СВИСТ

Персонаж Сяомао появился из воздуха там же, где вышел из игры, и в замешательстве огляделся.

Здесь собралось много игроков. Когда Сяомао ушел, вокруг никого не было, так как это место не считалось хорошим для охоты у новичков, так как это был каменный утес, вокруг которого не было ничего, кроме бескрайнего моря и скал.

Игроки были странными. Они игнорировали Сяомао и собирались у скалы. Некоторые ныряли в море прямо так, в одежде, в то время как несколько высокоуровневых пришли со своими плотами, рыбацкими лодками, гребными и скоростными катерами, неся гигантские сети, как будто они были рыбаками.

Любопытствуя, Сяомао подошёл к игрокам и спросил.

"Что происходит, Мунья? Почему здесь так много людей, Мунья?"

Воин-человек обернулся и заметил Сяомао. Он улыбнулся, поднял его и посадил себе на голову.

"Ты тоже здесь ради квеста?"

"Квест, мунья?"

"Ты не знал? Вчера произошла вспышка заболевания морскими водорослями. Вся здешняя область покрыта нижним бельем, а в нем мутировали низкоуровневые рыбы. Теперь море полно мутировавших монстров."

"..."

Сяомао вспотел, когда воин упомянул нижнее белье из морских водорослей.

Игрок продолжил:

"Несколько человек на игровых форумах нашло источник нижнего белья из водорослей и опубликовало фотографию этого утеса. Ты видел форум сообщества и всемирный чат?"

"Нет, мунья..."

Сяомао понял, что пошло не так.

В этой игре съедобные предметы никогда не исчезали после того, как выбрасывались. Вместо этого они медленно разлагались и оставались в окружающей среде, позволяя более мелким существам или другим монстрам употреблять себя в пищу.

Однако с этой системой возникла проблема. Иногда выброшенные съедобные предметы развивали проклятия в процессе разложения. Если монстры употребляли проклятую пищу, они становились сильнее. Существа и звери также мутировали в свирепых монстров, если хотя бы прикоснулись к еде.

Выпавшие предметы, которые Сяомао получил вчера, были в основном съедобными. Несмотря на то, что это было нижнее белье, оно было сделано из съедобных морских водорослей.

Поскольку Сяомао не мог собрать все, то просто оставил плавающими в море!

...И забыл о них, так как не терпелось выйти из системы.

Дрожащим голосом Сяомао спросил игрока:

"А к-как продвигается задание, Мунья? С-сколько рыб мутировало, мунья?"

"Это событийный квест. На данный момент мы нашли около 2000 единиц проклятых морских водорослей. В море все еще около двух-трех тысяч, но нам нужно собрать всего лишь ещё одну, чтобы закончить задание. Скоро закончим"

"О_О"

"На случай, если ты не знаешь, все в городе получают опыт в зависимости от своего вклада. Одна водоросль - это как один опыт. Каждый пытается получить столько, сколько может. О, кстати, не ешьте ничего и не продавайте проклятые предметы случайным NPC. Неписи могут сойти с ума и напасть на вас. Если найдёте такие вещички, передавайте NPC события с золотыми доспехами."

"..."

Эта механика предвосхитила основные сюжетные квесты, которые еще не были обнаружены. Сяомао вспоминались первые сюжетные квесты, которые начинались с подсказок о порче и проклятиях.

А ещё Мяо осознавал важность уровня вклада и опыта.

Опыт от вклада в этой игре было трудно заработать, так как его (вклад) можно было получить только как вознаграждение за выполнение заданий. Многие игроки отдавали приоритет зарабатыванию вклада, поскольку повышение его ранга могло принести много ПАКТов.

Как объяснял воин, игроки на лодках закричали: "Здесь больше нет проклятых водорослей!"

Толпа у обрыва заскулила. Все вздохнули и начали покидать район.

Что касается игроков на лодках, то они направили свои корабли подальше от утеса.

Воин поставил Сяомао на землю: "Ну что ж, веселье закончилось. Другие водоросли, вероятно, находятся где-то в океане. Только те парни, у которых есть скоростные катера, могут их найти"

"Очень жаль, Мунья".

Сяомао почувствовал облегчение. По крайней мере, люди пришли сюда не для того, чтобы бороться за здешние охотничьи угодья.

"Интересно, сколько чудовищ сейчас в море".

Мяо решил игнорировать местное событие и перепроверил вещи в инвентаре. Квестовые предметы все еще были там, включая новый тесак и вок-щит.

