

### Глава 3. Дополнительное Задание.

Разработчики "Судьбы" были теми еще хитрецами.

Они объявили запуск "Судьбы" за 12 дней до анонсирования. За 12 дней они набирали бешенные обороты рекламирования ведь, о них ничего не было известно целых 10 лет!

Мало того что бета тест был окутан тайнами так еще и запуск сервера был неожиданно объявлен.

За эти 12 дней у всех на Земле было одно на уме "Судьба".

Как упоминалось ранее разработчики были теми еще хитрецами.

Да же с учетом огромного количество рекламы, про саму игру было мало информации. Не большое содержание об игре было на официальном сайте и больше ничего.

Такие опции как "Характеристика" не существовало в бета версии, не говоря уже о официальном сайте.

13:30:51, 51 секунда прошла с запуска сервера.

Вместе с Е Цы в игру вошли 9999 других игроков, все они еще были заняты выбором расы и классов, а так же чертовой "характеристики".

Никто еще не достиг Достижения "Первая Кровь"

Не смотря на то что она была в себе уверена, она не могла снизить бдительность.

Не должно быть никаких промахов!

Е Цы сразу направилась на левую сторону от дома старосты .

Хотя запрос был убить кроликов "в прилегающих районах", но Е Цы знала механику игры, можно была просто убить кроликов позади дома старосты и выполнить задание. Кролики там было много порядка 30, но была одна проблема их респаун был медленным.

Тем не менее место было очень близким к старосте деревне, что было подходящим для Е Цы к тому же ей всего надо было убить 15 кроликов.

Надев оборудование новичка данное игрой, она устремилась к кроликам сверкая своим кинжалом.

Уровень Зайцев был 1, но не смотря на это их атаку нельзя было игнорировать. Каждой атакой они наносили от 2 до 5 урона.

Е Цы была адаптирована игра за "Человека Черрадейку". Она могла идеально держать дистанцию и уклоняться от атак противника, при этом имея очень низкую скорость и маневренность. Игра за такого быстрого и маневренного персонажа как Эльф Охотница она был так счастлива что даже прослезилась.

Огромным преимуществом было играть за такого маневренного персонажа в начале игры.

За 3 минуты Е Цы убила все 15 кроликов из которых она получила 6 "Кроличий Зуб" и 7 "Мясо

Кролика". Она не тратила много времени, сразу после сбора 10 зубов и мяса она вернула к старосте деревни.

Она собирала эти предметы для последующих заданий . Хотя получение достижения " Первая Кровь" за задание " Охота на Зайцев" была ее приоритетом, она все не смогла унять жадность и рискнула, для получения " Первой Крови" на следующие 2 задания . Она молилась что бы никто не закончил задание переее неё.

"Молодая авантюристка, ты самая храбрая одиночка что когда либо видел я, за такой короткий промежуток времени....." Староста деревни как всегда говорил ерунду.

Е Цы немедленно нажала на кнопку "пропустить разговор"

Это было оскорблением для всех NPC, прерывать во время диалоги, ведь в игре было 99% реализма.

Можно было иметь чувство обоняние, и поле зрения в "Судьбе", так же как и в реальном мире. У КаждогоNPC были свой тип мышления. Каждое отдельное действие может влиять на NPC, а те свою очередь влияют на раздачу количества заданий выданным ими.

Но все же можно было получить задание даже если тебя ненавидит NPC, так же можно было заплатить высокую стоимость или повысить близость с NPC.

Это заставляло игроков "Судьбы" проявлять смиренность перед NPC даже если они готовы были убить друг друга.

Однако Е Цы пропустила диалог без страха, не потому что она не заботится о близости со старостой, а потому что у нее был у нее была "Характеристика" - "Хитрость".

Описание "Хитрости" было не ясным: Иногда вам придется сделать именно это.

"Хитрость" рассматривалась как одна из последних вариантов атрибутов в "Характеристики". Чуть выше не понятного описание было не большая надпись, которую большинство игроков пропускали из-за не внимательности.

Это то что никто не замечал в начале игры.

Не многие выбирали такой атрибут при создании персонажа. В конце концов кто бы хотел такой негативный навык как "хитрость" ?

Но бывали игроки что выбирали "хитрость" по чистой случайности, и были те кто читал описание и выбирал навык намеренно. После распространение информации о навыке в форуме, сотни тысяч игроков сожалели о упущенной возможности, многие же по новой создавали персонажа что бы получит навык "хитрость".

Все это было лишь по одной причине. "Хитрость" позволяло пропустить или прервать диалог NPC. NPC по прежнему признавали что диалоги или речь окончено и что игрок слушал их внимательно, при этом Игрок оставался в хороших отношениях с NPC.

