

Глава 52: Сюжетный Квест II

{П. Автора: Я выпустил первую главу своей новой истории, иди и проверь. Это называется «Столбы», дайте мне знать, что вы, ребята, думаете!}

У меня есть все необходимое для этой поездки. Это было бы быстро, если бы у меня была лошадь, но сейчас я бегу. Если я пойду на полной скорости, я, вероятно, смогу добраться туда к завтрашнему утру, если буду тянуть еще всю ночь. Тем не менее, вытягивание всех ночных кошмаров спиной к спине-это не то, что мне нравится. Так что сегодня я буду идти до темноты, а вечером отдохну как следует. Место, куда я направляюсь, имеет очень обманчивое название, несмотря на то, что его называют Цветочным лесом. Многие подумают, что это безобидный лес, полный цветов, однако этот лес особенно противен тем, что флора пытается убить вас. Эксперимент магов пошел наперекосяк и разрушил покой леса. Теперь все, что входит, обычно не выходит.

История мага, который сделал это, не очень хорошо известна, только то, что он был мастером-магом, изучающим воздействие спинномозговой жидкости Серых ящериц на растения. Я не знаю, что он сделал и как он это сделал, но в результате получился лес, полный взбесившихся растений. Я понимаю, почему магов обычно не любят, с ними не обращаются как с чумой или прокаженными. Хотя если у тебя есть хоть малейшее пятно на репутации мага, то с тобой будут обращаться по-другому. Это действительно зависит от тяжести поступка, я уверен, что тот, кто проводил эксперимент в Цветочном лесу, был изгнан из общества.

Я бегаю всего несколько минут, но мне уже скучно. Надеюсь, я наткнусь на какое-нибудь действие по пути к первому скрытому подземелью. Эта поездка будет чрезвычайно скучной, но я рад, что мне не понадобится карта, чтобы найти остальные 2, так как они представляют собой двойное подземелье. Двойное подземелье-это именно то, как оно звучит, но одна важная информация заключается в том, что двойные подземелья нуждаются в способе активации. Они не просто случаются случайно, первая половина ключа для двойного подземелья находится в комнате боссов подземелий в Цветочном лесу. Двойные подземелья очень редки, так как большинство боссов не любят делиться своими территориями. Только могущественный босс может подавить другого в подземелье, и самое смешное, что мне все равно придется убить скрытого босса в другом месте.

Сюжетные квесты должны быть долгими и изнурительными заданиями, поскольку они влияют на мир. Большинство еще не знают этого, но если вы завершите сюжетный квест, у вас будет доступ к лучшим квестам по мере повышения уровня. Это проблема для меня, так как у меня нет никакой информации о них. Как только я начну выполнять эти специальные задания, мне придется искать ответы самостоятельно. Мне повезло, что у Флинта было то, что мне нужно для моего легендарного квеста, самое худшее во всем этом-половина опыта. Если бы мне не приходилось иметь дело с половиной опыта, я бы уже был на 60 уровнях. Я не могу понять, как Синий Хаос сделал все это сам, либо у него была помощь, либо он никогда не выходил из игры, чтобы отдохнуть. Он никогда не выкладывал глубокие знания о классе, но всегда выкладывал что-то о заданиях уровня выше и о том, как он преодолевал определенные препятствия.

Я обязательно узнаю о классе то, что никогда не было опубликовано. Теперь я понимаю, почему многие завидовали ему. Он не раскрыл свою личность, он был продан так же, как и Ушибленный Палец. Я не совершу той же ошибки, они думали, что играть соло не было необходимости в какой-то момент, и они подружились. Они были неправы насчет этого, я получаю, что играть соло в любой игре-это вызов, независимо от того, какая это ММО. К другой теме, которая вызвала большое недоверие в сообществах, относятся старые титаны игровой индустрии. Один из крупнейших титанов игровой индустрии пал из-за своей плохой

репутации. Хотя это было более 150 лет назад, по-моему, она называлась Activision. Я читал много старых статей о падении Activision и о том, насколько плохими они были на самом деле. Они почти упали так же сильно, как 2К, но это история о жадности.

Причина всего недоверия между игроками кроется в истории развития игр. Существуют новые законы, чтобы остановить то, что произошло, но даже спустя полтора столетия во рту у людей все еще остается дурной привкус. У меня также есть проблемы с доверием, я был предан и предан в моем старом будущем. Я узнал, что вы не можете доверять никому, кто играет в Мир Древних, потому что они пытаются зарабатывать на жизнь так же, как и вы. Последователи NPC в конечном итоге будут разблокированы, но это на уровне 200. Я отвлекаюсь от мыслей о беге и думаю о других вещах.

Проходит время, и я наконец наткнулся на какое-то действие. Монстры сражаются с группой игроков на границе леса. Мне нужно пройти через несколько лесов, чтобы добраться до места назначения, и это первый. Похоже, они сбежали и покинули лес, думая, что не последуют за ним. Они жестоко ошибаются, я просто подожду, пока их всех убьют, и закончу то, что они начали. Я не в настроении иметь дело с игроками, пытающимися подружиться с кем-то более сильным, чем они. Я опускаюсь в высокую траву и смотрю, как разворачивается бой. Они кажутся более низкими уровнями, вероятно, приходя в место с более высокими врагами на уровень силы. Пока я смотрю, происходит мировое объявление.

[Всемирное объявление: Армии орков открыто объявили войну человечеству! Как только вы достигнете уровня 50 тир 1, вы сможете участвовать в войне!]

