

Запуск.

Выйдя из города, я за двадцать минут добежал до леса камней, причудливые деревья из камня изгибались, наплевав на все законы гравитации.

Вот ещё одна группа новичков сагрила одного из кабанов. Отчаянно пытаюсь его победить, группа не успела глазом моргнуть как вайпнулась. Зато они отвлекли важного кабана. Важного потому, что именно он мешал мне пройти дальше. Так что, проскользнув мимо, я начал углубляться дальше, выискивая нужное мне дерево.

Спустя минуту, когда игроки потерялись из виду, я нашёл необходимое место. Дерево загибалось достаточно круто, что бы позволить на него забраться и атаковать на вытянутой руке монстра. Я быстро окинул взглядом лес и нашёл пять кабанов в радиусе 50 метров. Думаю, больше трех сагрить не успею, не хватит скорости добежать до дерева.

Просчитав траекторию бега, я рванул вперёд через агро-зону трех кабанов. Их глаза сфокусировались на мне, и я припустил к спасительной высоте. Ловко в три шага-прыжка я забрался на дерево, успев буквально в последнюю секунду, прежде чем в место, где была моя нога, не воткнулись чёрные бивни. Теперь, приступим к монотонному избиению монстров.

Взмах рукой Серый кабан, уровень 3 (обычный)

290/300 хп

Не так уж и долго получится.

У монстров 3 уровня шанс выпадения медных монет 1 к 3. Если повезёт, то закончу прямо сейчас.

Монстр 3 уровня (обычный) убит. Сумма бонуса 300%. Получено 300 опыта.

Конечно же система поощряет игроков убивающих монстров уровнем превосходящим свой собственный. За эти три кабана я получу 900 опыта и ещё 100 останется до первого уровня. Вообще может и имеет смысл остаться тут прокачаться дальше до второго, но мне слишком сильно интересно, какую награду я получу после завершения квеста.

Последний кабан дропнул монету, которую я с радостью подобрал и побежал на ближайшего кабана. Получив всего три удара, тот отправил меня экспрессом в город. На нулевом уровне нет никаких штрафов за смерть, так что я просто сэкономил время.

Следующая цель лавка ремесленных товаров. Все квесты с подношением знакомят нас, по крайней мере с одним NPC ремесленником, который продаёт квестовый предмет за 1 медную монету. В данном случае мне нужен чёрный рог козла. Из этого предмета нельзя ничего сделать, он предназначен лишь для подношения и исчезнет после ивента.

Купив рог, я побежал в сторону храма Гатаноа. За каменным не высоким зданием с изображением множества ртов находится священники Шуб-Ниггурат. У них нет агро зоны и они ведут себя пассивно, читая молитвы. Согласно квесту они предатели своей Богини вставшие на сторону её брата. Мне необходимо убить одного и вонзить рог в сердце трупа.

Хочу сказать, я был немало удивлён возрастному рейтингу игры, однако регистрация доступна с 14 лет и видимо правительство считает такое нормальным. Хотя ИИ Этельфлед при регистрации считывает возраст и попросту не показывает кровь, звуки прорезаемой плоти и тому подобное публице младше 17 лет. А вот мне предстоит таким насладиться.

Несмотря на то, что после моей атаки сагриться на меня только один священник, но стоят они довольно плотно друг к другу. Так что я решил выманить одного из них в довольно удобную не широкую арку-тоннель.

Укол

И я сразу отбегаю к арке, что бы с ужасом заметить целых ПЯТЬ преследующих меня священников. Вот это поворот, времени поразмыслить мне не дали. Мудрость профессионального игрока "видишь эксплойт - используй его" не подвела. Пусть это довольно сложно, но сражаться в узком проходе не теряя хп возможно.

У каждого священника был длинный массивный посох, что конечно не добавляло им удобства в нынешних условиях. Очевидно, что такая ситуация была построена для игрока. Уклоняться от их нелепых тычков было проще простого, когда на меня давили, я резко толкал их от плеча. Урона почти не наносил, зато физика тут работает вполне сносно.

