

Вожак также бежит к своему труп

Хотя враждебность была велика, человек все еще должен отвечать на зов природы.

Арчи решил взрывную проблему своего мочевого пузыря, и его почти съевший живот начал протестовать против пренебрежения его владельцем.

«Так голоден!» Арчи наконец вспомнил, что ему еще нужно пообедать. Естественно, никакого завтрака; профессиональному геймеру не нужен завтрак, просто полуночные закуски.

«Забудь об этом, игра важнее. Завтрак и обед или что-то еще можно объединить в ужин».

Арчи залпом выпил чашку холодной воды, чтобы хоть как-то обмануть желудок, одел игровой шлем и продолжил играть.

Невероятный интерфейс входа в систему вспыхнул через 2 секунды, и Арчи вернулся на территорию сбора слизи.

Как раз вовремя, период восстановления закончился. Операция Месть продолжается!

“Бастардсуорд, я вам даже куриную ножку не спущу! Ждите своей смерти!”

Арчи потащил свою задницу к месту своего предыдущего сражения. Теперь у него было еще больше возможностей добежать до своего трупа. Его труп был только на краю кладбища области сбора слизи, всего в нескольких шагах от него.

Арчи оглянулся, но, как душа, он не видел ни живых существ, ни каких-либо цветов или звуков. Это было похоже на просмотр старых черно-белых фильмов; полный сюрреализма, но странно заставляющий чувствовать мирное удовлетворение.

После удовлетворения было чувство пустоты и одиночества. Глядя на такой тихий мир, Арчи почувствовал, что он последний человек на земле.

“Я даже не знаю смогу ли я увидеть души других игроков в этом состоянии” подумал Арчи. Один единственный в интернете и никого вокруг.

Арчи немного задумался, его разум далеко ушел. Он думал о своих одноклассниках в садике, школьных одноклассниках, одноклассниках средней школы, одноклассниках старшей школы, колледже ... он не учился в колледже, поэтому не имел одноклассников в колледже. Он также думал о своей будущей девушке, которая где-то на земле ...

...

“Храбрый воин, это действительно хвостовые перья этих злых ворон. Приходи и получи награду.” Внезапный голос испугал Арчи.

“Вожак????”

Он быстро угадал, что он увидел! Дух вожака деревни слизи !!! Вожак деревни обитает в этом месте???

На кладбище области сбора слизи, вожак деревни был там с большой вопросительной меткой

над его головой (знак завершения квеста), зовя Арчи.

Он остановил свою месь, уже не спеша, чтобы возродиться. Он решил пересмотреть все после разговора с начальником. Эта игра становилась все более диковинной.

“Вожак деревни, я только сейчас помог с завершением мести на одну треть, убив одного из трех людей. Авантюристы слишком опасны, вы должны быть осторожны в будущем”

Арчи любил игры, но более того, он любил ассимилироваться с игровым миром и серьезно взаимодействовать с НПС. Испытывать их истории было также одним из увлечений Арчи.

Жизнь в одиночестве в течение всего года заставляла Арчи разговаривать с другими, даже если это были НПС.

«Спасибо вам, смелая слизь!» Вожак деревни кивнул и выразил благодарность.

“Великий слизневый пророк давно предвидел сегодняшнюю трагедию. Наряду с появлением авантюристов, выживание нашей расы слизи становилось все более и более маловероятным. К счастью, пророк также предвидел, что появится великий герой слизи, дающий нашей расе слизи возможность сражаться за наше место на этом континенте. С того момента, как я впервые увидел тебя, я знал, что появилась пророженная слизь.”

Кто бы мог подумать, что вождь слизи действительно начал диалог с Арчи. Нужно было признать, что система ИИ* была огромной.

*(ИИ-Искусственный Интеллект)

«Может ли это быть сюжетной линией, которую система ИИ подготовила для меня?» Арчи подумал, что это очень вероятно.

«Тогда пророк может предвидел какое-нибудь магическое оружие?» Арчи снова начал фантазировать.

“Пророк предвидел великую войну, которая угрожала бы существованию каждой расы на континенте, включая великую расу дракона. Однако он не смог увидеть судьбу нашей расы слизи. Все будет зависеть от вас, великий воин. О, отлично, великий воин, вы отлично выполнили квест. Пожалуйста, получите свою награду.”

“Вы выполнили квест. Получено 500 опыта. Ваш уровень увеличился до 3.”

“Вы получили новое оборудование: Слизневые Сапоги Новичка, +1 защита, +5 скорость.” Системное оповещение вызвало у него радость

Он действительно поднялся до 3-го уровня. Оказывается, чтобы подняться со 2 до 3 уровня нужно всего 300 опыта. Было даже вознаграждение в виде оборудования о котором не упоминалось, когда он впервые получил квест. “Хаха, ну и ладно! +5 к Скорости! Чем быстрее я буду тем лучше будет полет.”

“Что это за черт?”

Надев обувь, в нижней части слизневого тела Арчи появилась резиновая подушка и казалось как будто он сидит на сковороде. У слизи нету ног, поэтому они не могут носить обувь. Но действительно все должно выглядит так? Почему бы тогда не назвать это Слизневой Подушкой

Новичка.

“Как бы то ни было, по крайней мере мои атрибуты увеличились. Мужчина не должен беспокоиться о деталях, он должен смотреть на общую картину!”

