"КОВЕНАНТ".

Сильвия покатала буквы на кончике языка. Она посмотрела на луны-близнецы, проглядывающие над оранжевым небом.

Скоро должно было стемнеть, а Памелы все еще не было видно.

Сильвия была в деревне Эвклид и ждала Памелу, которая все еще устанавливала свою капсулу. Они должны были встретиться раньше, но Памела задержалась, а Сильвия не могла ждать подругу и играла в игру без нее.

Однако у Сильвии не хватило духу оставить подругу и она решила просто закончить все задания в деревне Эвклид и ждать ее после.

В любом случае, когда Памела прибудет в деревню Эвклид, она поможет ей с заданиями, и после этого они смогут вместе побродить по лесу Эвклид.

Сильвия уже поговорила со всеми NPC в деревне Эвклид и выполнила все доступные квесты, но ее лучшей подруги все еще не было видно.

Она знала о разнице во времени между игрой и реальным миром, и ей ничего не оставалось делать, кроме как ждать. Она также беспокоилась за Памелу, потому что прочитала в ограниченном руководстве по игре, что игроки распределены по сотням деревень новичков.

Если бы Памела оказалась в другой деревне новичков, Сильвия просто пошла бы к ней, используя [Кристалл телепортации/сохранения], расположенный у каждого входа в деревню, город, поселок и подземелья.

Эти кристаллы автоматически телепортируют вас в места, которые вы уже посещали. Если вы вошли в место первым, оно будет доступно для выбора, когда вы коснетесь кристалла у каждого входа в место.

Однако сотни деревень новичков были доступны в списке выбора в кристалле телепортации/сохранения, даже если вы не заходили в это место.

Это было сделано для того, чтобы игроки могли играть вместе со своими друзьями в начале игры, даже если они были перенесены в другие деревни.

Не было смысла играть, если они не были вместе и не наслаждались игрой.

Это правда, что КОВЕНАНТ была уникальной и захватывающей игрой. Фантастический мир, пришедший из сна. Но после выполнения заданий после гостей Сильвия уже заскучала. Ей очень хотелось выйти за пределы деревни новичков и отправиться в неизведанное.

Единственное, что ей мешало, - это ее лучшая подруга Памела, которую все еще нигде не было видно.

Переминаясь с ноги на ногу, Сильвия раздраженно щелкнула языком, когда начала привлекать к себе нежелательное внимание. Единственное, что удерживало группу парней от приближения к ней, - это ее пугающий взгляд.

Она проклинала игру за отсутствие возможности изменить свою внешность.

Хотя она была благодарна за то, что ее одарили божественной внешностью и телосложением,

но это доставляло неудобства большую часть времени.

Она уже забыла, сколько раз ее лицо доставляло ей неприятности.

"Может быть, есть какой-то предмет, который мог бы скрыть мою внешность?" подумала Сильвия.

Сильвия решила подождать Памелу в укромном месте, где было меньше игроков.

Хвала небесам, что игроков пока было немного, и Сильвии не нужно было беспокоиться о толпе.

Однако ей было скучно.

Не прошло и пяти минут, как она стояла и ждала Памелу, а ей уже было скучно.

Сильвия не привыкла просто стоять и ждать. Ей нужно было что-то делать, иначе она чувствовала каждый тик часов.

Сильвия испустила большой вздох в небо и решила погримасничать в лесу. Было темно, и не многие игроки выходили на улицу в это время, но что еще ей оставалось делать?

Стоять здесь и ждать?

Сильвия покачала головой и пошла в сторону леса Эвклида.

Она вошла в лес и начала разделываться с любым зверем, которого видела, следя за тем, чтобы не заходить слишком глубоко внутрь, чтобы она могла вернуться в деревню, как только появится Памела. <ПОЗДРАВЛЯЕМ с победой над Рогатым Кроликом x1

НАГРАДЫ:

 5 EXP

 10 Гил

 Кроличья лапка x1 >

<ПОЗДРАВЯЛЕМ с победой над Безумным Волком x1

НАГРАДЫ:

 7 EXP

 15 Гил

 Волчий клык x1 >.

На экране Сильвии появлялись уведомления, когда она побеждала зверя за зверем. Впрочем, ей было все равно, поскольку награды были настолько скудными, что от них болели глаза. 1

При таком темпе понадобится целая вечность, чтобы AT достигли двузначного числа.

Сильвия не шевелилась и вытирала пот с лица. Эта игра была слишком реалистичной, что ей казалось, будто все происходит на самом деле. Ей даже захотелось выйти из игры и принять

длинную горячую ванну.

