

Глава 1: (Якобы) Нормальные выходные. (3)

Прежде чем я ушла, Ксавье подозвал меня.

«Будь начеку, маленькая Вайна! Я слышал, что скоро может появиться тринадцатый «Квест богов»! И, надеюсь, в понедельник мы увидимся в школе?»

Улыбнувшись, я кивнула и на прощание помахала Ксавье.

В Ашенлоде есть двенадцать чрезвычайно трудных квестов, сложность их прохождения – на грани возможного. Они фантастически хорошо написаны, имеют привлекательные сюжетные линии, харизматичных персонажей и хорошие награды. Эти квесты фактически задали сегодняшний облик Ашенлода.

Но есть одно «но».

Они были сделаны не разработчиками игры.

Все двенадцать квестов были созданы и отправлены одним игроком, который подписал их инициалами Р.А.В.

Квесты были известны под разными названиями, самый первый из них назывался «Наука алкоголизма». Из-за названия квест привлек очень мало внимания, когда он впервые был добавлен в игру, после тестирования одним из Гранд-мастеров Ашенлода. Фактически, это было почти полностью проигнорировано большинством игроков, так как квест имел очень простое начало: Помочь пьяному человеку вернуться домой.

В конце концов, Гранд-мастеру, который тестировал игру целиком, пришлось убедить одного из своих друзей пройти этот квест. Этот друг был известным и уважаемым в сообществе игроком и, по-видимому, сначала не хотел проходить его. Вообразите его удивление, когда маленький акт помощи пьяному мужчине в итоге привёл к заданию помочь богу Дионису вернуть свой трон на горе Олимп?

Это был один из тех квестов, которые затягивают, заставляя играть несколько дней подряд, в предвкушении дальнейших событий. После того, как стало известно, что в игру был добавлен огромный новый квест, всё больше и больше игроков стали проходить его.

Их внимание особенно привлекло то, что после окончания квеста на горе Олимп осталось одиннадцать свободных мест, символизирующих ещё одиннадцать богов, которым нужна помощь.

Эпический поиск оставшейся части квеста и оставшихся одиннадцати богов окончился ничем. Люди были разочарованы, считая, что то, что такой большой квест остался незаконченным – позор.

Так было до тех пор, пока один из новеньких игроков, не наткнулся на новый квест под названием «Спасение Дома», в котором появилась богиня Гестия.

Именно тогда игроки поняли, что вся квестовая линия была эпизодической, и выходила постепенно.

Очень скоро все двенадцать квестов были завершены, и все боги были возвращены на свои престолы. Сейчас эти двенадцать квестов известны как «Квесты богов» из-за, участия в

античных богов человечества на заре цивилизации, и потому, что они чертовски трудны. Для выполнения некоторых частей квестов требовались группы рейдового уровня, а также нужно было быть очень умным, чтобы понять некоторые подсказки.

Самым счастливым был момент, когда тысячи игроков объединились, чтобы вызволить последнего бога, Зевса, из заточения и победить финального босса. Почти миллион человек смотрели, как Зевс возвращается на свой трон на Олимпе.

К счастью, квесты сбрасываются три раза в год, чтобы их могли пройти другие игроки. Некоторые фанаты проходят квесты каждый раз, когда они доступны, просто потому, что они очень хороши.

Конечно, вокруг ходят слухи о тринадцатом квесте в серии.

Большинство в это не верит, считая, что всё кончено, так как все боги возвращены на их престолы. Но Ксавье, очевидно, не считает это слухами.

Думаю, мне просто нужно подождать и посмотреть, что произойдет.

Скучая, я решила бесцельно побродить по улицам. В игре так много квестов, что несколько может запуститься, просто пока я гуляю. Однако большинство из них кажутся бесполезными, а я хочу сделать что-нибудь сложное. Я игнорирую большинство линейных квестов с одной целью, и даже, например, человека, лежащего в луже собственной крови в переулке.

У меня наконец-то появился шанс, когда на обочине дороги я заметила разбитую карету, с гербом на двери.

Усмехаясь про себя, я стала её осматривать.

<http://tl.rulate.ru/book/19168/422136>