Глава 125: Божественый квест

Чэн Ян подошел к пустому терминалу и проверил время.

Было девять тридцать утра.

Несколько дней назад Ю Кай совершил набег на роскошный магазин, спасая мирных жителей. Внутри было множество дорогих механических часов, одно из которых было подарено Чэн Яну. Большинство часов перестали работать после землетрясения, но все, что без батареи, по-прежнему работало нормально. Таким образом, механические часы Чэн Яна, были самым простым способом отслеживать время.

«Всего полчаса». - пробормотал Чэн Ян про себя. Полчаса были для него ценны, но этого недостаточно, чтобы оправдать выход, чтобы что-то сделать. К тому времени, как он начнет, ему уже пора будет вернуться в Квестовый зал.

Десять минут…

Двадцать минут…

Двадцать пять минут…

Время шло медленно, но, в конце концов, настало десять часов, и с ним раздался знакомый гудящий голос.

«Отвратительные черви, кажется, вам стало слишком комфортно после того, как вы получили дар богов. Они праведно позволили вам выйти за пределы своих возможностей, но что вы с этим сделали? Начали сражаться друг с другом в жалкой борьбе за власть? Они сочли ваши действия отвратительными и послали меня донести до вас наказание! Ваш рост больше не будет опережать окружающих вас монстров! Однако боги тоже милосердны. Они предоставили способ быстро стать сильнее для всех смертных, для достаточно храбрых, чтобы сделать это! Не разочаровывайте их снова! »

У всех в Квестовый зале было много болезненных лиц. Каждый раз, когда появлялся этот проклятый голос, происходило что-то ужасное. Он объявлял об апокалипсисе, затем произошла массовая эволюция монстров, а теперь было объявлено, что они будут расти быстрее, чем люди!

Прежде чем кто-либо успел среагировать, их ослепил яркий свет, когда в задней части Квестовый зале появился новый экран.

Он был достаточно большим, чтобы все присутствующие могли легко его прочитать. Заголовок вверху идентифицировал его как доску с Божественными квестами. Чэн Ян ждал здесь, чтобы он мог быстро принять и завершить одно из заданий богов, который, как он знал, должны

появиться.

Регулярные квесты генерировались на основе правил, созданных богами. Таким образом, они были сгенерированы процедурно на основе того места, где вы их получили. Квесты на территории обычно были связаны со развитием территории, тогда как квесты в безопасных зонах были связаны со специальными событиями, если таковые были.

Однако теперь в безопасных зонах можно будет получить квесты. Первоначально безопасные зоны не подлежали обновлению, но последний системный патч от богов изменил это. Единственный способ сделать это — выполнить почти бесконечное количество квестов. Однако преимущества от этого были невелики по сравнению с территориями. Это лишь немного увеличило бы пространство внутри безопасной зоны и дало бы жилищные бонусы.

В отличие от обычных квестов, которые генерировались процедурно, эти божественные квесты были переданы человечеству непосредственно богами. Это означало, что каждый квест Бога можно было выполнить только один раз, и у всех в мире была возможность попробовать и завершить его.

Новые Божественные квесты будут публиковаться каждый месяц и истекают через шесть. Выполнение одного из них давало вам абсурдное количество жетонов продвижения и бесценное сокровище.

Конечно, эти квесты были трудными до абсурда. Например, первое из трех Божественные квестов на доске прямо сейчас заключалось в том, чтобы полностью уничтожить Крепость Орков. Оно никогда не было завершено в прошлой жизни Чэн Яна.

Прямо сейчас два из трех Божественные квестов были групповыми, но одно можно было выполнить в одиночку.

Безумная контратака:

Докажите свою храбрость, силу и упорство, убив тысячу незрелых монстров стандартного уровня или выше за один день.

Награда: 10,000 жетонов продвижения и особый предмет.

Всего десяти тысяч Жетонов Развития хватило, чтобы любого сойти с ума. Достаточно было бы поднять кого-угодно на три-четыре чина авантюриста.

Для авантюристов это напрямую превращало авантюриста F-ранга в авантюриста E-ранга. Это позволит им выполнять более сложные миссии и увеличить награду за более простые задания.

Чэн Ян, однако, был сосредоточен на особом предмете, который мог заработать. Как только экран появился, он протянул к нему руку и принял квест «Безумная контратака». Затем он

выскочил из Квестового зала в дикие земли.

У Чэн Яна не было времени терять зря. Хотя ему было легко убить монстра стандартного уровня, он не был уверен, что сможет убить тысячу всего за один день. Не потому, что он был недостаточно силен, а потому, что он не мог найти тысячу монстров на этом уровне.

Сначала Чэн Ян хотел посетить различные подземелья, находящиеся под его контролем, и затем фармить там монстров. Забытая могила была бы особенно подходящей для этой задачи, поскольку в ней было несколько десятков монстров стандартного уровня только на нормальной сложности. К сожалению, когда он принял миссию, Чэн Ян узнал, что монстры должны рождаться естественным образом. Это было откровение, наполнившее его сердце обидой на богов.

К счастью, наказание богов увеличило частоту появления их так, что 20% любой орды монстров были стандартного уровня. Таким образом, Чэн Яну нужно было всего лишь убить пять орд с тысячей монстров.

Если бы это были еще самые ранние дни апокалипсиса, найти такие огромные орды монстров было бы легко, но сейчас было бы трудно найти даже одну, если бы вы не пытались это сделать. Вот почему Чэн Ян отчаянно мчался в глубины диких земель.

Чэн Ян мог подумать, что ему повезет столкнуться с ордой с тысячей монстров, но любой другой сочтет это бедствием. Для них новая частота появления монстров стандартного уровня была бы беспрецедентной катастрофой.

Даже когда только пять процентов каждой орды было стандартным, любая орда с более чем несколькими дюжинами монстров была ужасающей. Каждый раз, когда группа сражалась без численного преимущества, они несли потери, поскольку постепенно уменьшались в численности монстров.

Как только они узнают об этих новых изменениях, они, несомненно, будут беспокоиться о том, смогут ли они по-прежнему зарабатывать на жизнь. Однако руководителей каждой безопасной зоны беспокоило другое.

Изменений было всего два, но все в безопасных зонах сразу узнали о них.

Первое изменение заключалось в том, что теперь один человек не мог убить другого в безопасной зоне. Если бы они попытались, человек был бы восстановлен до неповрежденного состояния.

Другой — введение опроса. Рядом со статуями класса в центре безопасной зоны под терминалом Божественного квеста была пара списков: Список благородных смертных и Список злых демонов.

Все в безопасной зоне были в одном из двух списков, основанных на мнениях других жителей города. Хотя это называлось опросом, возможности проголосовать не было. Вместо этого система будет пассивно отслеживать уровень ненависти и доброй воли в городе, а затем соответствующим образом ранжировать каждый список.

Если кто-то попадал в первую пятерку любого списка в конце каждой недели, были последствия. Для тех, кто находится в Списке благородных смертных, пять лучших участников получат по пять тысяч фрагментов опыта каждый. Для тех, кто находится в Списке злых демонов, пятерка лучших будет изгнана из безопасной зоны и запрещена к входу снова.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/814/1076532