

Через 10 минут Берт и Стар смогли совершить последнее лобовое столкновение, чтобы убить свою последнюю дикую свинью.

- Сестра Стар? Может, мы ему поможем?"Бертинг был моложе, а потому он, естественно, был более доверчивым и добрым по сравнению со Старберри.

- Пусть он сам занимается своими делами! - Старберри сидела на траве, ее спина была слегка согнута назад, левая рука не давала ей лечь, а другая лежала на земле, все еще сжимая меч новичка.

- Но...- Бертинг попытался убедить ее, но Старберри тут же нахмурилась и посмотрела на него.

- Проверь его выносливость! - Старберри указал на фигуру Мэтью.

Затем Бертинг перевел взгляд на Мэтью и проверил полученную информацию.

....

Имя: Убийца со Счастливым Лицом (Игрок)

Уровень: 3

НР.: 100/100

МР: 27/90

Выносливость: 15/30

....

- Так вот почему!"Бертинг посмотрел на бегущую фигуру Мэтью, он и Старберри бегали почти 10 минут. Бертинг предположил, что с тех пор, как они выровнялись, они не сжигают столько выносливости. Их почти исчерпанная выносливость и очки маны (МР) вернулись к полной, и, если бы они не подняли уровень на этом процессе, у них была бы почти пустая выносливость и пришлось бы отдыхать в течение некоторого времени.

...

Выносливость в этот момент все еще оставалась загадкой для игроков, за исключением Педро.

Он знал, что потребляемая выносливость и восстановление зависят от физического состояния персонажа игрока, как и в его реальной жизни.

Фактическое вычисление или "формула" не была раскрыта разработчиками даже в его прошлой жизни. Следовательно, игроки только вычитали, что выносливость в информационной панели игрока была просто вспомогательным средством, чтобы помочь им определить свой уровень усталости.

Выполнение таких действий, как бег, приведет игрока к истощению, как это происходит в реальной жизни. Единственное различие между Беартом и реальностью заключается в том, что в информационной панели игрока была выносливость, которая служит ориентиром для уровня усталости игрока.

...

Предположение Бертинга было наполовину правдой, но лишь наполовину. Это верно, что поднятие уровня удерживало их выносливость от достижения критических стадий. Однако ошибочно было полагать, что она вернулась в полном объеме. Это было просто потому, что по мере повышения уровня игрока сила его персонажа увеличивается пропорционально. Это включает в себя его потребление выносливости и восстановление.

Это было все равно что нестись или бежать трусцой. Когда человек бежит в первый раз, он может пробежать несколько сотен метров. Поскольку он или она делает это регулярно, то в конечном итоге получится пробежать больше, вплоть до километра, а то и больше. Вот что происходит с выносливостью игрока, когда он или она повышают свой уровень. Та же механика применима к МР и НР, что делает Беарт более реальным по сравнению с другими играми AVR. Они играли в закрытую бета-версию для получения опыта игры и обрывков информации, которые они могли бы получить, чтобы опередить остальных на официальном запуске игры, помогая разработчикам выявить некоторые ошибки и отклонения. Хотя разработчики Беарт были уверены, что в игре нет никаких отклонений или ошибок, они все же решили провести закрытую бета-версию как гарантию и как норму в любых играх. Как они и сами сказали, нет ничего идеального.

Игроки все еще находились в закрытой бета-версии, так что не было никакой необходимости скрывать такую информацию, как имя и тому подобное

* Хлоп... Хлоп... Старберри встала, убрав свой меч обратно в ножны и хлопнула в ладоши, чтобы привлечь внимание Бертинга.

- Давай отдадим их этому деревенскому солдату! - Старберри начала тащить за хвост двух мертвых диких свиней и отправилась обратно в деревню.

- Ох... Сестра Стар! Ты оставила одну из своих свинок! - напомнил Бертинг.

-??? Я могу тащить только двух...- ответила Старберри тихим и застенчивым голосом.

- Правда? Тогда позволь мне взять последнюю! - Бертинг потащил третью дикую свинью Старберри и вел себя как джентльмен. Теперь он нёс четырех диких свиней, таща по два хвоста дикой свиньи в каждой руке.

- Они тяжелее, чем я думал! - У Бертинга еле хватало сил тащить четырех мертвых диких свиней. Несмотря на все муки, он изо всех сил старался не подать виду, чтобы произвести впечатление на Старберри. На данный момент он был сменным членом партии для Старберри. Он завоевал доверие Старберри благодаря своей преданности. Однако он знал, что для того, чтобы стать профессионалом и вступить в гильдии высшего уровня, ему понадобятся как минимум навыки или таланты. Профессиональные игроки высшего уровня не были выдающимися далеко не за лояльность.

...

"Вздых... Мэтью вздохнул, увидев, как Бертинг и Старберри тащат трупы диких свиней.

