

Я оставался в своей комнате в гостинице, немного поспал и читал новые записи в своей базе данных, пока не наступило 8 утра. Честно говоря, я действительно мало чему научился, за исключением одной полезной записи в категории "Мир":

[Смерть]

[После смерти вы будете чувствовать сильную боль во всем теле в течение короткого промежутка времени, прежде чем вас телепортируют обратно в вашу точку возрождения. Как только вы достигнете 15-го уровня, также есть вероятность, что вы навсегда потеряете некоторые предметы из своего инвентаря после смерти, так что будьте осторожны! Экипированные предметы не будут утеряны.]

В той же категории была также отдельная запись о "точках возрождения", но поскольку А. Р. Х. А. уже объяснила мне про них, я знал, о чем речь. В любом случае, похоже, что умереть после того, как я достигну 15 - го уровня, будет довольно болезненно - особенно если в итоге я получу любую из восьми таблеток, необходимых для Восхождения. Если бы я потерял что-нибудь из них, одному богу известно, сколько времени мне потребовалось бы, чтобы найти их снова. Тем не менее, на данный момент я был только 10-го уровня, так что мне пока не о чем было беспокоиться.

Я вышел из гостиницы и направился в ресторан, вернув ключ от номера секретарше на стойке регистрации. Она была одной из зрителей битвы прошлой ночью и казалось, думала, что я уже умер, учитывая удивление, которое было у нее на лице, когда она увидела меня совершенно здоровым и живым.

Прошло всего чуть больше недели с тех пор, как Возрождение: Онлайн была представлена в моем старом плане реальности, так что мы, игроки, все еще были "новым видом" для уроженцев Асенции. Однако это изменится очень скоро, как только наши способности станут достоянием общественности. Нас бы считали героями, которые могли мгновенно набирать силу одним нажатием нескольких кнопок и имели бесконечные жизни.

Я направился в ресторан, в котором ел вчера вечером, так как обслуживание там было хорошим. Я заметил, что здесь было гораздо больше народу, чем прошлой ночью. Тот же официант подошел ко мне и подвел к столику, рассчитанному на двоих. К моему большому разочарованию, место в углу не было свободно, но я не мог точно жаловаться - это было бы слишком эгоистично. Я решил просто заказать то же самое, что и вчера вечером, потому что я все еще был незнаком с продуктами этого мира. Лучше перестраховаться. Вероятно, это было больше похоже на обед или ужин, но для меня все три приема пищи были одинаковыми. Они были просто способом пополнить мою энергию - ни больше, ни меньше. У меня не было никаких стандартов или правил относительно того, когда я что ем, или чего-то подобного.

У меня все еще оставалось 40 золотых, потому что прошлой ночью я бесплатно остановился в гостинице, и этого должно быть более чем достаточно, чтобы мне приготовили завтрак. Тем не

менее, мне действительно скоро понадобились деньги. К счастью, для этого должно быть множество способов, от продажи предметов до выполнения квестов.

Ах... да, кстати, о заданиях...

Пока я ждал, когда мне принесут еду, я открыл свою систему и нажал на вкладку с восклицательным знаком - вкладку "Квесты". Голограмма изменилась и превратилась в список типов заданий с левой стороны, с активными заданиями справа. В настоящее время я находился в разделе "Выполненные задания", в котором было три задания внутри. На самом деле, это были не настоящие квесты - они, по-видимому, назывались "Триумфами":

[Триумф: Новый Мир - ЗАВЕРШЕН]

[Приобрети свое первое оружие.]

[Награды: 500 EXP]

-

[Триумф: Новый Мир II - ЗАВЕРШЕН]

[Поешьте и выпейте впервые в Вознесении: Онлайн.]

[Награды: 250 EXP]

-

[Триумф: Новый Мир III - ЗАВЕРШЕН]

[Переночуйте в гостинице в первый раз в Вознесении: Онлайн, для создания вашей первой точки возрождения.]

[Награды: 250 EXP]

Я забрал награду без каких-либо колебаний и увидел, что едва достиг 11-го уровня, набрав 10 SP и 2 AP. По-видимому, в то время как прирост SP оставался одинаковым для каждого уровня, прирост AP увеличивался каждые десять уровней. Я был очень рад этому, так как это означало, что я мог бы разблокировать больше навыков. Соединить это с 3 очками, которые у меня остались с прошлого раза и у меня останется в общей сложности 5 очков, которые я могу потратить. Я бы тоже хотел получить денежное вознаграждение, но, возможно, задания архетипа "Триумф" вознаграждали только EXP.

Тем не менее, я был уверен, что выполнил больше заданий с тех пор, как прибыл сюда... или, возможно, задания в этой игре просто очень длинные. Я нажал на следующую категорию.

Это был раздел "Основные задания" - здесь был только один квест и он гласил:

[Начало (рек. lvl: 1)]

[Спуститесь с горы Валган.]