Этот атрибут не был просто как кажется. Он был очень полезным для игроков с Красными Именами, а так же у кого мало очков "Престижа". Некоторые считали что этот навык был добавлен по ошибке.

Староста деревни дал кивок Е Цы и продолжал улыбался даже после того как диалог был пропущен. " Молодая авантюристка, Вы внесли большой вклад в нашу деревню и у Вас есть искренность отношения. С таким хорошим человеком как Вы, наш континент Джиама будет иметь успех."

Уведомление прозвучало как только Староста деревни закончил свой речь. " Поздравляю вы первый игрок который закончил задание " Охота на Кроликов " Вы хотите что бы Ваш ID оставалось скрытым ?".

После "Крещения" прошлых ошибок Е Цы усвоила важный урок смирения. Ее задача была заботится о своих родителях и вести простую жизнь. Репутация уже не то что она жаждала.

Она не колеблясь нажала "Да". После чего золотые буквы всплыли в канале Чата, и нежный женский голос уведомил каждого игрока.

" Поздравляю игрока \*\*\*\* с достижение "Первая Кровь" в задание " Охота на Кроликов"

Награда: 1 золото, Престиже : 1000 очков.

" Поздравляю игрока \*\*\*\* с достижение "Первая Кровь" в задание " Охота на Кроликов"

Награда: 1 золото, Престиже : 1000 очков.

Е Цы посмотрела на время и с облегчением вдохнула. Это бы в 13: 36: 42.

Она получила "Первую Кровь"

Она заметила что ее ладонь вспотела. Она не могла подавить смех что сорвался с ее губ. Когда же она стала так нервничать?

Е Цы была одна в деревне, поэтому она не слышала всех руганий игроков когда они увидели уведомление.

Все ее внимания был сконцентрировано на старосте деревни. Ее мысли переносились на форум о активации побочного и единственного задания. Возможно ли это? Как хоть чуть-чуть приблизится к этому?

" Ах да юная авантюристка я вижу в Вас некоторую грациозность, которую имел покойный король Эльфов Дау'эр. Ну как не хотите послушать некоторую историю ?"

Вот оно! Е Цы почти подпрыгнула от счастья.

Это была правда! Все что было написано на форуме было правдой !

Хотя она было ходячей энциклопедией по "Судьбе" но она не знала о побочных заданиях ах в Эльфийской деревне.

Ну не то что бы она не знала, скорее игнорировала.

Единственная причина почему она не о существовании этого задания, то что она не смогла бы ее выполнить, и никто до это не делал этот задание.

"Конечно" ответила Е Цы говорю с теплым тоном что она в прежде не делала.

" Давным давно ....." Староста деревни начал свой рассказ. Но у Е Цы не было намерения что бы слушать его, она не знала сколько времени займет это.

Она в очередной раз пропустила диалог, но сохранила его на тот случай если он пригодится в будущем.

" Теперь Вы пойдете по стопам Дау'эр. Юная авантюристка, это дорога полна трудностей, готова ли Вы пойти по ней? " Диалог старосты прервался но том моменте где он предложил квест Е Цы.

"Да, я готова"

" Отправляйся к " Ледяной Пещере" и принеси мне клык" Сшатора" "

Е Цы была в " Ледяной Пещере". Это было одно из 10 топ подземелий что подготовила "Судьба".

Ее трудность была средней, но там так же было Нормально и Элитной сложности, что позволяло игрокам от 3 до 15 уровня ходит туда.

В своей прошлой жизни она прошла " Ледяную Пещеру" и была 18 уровня с полным комплектом оборудования.

Она хорошо знала всю пещеру что могла пройти с закрытыми глазами.

Сшатор был средним боссом в "Ледяной Пещере". Самый минимальный уровень для прохождения подземелья был уровень 3, но так как она соло игрой ей понадобится подняться до 5 уровня.

Конечно одной из основных причин было то что она получила бы навыки Охотница на 5 уровне. первым был "Слэш" и вторым было умения "Стрельба из Лука". Так же "Охотничья торговля" и " Приручения Животного" можно было научиться на 8 уровне, но Е Цы не приживала по этому .

С опытом прохождения соло, а так же со знанием о судьбе, она доверяла себе и знала что справится с подземельем как только изучит навык " Стрельба из Лука".

"Ваше высочество, я сделаю все возможное что бы завершить это задание" Е Цы положила одну руку на грудь, а правую руку раскинула и поклонилась. Сразу же она услышала уведомление системы " Ваша близость со старостой деревни повысился на 10"

Это было формальное приветствие в "Судьбе". Если по приветствовать NPC таким образом то есть шанс повысить близость с ним. Но это работало только единожды.

Это не было секретом на поздних стадиях игры, но в начале игры это помогало оставить всех позади.