...

- Уважаемый сельский житель! Вот мертвые дикие свиньи, которых вы поручили нам убить! - Бертинг разговаривал с деревенским солдатом Тэмом.

- Отлично! Но где же ещё один парень?- Деревенский солдат Тэм обрадовался, увидев, сколько

диких свиней он может использовать в качестве приманки.

- Другой парень?" Старберри и Бертинг посмотрели друг на друга с кислой миной.

- Ну да!" Деревенский солдат Тэм кивнул.

- Хм... уважаемый сельский житель... он все еще убивает диких свиней, метод, который мы оба использовали, был проще и эффективнее, чем его. Вот почему мы закончили быстрее! - Бертинг объяснил.

- Да неужто?..- Выражение лица деревенского солдата Тэма изменилось, как будто он выглядел немного разочарованным.

- Пока я не забыл, вот ваша награда!- Деревенский солдат Тэм вручил Старберри и Бертингу по пять серебряных монет.

- Да мы разбогатели!!- Молодые глаза Бертинга аж засверкали от жадности! Наибольшее количество монет, полученных игроками с заданий с рейтингом В, составляло около 30 бронзовых монет. Разница в наградных монетах была более чем в десять раз больше, чем у задания с рейтингом "А". Это доказывало, что чем сложнее задания, тем более стоящей будет награда.

Прежде чем они успели отреагировать, прозвучало системное уведомление.

...

[Системное Уведомление!]

Задание: доказательство силы!

Рейтинг: А

Закончено!

...

Получение Вознаграждений...

Награды:

5 Серебряных Монет

4 свиные шкуры

...

Задания, которые давали опыт, были очень редкими, награды за задания обычно состояли из монет, материалов, предметов, навыков или любой другой всячины. В то же время редкость награды всегда пропорциональна редкости задания. (материалы, которые можно использовать, например, Создание (Речь идёт о крафте) или Зельеварение. А что, где и как использовать зависело от игроков. Например, свиная кожа может быть использована в качестве пищи или может быть использована в экспериментах по изготовлению зелий и тому подобного.)

- Уважаемый сельский житель! Есть ли что-нибудь еще, что вы хотели бы, чтобы мы сделали? -

взволнованно спросил Бертинг, все еще одержимый жадностью, ожидая, что деревенский солдат Тэм выдаст еще одно задание по истреблению и их награды будут иметь ту же ценность.

- Хахахаха! Энтузиазм-это хорошо, авантюрист! Но жадность-это опасно! - напомнил деревенский солдат Тэм.

- Молодые люди на самом деле просто полны энергии! Ха-ха-ха, - прокомментировала Старберри.

- Хахахаха! Это правда! Так и есть!" Деревенский солдат Тэм кивнул в знак согласия, когда они увидели вдалеке медленно приближающуюся к ним фигуру.

- Похоже, что все присоединятся к походу! хахаха!" Деревенский солдат Тэм стал более оживленным и счастливым.

Как и ожидалось, Мэтью преуспел в завершении задания. Количество диких свиней, которых он действительно убил, было около 10. Сначала он неохотно собрал остальные 7 мертвых тел и получил некоторые материалы для диких свиней, думая, что если он представит больше, чем требуется, то получит дополнительные награды.

Однако он мог бы, в лучшем случае, дотащить четырех диких свиней, он был уверен, что сможет сделать три поездки туда и обратно, чтобы представить 10 мертвых диких свиней деревенскому солдату Тэму, однако мертвые тела диких свиней распадутся через некоторое время, поэтому он решил просто придерживаться требований задания.

Даже если бы он припёр дополнительную мертвую дикую свинью, он думал, что это не будет иметь большого значения для вознаграждения деревенского солдата Тэма, и ему было бы более выгодно собирать материалы, которые он может получить от мертвой дикой свиньи.

После завершения задания Мэтью получил те же награды, что и Старберри и Бертинг. Когда Мэтью принял награду, прозвучало системное уведомление и привлекло внимание трех игроков.

...

[Системное уведомление]

[Цепочка Заданий: Дикая Охота На Горных Волков!]

Рейтинг: S

Текущая миссия: отдохайте и готовьтесь к испытанию, которое приготовил для вас солдат деревни Тэм! Найдите деревенского солдата Тэма после отдыха и подготовки в течение отведенного времени.

Продолжительность: 1 час]

...

Деревенский солдат Тэм не дал Мэтью времени переварить или отпраздновать полученные награды. Трое игроков были потрясены до глубины души. Они только что запустили задания с рейтингом S, ещё и цепное задание. После нескольких секунд молчания раздался еще один сигнал системы оповещения, который вернул их в чувство.

...

[Системное уведомление]

[Цепное Задание: Дикая Охота На Горных Волков!]

- Вы согласны? Да или нет?]

<http://tl.rulate.ru/book/26030/1494035>