

Время пролетело мгновенно. ВидБро, Святая Катрина и МечСлешер вернулись почти 23 дня назад. Все это время Люк был заперт в своей комнате. Он выходил только один раз - чтобы получить материалы от Настоящего Мага.

Однако, чтобы игроки оставались, он постоянно давал им миссии без остановок. Это значительно улучшило их скорость прокачки, и каждый из них уже прошел свою первую эволюцию расы.

Каким-то образом все они получили эволюцию «Драконий наблюдатель (Мудрец)». На этот раз система даже не удосужилась спросить Люка и прямо назначила ему штрафы.

4 игрока, следующие за ним, стали значительно сильнее, все достигли 6-го уровня, в то время как Настоящий Маг был на 7 уровне, а ВидБро только что перешел на уровень 5 несколько дней назад. Каждый уровень становился все труднее проходить, так как для этого требовалось все больше и больше опыта.

Хуже всего было на 30 уровне. Все игроки на 30 уровне получали то, что широко известно как дыра опыта.

Она отличалась от игрока к игроку, в зависимости от их эволюции и специализации, а также от их пути.

Общим было то, что это было место, где игроки бесконечно сбрасывали опыт. Зачем? Потому что им это было нужно, чтобы получить конкурентное преимущество над другими игроками.

У Люка из далекого будущего, дыра опыта была самой распространенной для магов - «Игра на заклинания».

Существовали способы выучить заклинания в обычном режиме, однако требовалось потратить много времени, чтобы понять принципы, лежащие в основе этих заклинаний, и т. Д. Однако с игрой на заклинания можно было потратить опыт, чтобы получить шанс получить заклинание.

Для этого всем игрокам с этим типом дыры опыта нужно было использовать свои навыки «элементального заклинания», используя различные комбинации для достижения желаемого заклинания. Естественно, вероятность получить то, что вы хотели, была невероятно низкой, и поэтому она была известна как эксплоид.

Но это была тема для более позднего времени, когда Люк действительно достигнет 30-го уровня. Он не знал, что получит, и не было необходимости беспокоиться об этом. Он может получить ту дыру опыта, которую получил в прошлом будущем, или он мог получить ультра-редкую легендарную дыру опыта. Это не имело большого значения, поскольку и то и то забирало невероятное количество опыта.

Люк взглянул на свой статус.

=====

Статус NPC

Имя: Лукас Ферланд (Мудрец)

Легендарная титул: Дурак (Континент Гамин)

Легендарная титул: Драконорожденный

Уровень: 26

Возраст: 17 лет

Пол: Мужской

Раса: Драконий Наблюдатель I

Путь: Маг (Маг среднего уровня II)

Специализация: Солнце, Незримое младенчество

-----

Живучесть: 120

Выносливость: 100

Интеллект: 120

Восприятие: 115

Защита: 105

Ловкость: 95

Харизма: 120

Удача: 2

Энергия: 180

Сродство к огню: 45%

Сродство к воде: 45%

Сродство к ветру: 45%

Сродство к земле: 45%

Сродство к разуму: 50%

Сродство к космосу: 1%

Сродство к восстановлению: 80%

Сопротивление магическому урону: 100

Сопротивление физическому урону: 100

Сопротивление недугам: 25

-----

Навыки и умения:

- Бессмертная храбрость, ур.1

- Кулинария среднего 5 ур.

- Охота среднего 5 ур.

- Продвинутый рукопашный бой 4 ур.

- Плавание среднего 5 ур.
- Продвинутый убийца 5 ур.
- Шитье среднего 5 ур.
- Продвинутая медитация 5 ур.
- Продвинутые заклинания огня 5 ур.
- Продвинутые заклинания земли 5 ур.
- Продвинутые водные заклинания 5 ур.
- Продвинутые заклинания ветра 5 ур.
- Начинаящие заклинания души Ур.0
- Низшие космические заклинания 0 ур.
- Магические руны среднего 4 ур.
- Ремесло среднего 5 ур.
- Улучшенный очищающий свет 0 ур.
- Продвинутая регенерация 5 ур.
- Продвинутые заклинания восстановления 5 ур.
- Дракони́й язык 0 ур.
- Чешуя дракона 0 ур.

Очки навыков: 27

-----

Таланты:

- Среднее заклинание 5 ур.
- Среднее поглощение энергии 5 ур.
- Восприятие души (врожденное)
- Среднее восстановление тела 0 ур.
- Драконья кровь (присущая)

Очки талантов: 12

-----

Мутации:

- Драконьи глаза
- Глаз наблюдателя

-----

Заметка:

Бета-тестирование заканчивается через 00 дней, 00 часов, 05 минут, 44 секунды.

-----

-Форумы-

-Выйти-

=====

- А, осталось 2 минуты? - Люк подумал про себя, глядя на заметку в конце своего статуса.