Таким образом я убил всех пятерых священников. И поднялся до первого уровня. За первое повышение дали 10 очков характеристик, далее по 5. Сразу вкинул 10 в скорость. Класс можно получить только на втором уровне, поэтому интеллект мне не нужен, а вот скорость все равно необходима любому классу мага. Теперь займусь протыканием сердец. После первого смачного звука с примесью хруста передо мной выскочило уведомление.

Игрок омыл Рог Матери сердечной кровью предателя

Уровень 1(1/1)

Уровень 2(1/5)

Уровень 3(1/50)

Уровень 4(1/100)

Такого поворота я если честно ждал, вернее такое предчувствовали инстинкты человека, игравшего в эту игру 10 лет. Ничто не бывает случайно и подобных скрытых квестов полная игра. Наверняка и у Не Ли будет подобный удачный случай поднять награду за квест.

Задача предельно ясна. Я продолжил заманивать священников в арку и делал это куда быстрее, изначально у игрока 0 уровня все характеристики равны 5. Моя скорость теперь 15, возрастание мощи персонажа от характеристик высчитывается по сложной формуле, то есть я не быстрее остальных в три раза. Где то раза в полтора - два. Однако за 1 очко выносливости или духа всегда дают 10 очков хп или маны, а также каждые 5 очков поднимают регенерацию на 1 очко/сек.

Но это очень сильно сказалось на темпе охоты на предателей. К сожалению они не дропают абсолютно ничего, даже опыт.

Мне понадобилось 40 минут, что бы закончить сотню и если честно меня это расстроило. Я уже представлял, как получу легендарную экипировку за выполнение такого квеста за час. Конечно, сомневаюсь, что так было бы, но мечта приятная. Однако я и так прекрасно справился, быстрее может быть можно, но не сильно. К тому же в прошлом об этом квесте было много информации, как и об остальных, но такого не случилось. Максимум нужен был один священник. Наверное, я активировал скрытое условие.

С такими мыслями я проткнул последнее сердце. Игрок обрек последнюю душу на муки в Чёрном Лесу Матери

Вернитесь к Ней за наградой

Рог перестал отдавать глянцем, на нем появились вырезанные символы, а сам он стал немного прозрачным как кристалл. Оттуда я мог наблюдать агонизирующие лица тех священников которых я убил. Было даже пару тех, которые мне запомнились. Игра не создаёт одинаковых монстров и NPC. Все хоть чуть чуть отличаются.

С радостью и предвкушением я зашёл в Храм Шуб Ниггурат. Белые колонны подпирали высокий потолок, а чёрная вода стекала по ним. Вода стекала бесшумно, а вот шлепки ног по этой воде разносились эхом по всему храму. Очень давящая атмосфера непостижимого охватила меня, переполняя то трепетом, то ужасом, то восторгом. Для меня это вовсе не игра, а жизнь в игровых декорациях. Через несколько лет это станет девизом для всех профессиональных игроков.

Тут был лишь я один. Храм не пускал игрока без подношения. А наказывало за неподобающее поведение настолько сильно, что оставалось лишь удалять персонажа и создавать заново.

Я прошёл размеренным шагом к алтарю, ловя каждый звук. Чем ближе я подходил, тем сильнее я слышал нарастающий шёпот и низкий гул под ногами. Рог на поясе раскалился, но не жег меня, лишь источал сизый дым. Grimасы страданий забились в ужасе, будто пытаюсь своими лбами пробить нерушимую клетку. Всё было тщетно. Я ступил на ступеньку алтаря, на ногах не было никакого чувства сырости, они были абсолютно сухие. Мои руки с рогом опустились на алтарь, я же упал на колени. Как только рог коснулся молочно-белого камня мир замер. Будто отключили звук, гул прекратился, шёпот, словно обрубил, даже души в своей клетке застыли.

Я не посмел шевельнуться, когда над моим плечом медленно проплыла рука. Белоснежная кожа обтягивала утонченную кость, слегка заостренные ногти украшали длинную изящную кисть. А я забыл про очки опыта, рейтинг предметов и награду. Моё сердце замерло, созерцая эти ощущения.

- Встань и повернись.

Мягкий, но властный голос заставил меня выполнить команду. Он же вывел меня из этого состояния, позволяя прочистить сознание. Что поделать, увеличение скорости мышления сопровождается побочными эффектами. Например, усиленная реакция на раздражители и супер чувствительность.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/31599/681907>