Что случилось с 1000 игроками CBT, для Хиро по сей день остается загадкой.

"Не могли бы вы отвести меня туда, где вы живете?" Хиро сразу же задал вопрос, который звучал как навязчивый. Но Джейкоба это нисколько не смутило.

"Конечно, мой друг. Ты можешь навещать меня, когда захочешь".

В этот момент пришел Джек и принес два бокала вина, заказанные Джейкобом.

□□□e□e□□□□□□.□□□

"Спасибо, Джек!"

CLINK!

Джейкоб пригласил Хиро попробовать напиток, и у Хиро не было другого выбора, кроме как принять его как дань уважения. По крайней мере, бокал был меньше, чем последнее пиво, которое он пробовал.

Глотая перебродившую жидкость красного вина, Хиро почувствовал, что горло сразу же освежилось. Его глаза расширились в недоумении, когда он почувствовал, как сладкий и горький вкусы гармонично слились в одно целое. Он не опустил бокал и выпил все содержимое сразу.

Джейкоб однобоко улыбнулся, увидев реакцию Хиро.

"Я же говорил тебе. Вино - самое лучшее!"

Хиро не мог не согласиться с этим.

Допив алкогольный напиток, Джейкоб и Хиро вышли из таверны. Они искали ближайшего NPC телепортации.

Они искали NPC телепортации по имени Вилли. Мужчина, одетый как ковбой, стоял возле выходных ворот Города новичков. Рядом с ним стояла каменная статуя в форме лошади.

"Мы идем в Вул Фалдур", - сказал Джейкоб NPC Вилли.

"Мои извинения, игрок Джейкоб, но ваш друг еще не открыл город".

"Э-э... что ты имеешь в виду?"

Хиро понял, что имел в виду NPC Вилли, хотя Джейкоб не понял.

Он не продолжил основной квест по открытию всех городов, и, похоже, что только люди, имеющие сертификат на участок или поселение в этом городе, могли прийти в город без необходимости сначала завершить основной квест.

Если Хиро был единственным, кто уже имел 20 уровень, но основной квест все еще можно было продолжить, это означало, что город, упомянутый Джейкобом, все еще был заполнен NPC, и в нем было всего несколько владельцев участков.

В конце концов, не было ничего удивительного, если Джейкоб не понимал этого, он был таким же, как и Либерти, который думал, что NPC были настоящими людьми.

"Джейкоб, ты можешь вернуться первым. Я догоню тебя, когда разберусь кое с чем". Хиро прервал Джейкоба, который спорил с NPC Вилли.

"Почему?"

"Я должен сначала закончить главный квест, пока все города не открыты, и я могу получить доступ только в город Вул Фалдур. Не волнуйся, это будет не так долго". уверенно объяснил Хиро.

И, конечно же, Джейкоб просто поверил.

"Хорошо. Но ты ведь обещал навестить меня, верно? Не исчезай снова".

"Исчезнуть?"

"Да... ты исчез на день, брат. Я не могу до тебя дозвониться".

Хиро считал, что именно тогда его выгнали с сервера CBT, и ему пришлось ждать официальной версии, прежде чем он снова смог играть. Он не думал, что Джейкоб будет искать его в то время.

"Ты можешь мне доверять".

"Отлично. Увидимся снова!"

"Ну, пока!"

Хиро подождал, пока Джейкоб не исчез, телепортировавшись в другой город.

Между продолжением основного квеста и выполнением ежедневного квеста Хиро решил выбрать ежедневный квест, потому что ежедневный квест сбрасывался каждые 23:59 по серверному времени и мог быть снова доступен после 00:01 утра.

Между тем, время на сервере было уже 10 часов вечера.

Список ежедневных квестов, которые Хиро мог получить для своего текущего уровня, включал три различных типа квестов.

Выполняя ежедневные задания, игроки получали дополнительные бонусы, но самым важным была выносливость. Очки выносливости отличаются от энергии.

Энергия в системе LSO требовалась для определенных активных навыков, которые не стоили AP. В то время как выносливость была необходима для выполнения жизненных навыков, которые были ограничены каждый день, и за них можно было получить только 100 очков.

Квест ежедневное подземелье (уровень 20-30) (1 попытка)

[бонус 2500 EXP, шанс получить специальные предметы, 40 выносливости, если очистить подземелье].

Квест боевая арена (3 попытки)

[бонус 100 EXP и 10 выносливости за победу]

Квестовая мини-игра (3х попытки)

[100 EXP бонус и 10 выносливости за победу]

Прочитав подробную информацию о ежедневных заданиях, которые он мог выполнять, Хиро решил выполнять их последовательно, начиная с ежедневного подземелья.

Казалось, что прошло много времени с тех пор, как Хиро в последний раз заходил в подземелье в этой игре.

Ежедневные квесты в подземелье (уровень 20-30) могли получить только игроки с уровнем в диапазоне 20-30.

Подземелья можно было проходить в одиночку или в составе партии без распределения бонусов EXP и выносливости.

Однако, находясь в партии, выпадение особых предметов получало бафф +50%, если партия состояла из 3 человек, и +100%, если партия была полной, состоящей из 5 человек.

Несмотря на то, что выпадение предметов составляло 100%, игрок, которому выпадет предмет, выбирался случайным образом.

Хотя Хиро, конечно, был соблазнен 100% гарантией выпадения, он снова столкнулся с проблемами, с которыми ему часто приходилось сталкиваться, когда он был в версии CBT.

В настоящее время на сервере не зарегистрировано ни одного игрока, достигшего 20-го уровня. Самый высокий уровень, превышающий мировой, колеблется от 13 до 17. Поэтому у Хиро не было другого выбора, кроме как войти в подземелье в одиночку.

По крайней мере, он будет первым, кто войдет в ежедневное подземелье на сервере NA.

Хиро вернулся на площадь города новичков, чтобы отыскать NPC-стража ежедневного подземелья по имени Благородный рыцарь Рамуне. Это был взрослый мужчина в блестящих серебряных доспехах и шлеме, так что Хиро мог видеть только пару ярко-зеленых глаз из щели в шлеме.

"Приветствую тебя, игрок Nightfall. Чем могу быть полезен?"

[Выберите подземелье для входа] (Осталось 1 попытка)

[Bandit's Lair Dungeon (уровень 20-30)]

[(Заперто)Мрачные туннели (уровень 31-40)]

[(Заперто)Стонущие пещеры (уровень 41-50)]

"Логово бандитов".

[У игроков будет шанс возродиться в подземелье 2 раза, если они умрут. В противном случае игрок не сможет пройти подземелье и сможет повторить попытку только после перезагрузки].

"Ты готов?"

"Да".

http://tl.rulate.ru/book/74974/2980608