каждый из его атак опоздал бы на 0,1 секунды, что означало, что он умрет первым.

"Боже, почему этот начинающий квест так сложен!"

Как профессиональный игрок он думал, чем важнее время, тем больше нужно сохранять спокойствие.

"Всегда есть решение!" Арчи подумал.

Конечно, даже если бы не было, он все равно должен был бежать обратно к своему труп.

Арчи снова умер.

Арчи верил, что сегодня его несчастливый день. Если он не проводит время, как труп, то он бежит к своему труп. Он тщательно размышлял. Этот начинающий квест был чрезвычайно прост. Любой нормальный человек, у которого не было всех 1 в их статистике, как у него, мог легко подавить этих птиц. Возможно, даже еще один балл позволит ему сражаться с ними до смерти.

"Мои штаны!"

Арчи очень скучал по тем защитным штанам +1, которые он уронил. С лицом, полным слез, он решил забыть об этом. Бог системы дал Арчи шанс, но он не понял этого.

Люди должны смотреть вперед. Игра должна продолжаться. Арчи продолжал бежать к своему труп.

"Ах да, какой класс этот слизняк? Как насчет скиллов?"

Когда Арчи собирался добраться до своего трупа, он, наконец, вспомнил о самой важной части онлайн-игр - скиллах. Было сказано, что первое, что нужно сделать при входе в игру-это надеть снаряжение, а затем научиться навыкам. Разве это не было здравым смыслом? Он мог обвинить себя только в странных обстоятельствах, которые сегодня испортили его профессиональный ритм геймера.

Он открыл экран своего класса.

Класс: Слизняк

Описание класса: Опущено.

Это было достаточно просто. Похоже, это был класс, спонтанно созданный системой AI.

"Хорошо, у меня все еще есть 1 начальная точка навыка, но есть небольшая проблема с деревом навыков."

В официальном описании класса у каждого класса было много деревьев навыков. Различное распределение может позволить классу развиваться в совершенно другой стиль, тем самым создавая бесчисленные возможности.

Что касается дерева навыков Арчи, это было очень просто. Это была просто линия умений. В настоящее время он имел только 3 навыка. Каждые 10 уровней разблокируют еще 1 навык.

"Стрелла плевком: плевок наносит урон. Результат будет улучшаться в зависимости от ранга навыка."

"Пожирание: можно есть съедобные объекты, чтобы восстановиться и получить баффы."

"Харди: Пожирание может постоянно увеличивать статистику или атрибуты."

"Какой навык мне выбрать? Действительно трудный ... трудный выбор, в зад меня!" Даже стартовая очко умений можно срандомить! Система автоматически поставила выбор ... "Выбор не требуется, это нормально..."

К счастью, ворона не убежала.

После возрождения, он превратил свои чувства в силу.

"Сдохни, жалкая птичка!"

"Съешь мою плевок!"

Плевок Арчи брызнул на лицо вороны, нанеся 1 урон. Затем он взмахнул своим драгоценным мечом.

"Боже мой! Системный Бог, ты не можешь выбрать такой слабый навык для меня?"

Тем не менее, Арчи все еще подсчитал, что, в конце концов, он будет на 1 здоровье позади вороны!

-1

Ворона потеряла еще 1 здоровье.

"Эх, что это за непрерывный ущерб?"

Он увидел Дебафф над головой вороны, который наносил 1 урон каждую секунду.

"Ваше Усиленное Пищеварение наносит 1 урон свирепой вороне."

Так укрепляется пищеварение!

Навык, которого Арчи избегал все это время! Это на самом деле был своего рода чудесный эффект! Может быть потому, что его слюна содержала пищеварительные ферменты?

"Ха-ха, я могу выиграть! Кого волнуют детали."

Остальная часть боя просто следовала стандартному обмену ударами. Любить и ненавидеть. Чтобы убивать с помощью меча.

"Правильно, это действительно так. Не означает ли это, что помимо этих 3 навыков, я все еще могу научиться навыкам через книгу навыков!?"

"Хахаха, я так и знал. Как может великий системный Бог не дать мне возможности расти."

Когда Арчи наслаждался своим прекрасным будущим, ворона потеряла свою последнюю точку здоровья, превратившись в 3 хвостовых пера и 10 опыта. Борьба с монстром в одиночку была гораздо более полезной.

"Ха-ха, несите воронов! Я не могу ждать 10! Арчи взревел.

<http://tl.rulate.ru/book/15561/339166>