Многие игроки будут в восторге от возможности повысить свой уровень и стать сильнее, используя войну. С другой стороны, NPC придется нелегко, пока эта война не закончится, и если бы я знал, как закончить войну до ее начала, я бы это сделал. На форумах не было ответа на это событие, поэтому я думаю, что как только я достигну 50-го уровня и закончу свой квест тир 1, я смогу помочь в войне. Война Зенита зашла в тупик, судя по тому, что я заметил, в последнее время никаких обновлений не было. Похоже, король Зенита умнее, чем кажется.

Игроки, которые сражались с монстрами, отвлеклись и умерли. Они должны были сосредоточиться на борьбе, а не на мировом объявлении. Теперь, когда они ушли, я могу взять остатки и получить немного опыта. Я выскакиваю из высокой травы и вытаскиваю Свидетеля. Я узнаю в этих чудовищах Раздутых Свиной, разведчиков для армии орков. Вероятно, ищет слабые места в городах, которые они собираются атаковать. Когда я достигаю их и начинаю убивать, я активирую двойной удар, и 15 секунд начинаются.

[Раздутые Свиньи Lvl.25]

18 000/18 000 HP

[Вы проигнорировали броню]

[Ты ударил четыре раза]

-8850

-8850

-8850

-8850

+200 опыт

Я использовал две обычные атаки, и это сложилось до четырех с двойным ударом. У меня осталось еще 3 цели, и я продолжаю атаку. Все они находятся на одном уровне, так что это должно пройти быстро.

[Раздутые Свиньи Lvl.25]

18 000/18 000 HP

[Вы разрубили торс цели]

[Вы проигнорировали броню]

[Ты ударил четыре раза]

-8850

-8850

-8850

-8850

+200 опыт

[Раздутые Свиньи Lvl.25]

18 000/18 000 HP

[Вы разрубили торс цели]

[Вы проигнорировали броню]

[Ты ударил четыре раза]

-8850

-8850

-8850

-8850

+200 опыт

[Раздутые Свиньи Lvl.25]

18 000/18 000 HP

[Вы разрубили верхнюю часть груди цели]

[Вы проигнорировали броню]

[Ты ударил четыре раза]

-8850

-8850

-8850

-8850

+200 опыт

Я уничтожил всех разведчиков, как только мой двойной удар закончился. Это требует усилий от длительного боя, и я люблю его. Я хочу увидеть, где находится мой опыт, и я открываю свою панель статистики.

[Slayer (Zern) Lvl.22]

[Опыт: 13,750/24,000]

[Титул: Сын Архангела Михаила (Скрытый) и еще 3]

[Статистика]

[Сила - 850] [Выносливость - 800] [Ловкость - 805] [Скорость - 920] [Мудрость/Интеллект - 7300]

[Здоровье: 6600/6600] [Мана: 73000/73000]

[Свободные очки характеристики: 30] [Рейтинг брони: 500]

[Инвентарь]

[Пассивные навыки]

[Наследник Меча] [Сын Неба] [Убийца Зла] [Спаситель Священных Ивовых Деревьев]
[Искатель Легенд] [Божественный, у которого есть Легенда] [Предназначенный для Величия]
[Ныряльщик подземелий]

[Активные навыки]

[«Свет Небес» Lvl.4 325/400] [«Защита Небес» Lvl.4 225/400] [Клинок Lvl.11 900/2000]
[Парировать Lvl.1 80/100] [Двойной Удар N/A] [Цареубийца N/A] [Бешеная машина N/A]

За это я получил почти тысячу очков опыта. Это один из самых слабых солдат в армии орков, армия явно готова к войне. Я понимаю, почему так многие беспокоятся о них, особенно я ненавижу гоблинов. Отвратительные твари, я с удовольствием убью любого гоблина. Их знания дополняют их отвратительное поведение и характер. Я не буду вдаваться в подробности сейчас, мне все еще нужно преодолеть расстояние до наступления ночи. Мне уже потребовалось несколько часов, чтобы добраться до этой линии деревьев, и я должен буду обязательно найти место на возвышенности, как только окажусь в лесу, чтобы меня не убили, когда я выйду из системы.

Я мог взять предметы, которые они уронили, но эти игроки были очень слабыми. Продолжая оглядываться, я замечаю записку, которую уронил один из Раздутых Свиной. Я беру его в руки и сразу замечаю, что это инструкции по обороне и формированию соседних городов и

Глендара. Это ценная информация, через пару секунд чтения я получаю системное уведомление.

[Квест: Сокрушительный Удар]

[Описание: Вы нашли ценную информацию о предстоящей войне. Эти приказы отдавал генерал орков по имени Глу. Если вы уничтожите его до начала войны, армии орков будет нанесен сокрушительный удар.

[Предупреждение: Цель находится на гораздо более высоком уровне, чем вы. У тебя есть сила убить его, но ты, скорее всего, умрешь.

[Цель 1: Отправляйтесь в скрытый лагерь, отмеченный на вашей карте]

[Цель 2: Убить генерала Глу из армии орков]

[Качество: Спаситель (скрыто)]

[Награды: Скрыты]

- «Ты хочешь принять задание? Да/Нет]

У меня очень странное чувство по поводу всей этой ситуации, почему это проявилось сразу после моего предыдущего желания закончить войну до того, как она началась. То, что его трудность Спасителя беспокоит меня, это трудность между легендарным и Божественным. Качество появляется только в виде квестов, я слышал, что это может быть сложнее или проще, чем легендарный квест. Это действительно сводится к вашему выбору. Я смотрю на лагерь на моей карте и его совпадение на пути к моей цели. Это довольно подозрительно, или высшее существо дергает за какие-то ниточки, или у меня глупая удача. Мой божественный класс дает мне доступ к специальной миссии, которую могу выполнить только я. Может быть, это один из них, я думаю, да и новый квест добавлен в мой интерфейс.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/59331/1620892>