

— Смертельная опасность, — очень тихо сказал Бешеный Меч и сглотнул.

Даже бронированный охранник которого он только прошёл, имел "высокий" уровень опасности. Это была его самая опасная встреча. Кто именно этот парень, чья информация была полна вопросительных знаков?

«Разве не должно быть безопасно в городе? Сегодня я впервые умру?» — подумал он с отчаянием.

Внезапно мужчина заговорил:

— Осматриваешь кого-то, кого ты только что встретил? Это не очень вежливо.

Бешеный Меч перепугался. Согласно официальной информации, НИП будет знать, был ли он осмотрен, если он на 30 уровней выше, чем игрок, использующий эту функцию.

Хан Сяо усмехнулся про себя. Он просто предсказал ход действий Бешеного Меча.

Узнав о бета-тестировании, Хан Сяо принял к сведению все близлежащие стартовые зоны на своей карте. Ближайшей стартовой зоной была деревня Большого Рога. Дорога до деревни занимала три дня, но он не хотел покидать Западную столицу, поскольку Гермина активно его разыскивала.

Отслеживая наплыв сообщений на форумах, Хан Сяо натолкнулся на тему, созданную игроком под названием Сонная Зима. Это был пост о пользе разведки.

Хан Сяо знал, кто такой Сонная Зима — легендарный профессиональный геймер, который был довольно активным на публичных форумах. Он любил обсуждать стратегии и создавать руководства. Сонная Зима был хорошим человеком, красивым (помимо прочего), и, естественно, имел огромную базу поклонников. На китайском сервере он неизменно входил в топ-30. Сам Хан Сяо достиг только 47 места, и спустя некоторое время он даже выпал из топ-100. Урок, который он усвоил после этого заключался в том, чтобы держаться подальше от девушек (если хочешь добиться успеха).

Однажды он поделился своими мыслями по этому поводу с 28-летним владельцем магазина возле своего дома, с которым он дружил. Холостяк рассмеялся над ним.

— Классная история, брат, — сказал он, — но я бы предпочел иметь девушку.

На что Хан Сяо ответил: — Но какая девушка будет с тобой?

Это был день, когда Хан Сяо потерял свою специальную скидку в этом магазине.

Рейтинги не были основаны исключительно на боях. В Галактике проводились всевозможные соревнования, кроме сражений — от охоты за сокровищами до убийства монстров и даже гонок! Поскольку Хан Сяо взял на себя ряд заданий мести от других игроков, его боевые способности были весьма отточены. К сожалению, ему не хватало других навыков, таких как умение красиво разговаривать, хотя он никогда не забывал практиковаться в этом.

Прочитав сообщения, Хан Сяо догадался, что, вероятно, найдется несколько игроков, которые дойдут до Западной столицы. Таким образом, последние несколько дней, он каждый день тратил немного времени, присматривая за входящими в город людьми. Хан Сяо смог легко определить группу из четырех человек, поскольку их имена, к его удивлению, были четко видны над их головами. Кроме того, три из них были именами известных людей.

Хан Сяо не был уверен, что причина, по которой он мог видеть их имена, заключалась в том, что у него тоже был интерфейс.

Тем не менее, это было хорошо. Так же, как игроки могли видеть имена НИП, Хан Сяо мог узнать их сразу.

Причина, по которой он решил установить прямой контакт с игроком, заключалась в том, чтобы проверить его функции НИП.

— Храбрый авантюрист, у тебя есть время, чтобы помочь мне? — спросил Хан Сяо игрока.

«Стандартная фраза для начала квеста».

Глаза Бешеного Меча расширились.

«Я даже не мог подумать, что у меня будет возможность пообщаться с высокопоставленным НИП в ближайшее время! Это место самое лучшее!» — подумал про себя он.

Бешеный Меч ответил так спокойно, как только мог: — Я готов помочь.

— Мне нужен кусок хлеба. Поможешь достать? — сказал ему Хан Сяо.

Появилось окно подтверждения, как только Хан Сяо задал вопрос.

Вы хотите дать миссию игроку Бешеный Меч?

Да / Нет

«Это действительно работает!» — восхищенно подумал Хан Сяо.

«Подождите, здесь есть автоматические подсказки для функции НИП? Может быть, я смогу автоматизировать свои собственные действия?» — начал размышлять он над данными ему функциями.

Хан Сяо прищурился. Сейчас не время волноваться по поводу этих вопросов.

"Да" — подтвердил он.

Появилось окно с парой сообщений.

Пожалуйста, установите требования и награды за миссию. Количество опыта, которое вы можете раздать, ограничено в зависимости от вашего уровня, класса, репутации и Очков Легенды.

Примечание: В качестве вознаграждения вы можете дать то, чем вы владеете: деньги, предметы, опыт, навыки и т.д.