Описание задания было коротким и простым... это то, что я хотел бы сказать, но на самом деле это просто абстрактно и совершенно бесполезно. "Спуститесь с горы Валган"... ладно? Но как именно мне это сделать? Где я должен пройти? С какими проблемами я столкнусь по пути? В описании задания мне ничего этого не говорилось, как будто он говорил мне просто "разобраться в этом самому".

Но потом я заметил маленькую стрелочку и нажал на нее.

Сразу же под описанием задания появился раскрывающийся список-каталог шагов задания. Рядом с каждым шагом был флажок - если бы я выполнил его, там была бы галочка. Если бы я этого не выполнил, то был бы X.

Увидев это, я был вне себя от радости - может быть, система квестов в этой игре была не так уж плоха в конце концов!

Я просмотрел этапы задания:

[□ - Покиньте деревню Сиян, чтобы начать спуск.]

[□ - Добраться до города Тяньинь.]

[X - Покиньте город Тяньинь через восточные ворота и продолжайте спускаться с горы Валган.]

Он показал мне только туда. Несомненно, было больше шагов поиска, но по какой-то причине Система не сказала мне, что это было. Причина этого, вероятно, заключалась в том, что А. Р. Х. А. не могла предсказывать будущее, даже несмотря на то, что она была суперкомпьютером. Хотя она была той, кто создавал все эти "квесты", чтобы сделать их похожими на видеоигру, она не могла напрямую управлять существами этого плана реальности, потому что они не были просто NPC, запрограммированными действовать и говорить так, как они делают.

Независимо от того, насколько сильны вычислительные способности А. Р. Х. А., она не может точно предсказать каждое решение всех существ этого плана реальности - кто пересечет путь

игрока, кто нет, в какое время и так далее. Из-за этого она могла планировать только общие, очень абстрактные квесты для всех "игроков" из моего старого мира, а затем давать им дополнительные этапы квеста по мере их появления. Поэтому, если моя догадка верна... у некоторых игроков будут разные этапы квеста по сравнению с другими.

Это не было редкостью в видеоиграх - на самом деле, это была отличная функция в случае ARMMORPG. Игроки, делающие разные вещи друг от друга, способствовали чувству реализма в игре - если бы все делали то же самое, что и вы, это сделало бы игру менее разнообразной, творческой и захватывающей.

Конечно, все это было всего лишь предположением с моей стороны... хотя я был на 99% уверен, что это так. У меня не было намерения спрашивать А. Р. Х. А. об этом, хотя, поскольку, во-первых, она, вероятно, не ответила бы, а во-вторых, в любом случае это было не так уж важно. Я знал, о чем мне нужно ее спросить, а о чем нет.

Вскоре прибыл "Цыпленок с карри", который я заказал. Я продолжал изучать вкладку "Квесты", пока ел. Официантка, которая поставила еду на мой столик, казалось, заинтересовалась моей системой, но она решила, что это будет грубо по отношению ко мне, ее клиенту, поэтому она воздержалась от вопросов и просто тихо ушла после быстрого "приятного аппетита".

Я не обратил на нее никакого внимания и просто переключился на следующую категорию квестов с надписью "Побочные квесты". Здесь ничего не было, поэтому я просто перешел к следующему - "Турниры". Это вызвало у меня интерес, но когда я посмотрел на правую сторону голограммы, под ней не только не было никаких заданий, она даже еще не была разблокирована. На экране появилась надпись:

[Ограничено. Достигните 30 - го уровня, чтобы разблокировать.]

Вздыхнув, я перешел к следующей категории - "Хранилища". Это было интересным. Однако... так же, как и в прошлый раз...

[Ограничено. Требуется выполнение основного задания "Коррупция".]

Разочарованно покачав головой, я переключился на предпоследний раздел - "Триумфы". Здесь была куча заданий, и они занимали несколько страниц. Однако все они были отмечены знаком вопроса и не предлагали никакой информации о том, как выполнять эти "задания". Казалось, что триумфы, по сути, были "скрытыми" заданиями, которые вы могли выполнить только случайно. Тем не менее, они предлагали достойное вознаграждение, как видно из предыдущего.

Я нажал на последнюю категорию, надеясь найти что-то, что я действительно мог бы сделать.

"Публичные мероприятия". В этой категории у меня был один квест:

[Уничтожение зверей (рек. lvl: 10)]

[Отправляйтесь в крутые леса горы Валган, чтобы раз и навсегда уничтожить орду Волшебных Зверей, которая годами преследовала город Тяньинь.]

Я нажал на стрелку, показывающую мне этапы задания.

[X - Примите приглашение капитана Лин Е присоединиться к Охотничьей пати.]

Рядом был таймер, который показывал '00:09:45:08', и медленно спускался вниз. Поскольку сейчас было 8:15, казалось, что я должен был принять его приглашение до 6 часов вечера сегодня вечером, чтобы принять участие в этом мероприятии.

-- Хм... Я мог бы просто пойти к нему, чтобы ускорить процесс, - пробормотал я себе под нос, откусывая кусочек от своей еды.

После этого я быстро закончил есть и вышел из ресторана, оплатив счет.

<http://tl.rulate.ru/book/59124/1521886>