

Производство уникальных предметов подняло все характеристики Лексуса на +12, а его репутация по всему континенту увеличилась на +300.

Время летело незаметно, и месяц пролетел как один миг. За это время Лексус почти не покидал кузницы, полностью сосредоточившись на улучшении своих характеристик. Ему было безразлично, что происходило в королевстве, так как он полностью посвятил себя кузнечному делу.

Удача была на его стороне: все созданные им предметы получали уникальный рейтинг. Причина, по которой игроки производственных классов так высоко ценятся в игре и в реальной жизни, очевидна. Зачем еще играть в игры? Конечно, ради удовольствия.

Игроки производственного класса вынуждены проводить большую часть времени в городах, работая с различными материалами: тканями, кожей, металлами и т.д. Как это может быть весело? Поэтому второй приоритет – деньги. Те, кто выбрал этот путь, делали это ради заработка. Однако Лексус отличался. Будучи принцем, он не нуждался в деньгах и занимался кузнечным делом ради удовольствия и для усиления своих характеристик – метод, доступный только легендарному кузнецу.

Звук ударов молота Лексуса раздавался по всей кузнице. С каждым ударом молота летели искры, создавая завораживающее зрелище. Лексус ценил свою легендарную вторую профессию именно за это.

Прошедшее время позволило Лексусу создать 47 уникальных предметов. На рынке, обычное снаряжение уровня 250 продавалось за 20 золотых, а необычное – за 50 золотых. Учитывая разницу в ценах на уникальные предметы, каждый из них можно было продать минимум за миллион золотых, что в сумме составило бы почти пятьдесят миллионов золотых!

В отличие от Лексуса, обычные кузнецы не могли похвастаться такими доходами. Основная причина заключалась в гонке за повышением уровня ремесленных навыков. Большинство кузнецов должны были сильно инвестировать в материалы, чтобы повышать свои навыки. Это доказывало, что ни один производственный класс не мог выжить без поддержки организации. Однако хорошие производственные методы и качественные материалы могли изменить ситуацию.

Лексус, благодаря своему королевскому положению, не нуждался в продаже этих предметов. У него был другой план, который мог принести еще больше пользы.

— Я могу использовать эти предметы как награды за квесты, чтобы обмануть игроков, заставив их думать, что я NPC, который раздает высокоуровневые задания, — усмехнулся Лексус, представляя, как он будет манипулировать игроками в этой игре.

Вскоре он оказался на улицах города, наблюдая за суетой вокруг. Люди шли быстрыми шагами, продавцы торговали своими товарами, грузчики таскали тяжелые мешки. Все они выглядели как обычные граждане Рейнхарда, одетые в льняную одежду. Лексуса привлекали взгляды прохожих, благодаря его белым волосам.

Открыв окно статуса, Лексус улыбнулся. Его основные характеристики не соответствовали уровню 20. Помимо легендарных и уникальных навыков, его показатели были на уровне игрока выше 100, а возможно, и 200 уровня.

Внезапно Лексус услышал голос Мадры:

□ Твои способности более чем достаточны. Я, Мадра, признаю тебя достойным и настало время для тебя, мой преемник, пройти мое первое испытание. □

Перед его глазами появилось уведомление:

[Создан квест "Наследник Непобедимого Короля".]

[Наследник Непобедимого Короля]

Сложность: Классовый квест.

[Ты унаследовал волю Мадры, но пока не знаешь, кто он был. Кто такой Мадра? Если бы он был просто человеком с хорошими навыками, он бы не стал легендой. Следуй по следам Мадры. Если ты соберешь все легенды, ты действительно поймешь его и унаследуешь его волю. В этот момент родится новая легенда.

* Временные ограничения для этого квеста отсутствуют.

* Легендарный классовый квест имеет силу изменить мир Satisfy в зависимости от результата.

Условия завершения квеста: Успешное выполнение всех связанных заданий.

Награда за завершение квеста: Неизвестно.

* Первый квест: [Тест на квалификацию].

Непобедимый Король Мадра непобедим даже против миллионов войск. Докажи свою квалификацию стать Наследником Непобедимого Короля, убив 100,000 Проклятых Бессмертных.

Условия завершения первого квеста: Победить Проклятых Бессмертных Воинов (0/100,000).

Награда за завершение первого квеста: ???.]

Сто тысяч проклятых бессмертных... Это значит игроков? Погоди - мне нужно убить 100,000 игроков? Лексус был ошеломлен.

Что значит убить 100,000 игроков? Даже уничтожение 100,000 монстров за один день было бы сложным, не говоря уже об игроках. К тому же, если он действительно убьет 100,000 игроков, можно предположить, что все игроки мира будут негативно относиться к нему, верно?

Однако, если он не выполнит этот квест, помимо того, что он не получит награду, есть вероятность, что он навсегда потеряет свой класс.

Лексус внезапно понял, что его мысли ушли в неправильное русло. Теперь он был NPC, разве не глупо было мыслить как игрок?

— Действительно, классовый квест этого высшего легендарного боевого класса просто безумен, — пробормотал Лексус, усмехнувшись. Он ожидал, что квесты наследника Непобедимого Короля будут крайне сложными, но увидев и столкнувшись с этим, не мог не ухмыльнуться, восстановив самообладание.