Окно было разделено на две части. С левой стороны было выпадающее меню, которое позволяло Хан Сяо выбрать тип миссии. Было множество типов заданий на выбор. На правой стороне было окно для ввода наград. Там было две строчки: "Максимальная награда" и "Ежедневный лимит вознаграждений".

Максимальная награда которую он в настоящее время мог выдать за один квест, была 11 600 очков опыта. Похоже, система предусмотрела всё это, что означало, что Хан Сяо не нужно было выкладывать что-либо из своего кармана.

Ежедневный лимит вознаграждений относится к сумме опыта, который Хан Сяо мог выдать за день. В настоящее время он был в пять раз выше максимальной награды ($5 \times 11600 = 58\,000$).

Максимальная награда: 11600 опыта

Уровень: 24 (7200 опыта)

Класс: E (3000 опыта)

Репутация:

Гермина — ненависть (1000 опыта)

13 Подразделение — нейтральный (400 опыта)

Очки Легенды: 0

Проверив текущие настройки, он обнаружил ограничение — если текущая максимальная награда не соответствует минимальной сумме, необходимой для квеста, он не сможет ее выдать — например для квеста класса А, такой как уничтожение организации Германа, требуется соответствующая награда.

Максимальное вознаграждение Хан Сяо в 11 600 опыта означало, что он мог выдавать только квесты класса Е. Квесты класса D требовали награды не менее 30 000 опыта. Критерии вознаграждения также, казалось, отличались между различными типами квестов. Больше сообщений с объяснениями не всплыло, поэтому, похоже, что ему придётся узнавать всё самостоятельно методом проб и ошибок.

Он попытался выдать квест самому себе, но у него ничего не получилось.

«Если бы я только мог получить этот желанный опыт сам...», — мечтательно подумал Хан Сяо.

Хотя теперь у него была возможность раздавать опыт, как воду, он сам зарабатывал только от 20 000 до 30 000 опыта в день. Конечно, он никак не мог помочь кому-то другому.

«Похоже, я могу использовать это в своих интересах, хотя...» — не закончив мысль, глаза Хан Сяо начали мерцать.

Эту функцию можно было использовать, чтобы манипулировать игроками, чтобы они делали работу за него. В конце концов, игроки выполнили бы любой квест, если бы награда была достаточно высокой. Хан Сяо внезапно прозрел.

«Я должен увеличить свою максимальную награду!»

В большинстве игр только ключевые высокопоставленные персонажи, могли выдавать самые сложные миссии и самые высокие награды. Система квест-функции имела смысл.

Хан Сяо выдал обычную миссию Бешеному Мечу.

Бешеный меч уставился на окно миссии с разинутым ртом.

«Какой высокопоставленный НИП попросит буханку хлеба и даст вознаграждение в один доллар?!» — сперва подумал он.

«Подожди... может он просто решил проверить меня!» — используя самую правдоподобную догадку, сказал Бешеный Меч сам себе.

Он вспомнил, что в некоторых играх, в которые он играл раньше, действительно были такие квесты. Чем больше он думал об этом, тем больше ему это казалось правдой, поэтому Бешеный Меч вытащил все семь кусков хлеба, которые он имел в своем распоряжении, и передал их в руки Хан Сяо.

— Это весь хлеб, который у меня есть, — искренне добавил он.

Хан Сяо был ошеломлен.

«В чем дело? Неужели геймеры в наши дни слишком увлечены выполнением квестов?» — в недоумении подумал он про поступок игрока.

Тем не менее, диалог завершения возник, когда Хан Сяо получил хлеб.

Было слишком много типов квестов для тестирования, поэтому Хан Сяо решил попробовать другие функции НИП.

Рядом с именем Бешеного Меча была иконка в форме человека над его головой. Когда Хан Сяо сосредоточился на ней, выскочил длинный индикатор, в виде линии. Линия была наполовину красной, наполовину зеленой и с разделителем в центре.

Вы хотите изменить уровень репутации с Бешеным Мечом?

«Я даже могу сделать так...» — мысленно удивился этой функции Хан Сяо.

Он немного боялся пробовать эту функцию.

«Что, если это также изменит мои мысли? Если я установлю репутацию на максимум, я же не влюблюсь в него?» — вздрогнул от этих догадок он.

«Нет, нет, нет, нет, я не могу так рисковать».

Хан Сяо решил проверить это, переместив разделитель немного влево, чтобы уменьшить репутацию на пять. Он облегченно вздохнул, когда больше ничего не изменилось.

«Эта функция не очень полезна...»

Ваша репутация с Хан Сяо упала на 5.

Хан Сяо: незнакомец (-5/100)

«Что за...?! Почему моя репутация снизилась после завершения квеста?»

«Ерунда какая-то...»

<http://tl.rulate.ru/book/19148/422332>