Поскольку у Сяомао не было других дел, он поспешил обратно в город. Он надеялся, что NPC с заданиями все еще там.

Прыжок в море с криком "LESS GOOO"

Для Сяомао путешествие по воде было быстрее, чем бег по суше, из-за коротких ног-щупалец.

Благодаря большому количеству Силы Мяо быстро передвигается, но морское течение никто не отменял.

Если Сяомао не поднимет Ловкость и Выносливость, то его скорость передвижения будет такой же медленной, как у черепахи.

"Поебать, увеличу характеристики с помощью рыб после выполнения задания!"

...

Гостиница Панг Панга

Сяомао наконец добрался до гостиницы после 50-минутного купания в море. Он бросился с пляжа в город.

Мех все еще был пропитан морской водой, когда кіт запрыгнул на стойку, поэтому тут же намочил деревянную мебель гостиницы.

"Морские водоросли здесь, Мунья!"

НПС, Панг Панг, широко улыбнулся Сяомао и дал полотенце, чтобы вытереть мех.

"Пожалуйста, положите морские водоросли на поднос", - Панг Панг указал на большую тарелку на стойке.

Сяомао положил 100 мг сухих растений на тарелку рядом с собой. Хотя сам кот был мокрым, вещи были сухими.

Панг Панг пересчитал глазами водоросли. Он погладил Сяомао и дал ему листок бумаги:

"Спасибо тебе, мой маленький друг. Как и обещал, я дам тебе рецепт."

ЗВОНЬК

<Вы выполнили запрос Панг Панга>

<У Панг Панга сложилось о вас благоприятное впечатление. Текущая оценка: 2 звезды>

<Вы заработали 10 опыта вклада>

<Вы получили рецепт салата из морских водорослей>

<Вы можете бесплатно отдыхать в этой этой гостинице 1 неделю>

Сяомао замурлыкал от счастья, прочитав рецепт. Требовались всего один кусочек морской капусты, любая заправка для салата и три вида овощей. Результат приготовления пищи зависел от сочетания овощей.

К сожалению, на данный момент только персонажи с соответствующими жизненными навыками могут использовать этот рецепт. Если Сяомао хочет его использовать, то сначала

пусть поводит себе по губам мохнатым чл...подождёт, пока его реальное тело и игровой персонаж не будут полностью ассимилированы.

Котопус взглянула на Панг Панга. Трактирщик только улыбнулся. Других заданий не было.

Поскольку Мяо здесь было нечего делать, он извинился и покинул гостиницу, чтобы побродить по рынку на городской площади, где любили собираться многие игроки.

И снова, как только Сяомао появился на публике, женщины-игроки столпились вокруг и начали гладить его, путаясь в шерсти.

Кит с боем пробрался сквозь толпу. Он нашел пустую открытую картонную коробку и, сев в нее, как брошенный кот, открыл частный киоск и создал общественную вывеску на макушке своей головы.

[Бартерная торговля]

[Обменяю карты монстров на рыб!]

[Ласки Запрещены!]

[Принимаю кошачий корм в качестве дани уважения!]

Меню игрового магазина, созданное Сяомао, содержало только две стопки предметов – карту морских водорослей племянника и карту морских водорослей племянницы. Всего на складе было 998 штук. Что касается редких, они уже были в энциклопедии.

Только игроки, у которых было не менее пяти синих рыбок-раритетов, могли обменять их на одну из карт.

Как только магазин открылся, несколько игроков подошли посмотреть и нажали на табличку на макушке Сяомао. На их игровых панелях показались предметы, что имелись у кота.

"О, карты монстров для синих рыбок?"

"Ты уверена, Кит? Карты монстров встречаются реже, чем синие ингредиенты."

Сяомао притворился милым и мяукнула:

"Карты для меня ничего не стоят, мунья. Дай мне рыбы или накорми меня, ты, крестьянин, мунья!"

Окружающие игроки засмеялись.

"Он такой милый!"

"Черт. Играешь роль кота, братан? А ты мегахорош!"

Несмотря на разговоры лишь у немногих в инвентаре была редкая рыба. В конце концов, не все игроки интересовались рыбалкой, поэтому лишь изредка находили редкую рыбу у убитых монстров. Большинство из здешних лишь заглянули в магазин Сяомао и подарили немного корма для домашних животных.

Но вскоре несколько игроков, участвовавших в событийном квесте, вернулись на рынок. Один

из них наугад проверил магазины местных игроков, чтобы посмотреть, что там припасено для развлечения.