Она перевела дыхание и посмотрела на статус игрока. ‖ С Т А Т У С ‖ Имя: Сильвия

Возраст: 19

Раса: Человек

Класс: Фехтовальщик

Подкласс: Дуэлист

Цвет глаз: Голубой

Цвет волос: Золотой

Атрибуты:

ХП: 70

МП: 40

СИЛ: 12

ЗАЩ: 7

МГЗ: 5

ИНТ: 4

ЛОВ: 7

УДЧ: 4

Навыки:

 Колющий удар LV.1

Заклинания:

 Исцеление LV.1 7

Жизненные навыки

Кулинария: Новичок

Рыбалка: Новичок

Собирательство: Новичок

EXP: 70

Деньги: 120 гил

Предметы:

 Одежда новичка (экипировано)

 Рапира для начинающих (экипировано)

 Кольцо защиты (экипировано)

 Карта АРКАДИИ

 Зелья здоровья x7

 Кроличья лапка x3

 Волчьи клыки x2 ‖ К О Н Е Ц ‖.

Сильвия вздохнула.

Она провела здесь несколько часов, но ее AT не достигли даже двузначного значения. И Сильвия знала почему. Количество EXP в Деревне Новичков было настолько мизерным, что его просто не было, а количество EXP для повышения уровня AT было огромным.

Это не сходилось.

Единственный раз, когда она получила огромное количество EXP, это получение первой крови в квесте [Сбор трав], и она влила его в своей СИЛ, а она увеличилась только на столько.

Она думала, что фарм леса принесет ей тонны EXP, но оказалось, что чем меньше EXP, тем больше она накапливала EXP и повышала AT. Некоторые звери даже не давали больше награды за EXP.

Накопление EXP и не распределение его на AT для поддержания низкого уровня, чтобы можно было получать EXP при победе над зверями, также не сработало. Система даже подсчитывала накопленный EXP на ее [Главном экране] при выдаче наград.

У Сильвии больше не было времени тратить время на зверей низшего уровня. Во [Всемирном чате] она прочитала, что некоторые игроки столкнулись с группой зверей, которых невозможно победить в этой ранней игре.

Сильвия подумала, что это, несомненно, принесет ей достаточно EXP, чтобы выровнять все ее AT до двузначного уровня.

Сильвия выбрала большой палец. Но хватит ли ее AT, чтобы одолеть эту группу монстров?

". . ."

Поразмыслив, она решила, что единственный способ опередить остальных - это рискнуть.

К тому же, она не привыкла оставаться в своей зоне комфорта.

"Давай сделаем это." Глаза Сильвии заблестели, и волнение уже во второй раз захлестнуло ее жилы.

Первый раз это было, когда она вошла в КОВЕНАНТ, и она почти забыла, как это - снова испытывать волнение.

Реальная жизнь была для нее скучной, потому что она могла получить все, что хотела, и могла сделать многое, если только задастся целью. Быть номером один для нее не составляло труда, и это нагоняло на нее скуку.

Хорошо, что эта игра появилась в самое подходящее время.

Глаза Сильвии заблестели, а ее язык вытер нижние губы. "Не разочаруй меня".

Она отправилась в район, где, по словам игроков, они заметили группу рогатых кроликов.

Сначала она решила проверить, что там происходит, поскольку рогатые кролики были самыми слабыми зверями в лесу Эвклида.

Далеко идти не пришлось, так как группа кроликов находилась под огромным деревом в центре широкой поляны, поросшей травой.

Сильвия мысленно сделала несколько мысленных приготовлений. Ее количества АТ и раньше хватало для того, чтобы справиться с каждым из них, и она была уверена, что сможет победить, даже если их будет четверо.

Она была уверена в своем мастерстве владения мечом, так как практиковалась в фехтовании в реальной жизни. Она также знала самооборону.

Фехтовальщик был идеальным классом для нее. Умение [Укол] наносило [Истинный урон] и имело высокий шанс критической атаки, если она пронзала своим оружием слабое место противника.

Это также была причина, по которой она опережала других в игре. В то время как остальные ерзали и все еще привыкали к системе боя, Сильвия чувствовала себя как дома.

Она приготовила свое оружие.

При виде приближающейся женщины мирные кролики, которые занимались своими делами - ели траву и собирали еду, - все стали враждебными и немедленно обступили Сильвию.

http://tl.rulate.ru/book/76454/2373892