

### Глава 3

Несмотря на то, что Зефир никогда раньше не играл в эту игру, он все еще знал о ней несколько вещей.

Например, он знал, что новички быстрее всего повышают уровень, принимая задания, и ему приходилось индивидуально подходить к соответствующим NPC, чтобы найти задания. Конечно, опытные игроки могут полагаться на свой собственный опыт, чтобы как можно быстрее находить NPC с заданиями. Зефир мог полагаться только на свою удачу.

К сожалению, получить задание в Тенсуре было непросто. Причина в том, что NPC Тенсуры обладают высоким интеллектом, что дает им возможность вести беседу один на один.

Однако Зефир не стал бы намеренно искать NPC для выполнения заданий, потому что для него не имело значения, повышен уровень или нет. Он все равно не хотел делать себе имя в этой игре, а просто хотел немного развлечься в своей скучной жизни.

Тем не менее, он все равно должен был достичь определенного уровня, даже если он не хотел относиться к игре серьезно, он не должен был отставать от других игроков. В противном случае он ничего не смог бы сделать, если бы столкнулся с какими-либо исключительными обстоятельствами.

Зефиру нужно было подумать о таких вещах, поэтому он бросился ко входу в деревню и подошел к многочисленным NPC. Однако использование слова "ран" для описания его движения казалось неправильным. На ранних этапах игры скорость его передвижения была очень низкой. Он почти шел.

Зефир чувствовал себя немного раздраженным, следуя указаниям своей мини-карты к входу в деревню. По пути он столкнулся с несколькими неигровыми персонажами. Он вышел вперед для краткого разговора, но после разговоров обнаружил, что квесты не были запущены, и он не нашел ни одного, пока не достиг входа в деревню.

"Раз я не могу найти никаких заданий, значит, так тому и быть". - подумал про себя Зефир. Он решил не приближаться к неигровым персонажам и побежал прямо ко входу в деревню.

К счастью, дома и тому подобное, с которыми Зефир сталкивался по пути, были спроектированы вполне реалистично, и даже NPC ничем не отличались от реальных людей.

Зефир обнаружил двух стражников, стоящих у главных ворот деревни.

Несмотря на то, что они не выглядели иначе, Зефир чувствовал, что они отличаются от других NPC.

Их выражения выглядели не так естественно, как у других NPC в деревне, и они казались немного встревоженными и обеспокоенными.

Зефир всегда был относительно чувствителен к человеческим выражениям, но он, вероятно, не заметил бы этого, если бы не двигался очень медленно. "Я могу вам чем-нибудь помочь?" - Спросил Зефир, надеясь на счастливый случай.

Их выражения выглядели не так естественно, как у других NPC в деревне, и они казались немного встревоженными и обеспокоенными.

Зефир всегда был относительно чувствителен к человеческим выражениям, но он, вероятно, не заметил бы этого, если бы не двигался очень медленно. "Я могу вам чем-нибудь помочь?" - Спросил Зефир, надеясь на счастливый случай.

Один из офицеров службы безопасности нахмурился. "Юный искатель приключений из другого мира, нам действительно нужна помощь, но ты, кажется, сейчас слишком слаб". "Да", - решительно заявил Зефир, - "Но по мере того, как я приобрету опыт, я стану сильнее".

Зефир подумал: "Мне действительно не нравится говорить на эти темы". Но у него не было другого выбора, кроме как пройти через эту длительную процедуру, чтобы принять задание.

Охранник ответил: "О? Ты говоришь как очень амбициозный юноша.

Хорошо, я дам тебе задание! За пределами деревни много волков, сеющих хаос, и я хочу, чтобы вы их уничтожили. Я дам тебе награду за это".

Внезапно перед Зефиром появилось уведомление.

[Готовы ли вы принять задание (Уничтожение волка)?]

"Принять!"

[Уничтожение волков] (задание F-ранга) Убейте 10 волков. Для этого задания нет ограничений по времени.

Он обернулся и заметил, что несколько других игроков уже направились в том же направлении. Он не мог не побежать еще быстрее к деревне после того, как повернул назад, но не потому, что хотел одержать верх, а потому, что не хотел быть вместе со слишком большим количеством людей.

Правда заключалась в том, что формирование команды было наиболее подходящим методом, но ему не нравилось быть вместе с другими, не говоря уже о незнакомцах, хотя он был новичком, который ничего не знал об игре.