Затем он нашел магазин Сяомао, где вместо золотых монет продавали голубую редкую рыбу.

«Э? Одна карта монстра за пять синих рыбок? Это довольно дорого. Эти карты монстров тоже низкого уровня.»

Он задумался, открывая свою энциклопедию монстров, чтобы проверить, есть ли у него еще монстры.

Заполнение страниц энциклопедии монстров и наборов монстров может дать коллекционерам постоянные бонусные атрибуты, черты характера и льготы.

Игрок проверил свой слот в инвентаре.

"О, немного есть. Я возьму две карточки."

ЗВОНЬК

<Вы продали 1 карту морских водорослей племянницы и 1 карту морских водорослей племянника.>

<Вы получили десять золотых рыбок.>

"Спасибо вашему покровителю, Мунья!"

Игрок хихикнул и пошел к своим друзьям, которые просматривали товары на общественном рынке. Те же, в свою очередь, повернулись к Мяо и сразу направились к нему.

Одним из них был краснокожий лучник с огромным длинным луком, висевшим за спиной и сетью с проклятыми водорослями на плече.

"Кить, ты покупаешь рыбок с помощью карточек монстров?" - спросил лучник у Сяомао.

"Трейд. Меняю два типа карт монстров на твою рыбу, Мунья?"

"Океееей. Сколько карточек можешь дать?"

"Если есть голубые редкие рыбы, то за пять рыб дам одну карту, мунья".

"Дороговато, но неважно".

Игрок сортировал слоты своего игрового инвентаря в течение нескольких минут. Затем перед Сяомао появились окна системных уведомлений.

30 необычных рыбок вошли в инвентарь Сяомао. Он ухмыльнулся от уха до уха:

"Спасибо, мунья!"

"Подожди здесь. У меня есть несколько друзей, которые не знают, что делать с сырой рыбой на своих складах."

...

Через 10 минут на рынок вышла дюжина игроков.

Вместо того, чтобы направиться к NPC, который управлял общественным рынком, они бросались к Сяомао.

"Вы обмениваете карточки на рыб?"

Все задавали одни и те же вопросы.....

"Если не возражаешь против низкоуровневых карт, проверь мои товары, мунья!"

"Хорошо!"

Это не заняло много времени, прежде чем они начали обмениваться своими вещами.

ЗВОНЬК

Сяомао ухмыльнулся. Хотя он знал, что игроки могут сделать с картами, ему было все равно.

На самом деле карты монстров с золотой редкостью можно было продать проще, чем пищевые ингредиенты. Более того, они обычно продавались по цене от 2000 до 1 000 000 золотых монет за карту, в зависимости от уровня, сложности, силы монстра и бонусов из энциклопедии.

В этом случае карту монстра 2-го уровня, такую как карты "Племянница" и "Морские водоросли племянника", можно было обменять только на 2000-4000 золотых монет каждая. Однако хорошие трейдеры могли бы продать их дороже, если бы столкнулись с коллекционерами карт высокого уровня или профессиональными игроками, которые соперничали за каждый бонусный атрибут.

С другой стороны, рыба с голубой редкостью может принести в среднем от 1000 до 2000 золотых монет, независимо от их уровня. Более того, поскольку игроки-повара часто создавали своих альтернативных персонажей, чтобы самим добывать ингредиенты, редкие игроки покупали сырую рыбу.

А ещё никто не выставляет свою рыбу на рынок NPC!

Продукты питания могли испортиться, если игроки помещали их куда-либо, кроме игровых слотов или складов премиум-класса, что было единственным способом сохранить свежесть и качество. Игроки избегали выставлять предметы на публичный рынок, поскольку те могли испортиться до того, как кто-либо из игроков смог бы их купить. Таким образом, они, как правило, искали игроков, которые нуждались в вещах прямо на месте, или позволяли им зависать в своих ячейках инвентаря.

Сяомао дал всем шанс продать ему труднопродаваемые товары по выгодной цене. Народ немедленно бросился к нему, чтобы обменять своих никчемных рыб, которые занимали их ограниченный инвентарь, на что-то, что можно было бы продать на открытом рынке.

"Так много рыб, мунья!"

Мяо рассмеялся, наблюдая, как количество рыбы в его инвентаре постепенно увеличивается.

Теперь у него было больше еды и, соответственно, больше цифра статусных атрибутов.

<http://tl.rulate.ru/book/77692/2450511>