Мгновение спустя он взглянул на пятерых игроков, собравшихся перед ним, ожидая увидеть, почему Мудрец их вызвал.

"Позвольте мне кое-что сообщить вам, ребята. Примерно месяц назад я подружился с кем-то невероятно сильным и оказал ему услугу. В ответ он решил позаботиться о той, кто причинил мне столько вреда, Рэйчел, лидер Сопротивления. Поэтому мне больше не нужно будет скрываться. Нашей организации больше не нужно будет оставаться в тени, скрываясь от серьезной угрозы».

Люк позволил его словам на некоторое время укорениться в головах игроков, прежде чем один из них наконец понял и прошептал остальным.

«Это прогресс в сюжетной линии скрытой организации «Карты судьбы». Скоро произойдут изменения. Такие радикальные изменения в сценарии означают, что основная сюжетная линия начнется в ближайшее время».

"Ах"

Остальные тоже начали понимать серьезность ситуации. Все они уже давно получили скрытую основную сюжетную линию от Мудреца, однако за последние 23 дня в ней не было особого прогресса.

Однако, если лидер организации уйдет, скрытая основная сюжетная линия будет завершена раньше, чем ожидалось. Кроме того, это серьезное изменение в обстоятельствах королевства Леон также вызовет множество изменений на всем континенте Гамин!

"Эта угроза была уменьшена; однако она не была устранена. Я постараюсь полностью искоренить этого паразита с тыла королевства Леон. И мне нужно сделать это быстро. Война неизбежна. Война непропорционального масштаба. Война, которая пронесется по всему континенту. Грядет война за Гамин».

Уведомления появлялись на экранах перед ними.

=====

Основной сюжетный квест 1-ой версии

Кровавый Гамин

Пламя войны угрожает подняться на континент Гамин. Три основных государства скоро будут охвачены тотальной войной за контроль над всем континентом. Мудрецу нужна ваша помощь.

Следуйте за Мудрецом на войну против Теократии Роланда и Священного Королевства Ислесат, чтобы защитить суверенное Королевство Леон.

Примечание: из-за эволюции вашей расы другой вариант недоступен. Вы не можете пойти против воли Мудреца.

Сложность миссии: S

Награда за завершение миссии: ??????

=====

Это был основной сюжетный квест, который Люк получил некоторое время назад, когда завершил миссию «Шпионы», в результате чего он был вознагражден этим квестом.

Люк не остановился на этом, продолжая говорить.

«Я знаю кое-что, чего не знает большинство людей в этом измерении».

Он намеренно использовал такой язык, чтобы казалось, будто он знает, что говорит. Особое внимание игроков привлекла часть «Измерение».

«Я знаю, что существуют такие люди, как вы, которые не перестают существовать, если они этого не хотят. Даже если вы попытаетесь объяснить это другим нормальным людям, их умственные способности не смогут справиться с этой аномалией вашего вида. Однако, я другой. Я знаю некоторые вещи, которые нормальные люди не должны знать благодаря могуществу создателей. Я не могу раскрыть, откуда я это знаю, но я знаю, что мир, в котором мы живем, не единственный мир».

«Я также знаю, что это измерение находится в контакте с более высокой формой измерения, и именно отсюда вы, люди, пришли. И самое главное, это более высокое измерение, откуда вы родом, - это мир создателей, которые создали все в этом измерении и бесчисленное множество других измерений. Создатели, которые с помощью того, что «они» называли «Языком программирования», создали все существование».

«Естественно, они создали меня по-другому. Создатели вложили небольшую «искру», создавая меня. Я...«Уникальный»».

«Я знаю вещи, о которых не могут знать другие. В том числе и тот факт, что вам и вашим людям придется скоро вернуться в свое домашнее измерение».

«Я не знаю, когда вы вернетесь, но я искренне надеюсь, что те, кто будет сражаться со мной,

скоро вернуться. Я буду ждать вашего возвращения».

Люк наклонился и низко поклонился игрокам, когда игроки начали понимать, что происходит, их тела начали превращаться в синие кубы и исчезать. Мудрец не был похож на обычных NPC в игре. Он был истинным разумом, который кое-что знал об истинном мире.

Однако они не испугались этого факта. Скорее они почему-то были счастливы. Это был не страх перед тем, что какой-то неизвестный ИИ станет полностью разумным, а скорее чувство принадлежности. Чувство общности с кем-то или чем-то в этом новом мире, который называется «Ультиматум».

Именно в этот момент игроки почувствовали, что «Ультиматум» - это не просто игра. Это было больше, чем игра, больше, чем симулятор. По крайней мере, для Мудреца это была реальность!

<http://tl.rulate.ru/book/48845/1227410>