'Интересно, каким я стану после выполнения всех квестов? Кузнецом и воином? Или, может, чем-то большим? Пока не могу предугадать. Возможно, родится новая легенда.'

Лексус задумался о том, чего достиг главный герой и о возможности превзойти его. У него уже была идея, как справиться с первым квестом, и не было причин бояться его.

Как только Лексус собирался пожаловаться, почему Мадра молчит после того, как дал ему такую сложную миссию, появилось системное сообщение.

[Условие выполнено. Активирован доступ к форуму игроков.]

[Функции NPC разблокированы.]

[Раздел обсуждений разблокирован.]

— Функции NPC? Что это?

Так как дальнейшей информации не последовало, Лексусу предстояло разобраться во всем самому. Вероятно, это было связано с тем, как NPC взаимодействуют с игроками, например, раздают квесты, покупают и продают товары, обучают навыкам.

Взаимодействие с некоторыми игроками было бы хорошей возможностью узнать больше о своих функциях NPC. Раздел обсуждений, в свою очередь, был знаком Лексусу. Это был внутренний форум, который часто посещали игроки, особенно во время ожидания возрождения.

Кнопка раздела обсуждений находилась в углу интерфейса. Открыв его, Лексус увидел пустой форум. В верхнем правом углу окна отображалось имя аккаунта 'Гость', а кнопка регистрации была неактивной.

Лексус нажал на нее из любопытства.

[Попытка подключения к виртуальной игровой капсуле...]

[Игрок не обнаружен.]

[Регистрация не удалась.]

Прошло несколько мгновений, прежде чем Лексус понял причину - аккаунты для раздела обсуждений можно было создать только с уникальным ID игровой капсулы пользователя. Это правило было введено для защиты от троллей.

— Ну, я не могу создать аккаунт на форуме, но хотя бы могу читать его!

У Лексуса было множество вопросов относительно его нового существования.

«Взаимодействие с игроками будет хорошим началом,» — подумал Лексус, открывая форум игры. Как и ожидалось, форум был переполнен из-за миллиардов игроков, играющих в Satisfy.

За один час было добавлено более ста тысяч новых тем, и их количество продолжало расти. Лексус начал читать некоторые из них.

Одна из игроков, девушка по имени Cute Little, создала пост с скриншотом. Она написала: "Я так боюсь. Эти NPC пялились на мою грудь. Особенно те, что были хорошо одеты. Их выражения лиц были крайне похотливыми. К счастью, мою одежду нельзя снять внешними силами. Иначе я бы замерзла..."

"Невозможно, я думаю, что тебе станет еще жарче..."

"Малышка, где ты? Давай я защищу тебя. Будем играть вместе. Я поведу тебя к...(Лоликон!!!)"

"Без явного согласия, если мужчина коснется груди женщины, это будет как прикосновение к кактусу. Он потеряет очки здоровья."

"Могу подтвердить. Когда я тайком коснулся их 100 раз, мои очки здоровья были сняты. Даже мои атрибуты стали 1..."

Некоторые игроки делились своим прогрессом, рассказывали о высокоуровневых квестах, которые они активировали, редких предметах, которые они нашли, и многие хвалили игру за множество аспектов. Некоторые отмечали живость NPC, другие восхищались красивой окружающей средой и высоко оценивали сеттинг.

Лексус также увидел пост игрока, который заигрывал с несколькими молодыми NPC-женщинами после присоединения к игре. Он был удивлен, когда обнаружил, что можно заниматься сексом с NPC-женщинами в игре, что было весьма реалистичным и захватывающим.

То, что произошло дальше, заставило Лексуса смеяться. Перед тем как заняться сексом, их поймал муж женщины, и он окружил игрока с десятком помощников. Несмотря на сложный класс с высокими боевыми способностями, игрок был обнажен, безоружен и его уровень был ниже, чем у NPC. Он не смог противостоять дюжине крепких мужчин. После поражения его прижали к земле и провели нечто вроде обрезания ножом.

— Кровь была повсюду! Это не было очень больно, но можете ли вы представить ментальную травму, когда кто-то отрезает вам пенис по кусочкам острым лезвием? Думаю, я получил травму.

Все ответы в теме были эмодзи со смехом.

Существует множество разных игроков... Лексус схватился за живот и громко засмеялся. Наконец, он закрыл тему и задумался.

'Вместо того, чтобы охотиться на них поодиночке, могу ли я просто дать игрокам квест, чтобы они сами пришли ко мне?'

Как только эта мысль пришла в голову Лексуса, перед ним появилось окно с сообщениями.

[Пожалуйста, установите требования и награды за миссию. Количество опыта, которое вы можете раздавать, ограничено в зависимости от вашего уровня, репутации и статуса.]

Примечание: Вы можете выбрать в качестве награды предметы, которыми владеете: деньги, предметы, опыт, навыки и т.д.]

-----Глава 18-----

[Ваш уровень повысился.]

[...]