По пути Зефир миновал рой игроков и обнаружил волчье логово. Волки были монстрами 4-го уровня. Обычно никто на уровне 1 не должен вступать в бой даже с 1 волком, не говоря уже о стае из 12 волков.

Он осмотрел окрестности и спрятался за камнем, прежде чем бросить маленький камешек в куст. Это насторожило волка и он пришел проверить это. Как раз в тот момент, когда он заглянул за куст.

РУБИ!

[Критично!]

[Вы нанесли 300 единиц урона цели.]

[Цель погибла!]

Из-за засады волк был застигнут врасплох, и его голова отлетела в сторону. Благодаря острому обонянию волка, они почувствовали запах крови и посмотрели на Зефира, который убил их сородичей.

Теперь на него набросились 11 волков. Зефир обегал препятствия, чтобы замедлить их, нанося повреждения волкам по одному за раз.

[Вы нанесли 256 единиц урона цели.]

[Вы нанесли цели 261 урон.]

[Вы нанесли цели 259 единиц урона.]

Ему потребовалось 22 минуты с полностью истощенной выносливостью, чтобы он, наконец, убил всех 12 волков.

[Цель погибла!]

[Цель погибла!]

[Цель погибла!]

[Цель погибла!]

[Разница в уровне 2. Прирост опыта умножается на 200%]

[Приобретено 5000 опыта.]

[Ваш уровень повысился.]

[Ваш уровень повысился.]

[Ваш уровень повысился.]

Зефир выглядел невыразительным, когда набрал 3 уровня, достигнув 5-го уровня. Теперь у него было 50 неназначенных точек доступа (точка атрибута).

Поскольку он получил 50 сил и жизненных сил от кольца гигантов, Зефир, не колеблясь, нажал на знак "плюс" (+) ловкости и интеллекта.

Повышение обеих характеристик до 30. Он не прибавил в силе, что касается ближнего боя, он пришел к выводу, что ловкость - лучший выбор на ранних стадиях Тензуры.

Зефир открыл окно своего статуса и посмотрел на изменения. [Имя: Зефир Раса: Человек  
Название: Нет Класс: Начинающий фехтовальщик

Второй класс: Нет

Уровень: 5

НР: 1100

МП: 300

Статистика:

Сила: 55

Ловкость: 30

Жизнеспособность: 55

Интеллект: 30

Доступное очко статистики: 0.

Разница в его характеристиках была настолько велика, что он получил Кольцо Гиганта в начале игры, что заставило его сэкономить AP на силе.

Затем Зефир взглянул на свою добычу.

[Вы приобрели 55 бронзовых монет.]

[Вы приобрели кожаные сапоги.]

[Кожаные сапоги]

Редкость: Обычная

Долговечность: 5/7 \* Увеличивает ловкость на 2%.

Зефир равнодушно смотрел на свою добычу, надевая сапоги. Добыча была приличной для его первой охоты. Особенно 55 бронзовых монет. На этом этапе игры бронзовая монета имеет большую ценность.

Простой NPC зарабатывал бы всего около 10-15 серебряных монет в год.

Следовательно, стоимость 55 бронзовых монет стоила месяца чьих-то усилий.

Мир следует системе. 100 бронзовых монет = 1 серебряная монета

100 серебряных монет = 1 золотая монета В то время как большинство игроков все еще застряли на 2-м или 3-м уровне, Зефир уже на 5-м уровне. (Рейтинги: Обычные, Необычные, Редкие, Эпические, Уникальные и Легендарные.) Зефир вернулся в деревню и передал задание стражникам. "Господин страж. Я выполнил вашу просьбу и убил 12 волков вместо десяти."

- Сказал Зефир, забирая труп волка из своего инвентаря. Увидев, что Зефир выполнил их просьбу очень быстро, оба охранника улыбнулись. "Спасибо, парень, что выслушал и выполнил наши просьбы".

[Уничтожение волка] (задание F-ранга.)

[Статус: Завершено.]

[был приобретен опыт 2000 года.]

[Ваш уровень повысился.]

[Уровень владения базовым мечом увеличился на 2,5%]

[Уровень владения навыком "Рубящий удар" увеличился на 2,5%]

Выполнив задание, Зефир ушел. Теперь, когда он достиг 6-го уровня, он был готов к заданию, которое будет дано деревенским старостой.

Он отправился прямо к деревенскому старосте в заброшенную хижину деревенского старосты.

Хижину посещали многие игроки, потому что ее позиция очень своеобразна. Это сильно выделяется. Но никто не смог получить задание, так как минимальное требование - 5-й уровень.