В Драконьем Море показан только опыт для получения квеста. Другие награды будут случайным образом проявлены на основе сложности квеста. Это может быть дополнительный опыт, оборудование, расходные материалы и т. д. Конечно, чем легче квест, тем меньше шансов какой-нибудь дополнительной награды. Арчи на самом деле получил часть снаряжения от своего начинающего квеста, что делает его довольно удачливым ублюдком.

“Сказано что с каждым уровнем дадут 3 атрибута. Мне их добавить к интеллекту или силе? Сосредоточиться на рукопашном бою или магии?” Распределение атрибутов вызвало затруднения. “Подожди!”

У него было плохое предчувствие.

“Дерьмо! Почему мои атрибуты распределены случайно! Даже если случайно, почему все добавлено к скорости!”

Арчи увидел что его атрибуты все еще на уровне цыпенка.

Игрок: Слизь

Уровень 3

Сила: 1

Ловкость: 1

Интеллект: 1

Дух: 1

Выносливость: 1

Скорость: 17 + 5

“Скорость $17 + 5 = 22$. Так быстро ... Замечательно! Замечательно мать твою! Эти атрибуты так же бесполезны, как и мусор! Как я могу сражаться с монстрами или на уровне?”

“Мой глюк был исправлен?”

Конечно нет, само существование слизневого персонажа Арчи является глюком.

«Давайте проверим базовые атрибуты обычного игрока. Надеюсь, этот разрыв не слишком велик».

...

5 минут спустя...

Арчи отложил мышь и клавиатуру, затем вздохнул.

Он нашел информацию, но проблема была более серьезной, чем казалось.

Номер 1: Другие игроки могут распределять свои собственные очки атрибута.

Номер 2: Обычный игрок не может использовать очки на «Скорость». Скорость имеет фиксированное значение, ее можно поднимать только с помощью оборудования и навыков.

Номер 3: Начальная скорость игроков равна 0. Официальное описание говорит, что каждая 1 очко «Скорости» эквивалентна 1% от базовой скорости движения.

Номер 4: Очки атрибутов не так важны, потому что уже были некоторые счастливые игроки, которые получили зелёное оборудование с атрибутами через квесты. Увеличение атрибутов было очень значительным, поэтому можно предположить, что хорошее оборудование будет основным источником боевой силы игрока.

Хорошей новостью было то, что его нынешние хреновые номера не означали, что они будут хреновыми в будущем. Хорошее оборудование может выровнять различия в атрибутах, поэтому самым важным было оборудование. Поскольку скорость не могла быть увеличена с помощью очков, на этом этапе в игре, где игроки были на скорости 0, его скорость 22 делало ему таким же быстрым, как электрического скутера. Это было его преимуществом.

Плохая новость заключалась в том, что проблематично сражаться с монстрами с его хреновыми атрибутами. Более того, согласно форумам, большинство игроков уже закончили поиски первого вороньего хвоста и начали второй квест «Утилизация 50 Слизней».

Можно легко представить себе, насколько грязным и кровавым станет эта область сбора слизи.

Арчи мгновенно вернул игровой шлем и вернулся в игру. Время никого не ждет, ему приходится делать каждый второй счет.

Прошло 15 минут с момента его смерти, поэтому он не был уверен, пришли ли другие игроки на территорию сбора слизи. В любом случае, он должен был уйти как можно скорее. Жажда мести? Какая месть? Были ли жизни Бастардсуорда и его тупиц более важной, чем его собственная?

“Вожак? Где ты? Вожак, куда ты пошел?” Арчи впал в панику. Он не мог просто отказаться от своей начальной линии квеста. В отличие от обычных игроков, его основным источником опыта были квесты!

К счастью, вождь еще не ожил. С его гигантским телом ему просто пришлось немного побродить, чтобы найти его.

“Вожак деревни, куда вы идете?”

“Бегу к своему телу чтобы возродиться. Это здравый смысл.”

“НПС бежит к своему телу? Разве они не просто возрождаются? Какой в этом здравый смысл?”

В любом случае, надо сначала взять квест.

“Угроза Серого Волка”, убить 50 серых волков. Хорошо, разве это не был тот серый волк который впервые взял его. Иди, иди, иди!

“Вожак деревни, по словам надежного источника, деревня скоро будет заполнена

авантюристами. Было бы лучше, если бы вы не ожили.”

Поскольку он был вожаком его расы, он не хотел чтобы его убивали снова и снова.

«Храбрый воин, спасибо вам за вашу заботу, но защита этой местности - это мой долг вожака. Даже если я должен вступить в бесконечный цикл жизни и смерти, я должен взять за это свою ответственность»

“Bay! Так здорово!”

“Храбрый воин, у вас есть своя задача. Я буду ждать вас, чтобы спасти нашу расу слизи от нашей бесконечной смерти. Жаль, я не могу вести вас дальше. Когда вы закончите свой квест, вы можете найти «Желтого». Он самый сильный слизь в этом регионе. Чтобы защититься от серых волков, он всегда сражался на фронтах. Пусть он проведет вас в будущем.”

Сказав это, над вожаком деревни появился серый вопросительный знак (незавершенный квест), прежде чем он исчез.

Просто поболтали, и квест изменился? Интеллект НПС в этой игре был настолько высок!

<http://tl.rulate.ru/book/15561/350755>