Войдя в хижину, он увидел старика, который наградил его за прохождение урока. Он повернулся к Зефиру и вздохнул. "Ты выглядишь обеспокоенным. Я могу вам чем-нибудь помочь?" - спросил Зефир старика.

"Ты исключительный искатель приключений. Ты слишком быстро набираешь силу. Возможно, у вас действительно есть возможность помочь мне.

Старик сел и начал рассказывать историю. "Наша деревня когда-то была процветающей фермерской деревней. У нас есть очень красивое озеро поблизости. Так было до тех пор, пока 30 лет назад вода в озере не почернела и не сделала местность непригодной для земледелия. Я староста деревни уже 60 лет, и я приближаюсь к своей смерти. Пожалуйста, помогите мне разгадать тайну озера".

Внезапно перед Зефиром появилось уведомление.

[Готовы ли вы принять задание (запрос деревни для начинающих)?]

"Принять!"

[Запрос на деревню для начинающих] (задание ранга А) Помогите вождю разгадать тайну озера.

Награды:????

Неудача: -300 карма, -3 уровня

.

Это был ужасающий квест. На ранней стадии игры игроки не могли выполнить ранговые задания, а штрафы были высокими.

Зефир понятия не имел, о чем идет речь в этом задании, но он не боялся его. Напротив, он был заинтересован, так как ему было любопытно, почему это задание с рейтингом А для нового игрока. Приняв задание, Зефир направился в сторону озера. Ему не потребовалось много времени, чтобы кое-что обнаружить.

Это было круглое, толстое и лохматое живое существо темно-зеленого цвета. Он был около полуметра в высоту и выглядел как огромный шар.

Он бежал еще некоторое время, прежде чем, наконец, приблизился к этому монстру, и он смог увидеть его атрибуты.

[Слизь]

Рейтинг: Общий

Уровень: 3

НР: 50

МР: 50

Введение: Одно из низших живых существ на континенте, но у него не очень хороший характер. Он нападет на любого, кто окажется поблизости.

Он приблизился к Слизняку, нанес свой первый удар и сделал свой ход до того, как Слизняк смог атаковать.

Его меч нашел свою цель, и из него потекла зеленая кровь!

Однако кровь не брызнула далеко и не коснулась его тела. Тем не менее, он не мог не почувствовать себя немного больным, но не выказал никакого дискомфорта.

Его графические настройки были настроены на полную реалистичность, и зеленая кровь действительно казалась очень реалистичной. Однако такие вещи вообще не влияли на него. Подобные изображения никак не могли повлиять на него. "Зеленая кровь? Я понимаю... - Зефир ненадолго замолчал, увидев цвет крови Слизняка, но быстро все понял.

Нормальные люди должны быть в состоянии принять это лучше, если кровь зеленая, равнодушно подумал Зефир, продолжая свою атаку.

Слизняк пропустил свою атаку и собирался нанести еще один удар.

Зефир начал смещаться назад по диагонали вправо, пытаясь дистанцироваться, чтобы уклониться от новой атаки.

Все монстры в Деревне Новичков имели более высокую скорость атаки, чем игроки, и даже новички 10-го уровня, покидающие деревню новичков, не будут атаковать быстрее, чем монстры низкого ранга, такие как Слизняки. Поэтому Слизь всегда нападала на него, прежде чем он успевал нанести новый удар.

Однако, после того, как Зефир добавил АР к своей ловкости, его скорость передвижения стала выше, поскольку он начал обгонять слизь.

Действительно, Слизь снова начала атаковать.

Перед этим Зефир сделал шаг назад, так как у него была достаточная скорость. Огромная пасть Слизни опустилась к его икре, и он немедленно отдернул ногу назад, прежде чем вонзить свой металлический меч в голову Слизни. Ему удалось нанести урон монстру и остановить его на месте.

Слизь энергично сопротивлялась после минутной паузы, прежде чем вырваться на свободу и снова напасть на него. На этот раз Слизь подпрыгнула в воздух, целясь ему в бедро.

Зефир не паниковал, несмотря на то, что происходило. Вместо этого он был немного доволен, так как считал, что прыжок в небо был идиотским шагом. Причина заключалась в том, что Слизь не могла изменить направление или уклониться в воздухе, и Зефир мог рубить и рубить Слизь, как он хотел.

Зефир выглядел невыразительным, когда начал свои атаки на бедного слизняка.

<http://tl.rulate.ru/book/82491/2589561>