— Поскольку у меня еще низкий уровень, подниматься в уровнях все еще легко, — сказал Лексус, получив новый уровень после уничтожения целой орды Диких Кабанов. Эти существа

42 уровня обитают далеко от Рейнхарда в дикой местности.

Несмотря на значительное снижение урона из-за разницы в уровнях, благодаря своим текущим характеристикам Лексус все же мог их побеждать. Он охотился на монстров уровня 40-45, что дало ему возможность быстро набрать 7 уровней. С его легендарным классом это было естественным, хотя другие классы, например, уникальные, позволили бы ему подняться на 20 уровней или больше.

— Они здесь, — пробормотал Лексус, глядя на многочисленных игроков вокруг. Его статус принца уже давно привлекал внимание, и его всегда сопровождали рыцари, но не в этот раз.

С помощью предмета, который он создал, Лексус легко ускользнул от их взгляда и пробрался в дикую местность, где обитали монстры 40+ уровня, а также бродило множество игроков этого уровня.

[Теневая Клинок (Shadow Blade)]

Рейтинг: Уникальный

[Прочность: 308/308 Сила Атаки: 400

* Скорость Атаки: +10%

* Дополнительный урон теневой магией: 15%

* Навык «Теневая Ходьба(Shadow Walk)» доступен.

Короткий меч, созданный легендарным кузнецом, обладающим великим мастерством и потенциалом, но без достаточной репутации. Клинок погружен в тень, позволяя незаметно передвигаться и наносить удары из засады.

Условия использования: уровень 230 или выше. Более 850 ловкости. Мастерство меча на продвинутом уровне.]

[Теневая Ходьба]

[Делает вас невидимым на 14 секунд. В течение этого времени скорость передвижения увеличивается на 20%.

Расход маны: 80.

Перезарядка: 100 секунд.]

Лексус понимал, что создаёт проблемы для своих стражей, но это его не волновало. У него была более важная миссия. Он спокойно наблюдал за игроками вокруг. Причина их присутствия была проста — они были привлечены квестом, который он создал.

[Странная Внезапная Миссия]

Сложность: А

Таинственное существо ступило на эту землю с неизвестными намерениями. Соберите боевую силу из 100,000 проклятых бессмертных ниже уровня 50, чтобы сразиться с ним.

Условия выполнения: Соберите не менее 100,000 игроков и сразитесь с таинственным существом.

Награды: 3 уровня, 15,000 золотых монет, 1 уникальный предмет.

Неудача: ???.]

Каждый квест имеет рейтинг сложности от «F» до «S», где «F» означает самые легкие квесты, а «S» — самые сложные.

- F: Самый легкий тип квеста, который могут выполнить низкоуровневые игроки в одиночку.
- E: Один из самых легких типов квестов, выполняемый низкоуровневыми игроками или их группой.
- D: Квест среднего уровня, который может требовать или не требовать определенного уровня. Лучше всего подходит для группы низкоуровневых или среднеуровневых игроков.
- C: Эти квесты подходят для игроков среднего и высокого уровня.
- B: Обычно для высокоуровневых игроков и гильдий. Квесты ранга B могут напрямую влиять на условия в Satisfy в зависимости от успешного выполнения или провала.
- A: Для высокоуровневых игроков и гильдий. Квесты ранга A напрямую влияют на условия в Satisfy в зависимости от успешного выполнения или провала.
- S: Самый редкий и сложный тип квеста, предназначенный только для высокоуровневых игроков и гильдий. Успешное выполнение или провал квестов ранга S влияет на условия в Satisfy.

Тестируя, как выдать квест случайному игроку, которого он встретил, Лексус создал квест, автоматически активирующийся в радиусе 500 метров от него. Он предоставил случайный квест с высокими наградами, чтобы гарантированно привлечь игроков. Игроки всегда готовы были выполнять задания ради опыта и денег, даже продавая свои тела.

Чтобы выполнить свой классовый квест, Лексус использовал принцип, согласно которому некоторые квесты не могут быть отклонены и могут быть навязаны игрокам; с его статусом принца он мог это сделать. Некоторые квесты требуют наличия определенного количества игроков, прежде чем они могут быть приняты; как только необходимое количество будет достигнуто, квест официально начнется.

Его квесты имели ограничение по времени и максимальный уровень, чтобы высокоуровневые игроки не вмешивались в его миссии.

«Уведомление. Обнаружены силы, состоящие из примерно 120,000 проклятых бессмертных.»

— О, это больше, чем я ожидал, — сказал Лексус, оглядывая игроков, которые окружали его и готовились к бою. Благодаря интернету информация о его квесте быстро распространилась сама по себе, даже без его вмешательства.

Квест ранга A не встречался игрокам, особенно в таком масштабе, требующем 100,000 участников. Это привлекло внимание игроков и стало главной темой на форумах. Награды также привлекали их внимание.

Они были колоссальны. Игроки ниже уровня 50 редко получали золотые монеты или редкие предметы, и многие не имели эпических предметов. Уникальный предмет в награду разжигал кровь игроков.

Хотя они получают награды только если смогут его победить. Поскольку Лексус намеревался уничтожить их всех, они ничего не получают.

Глубоко вздохнув, Лексус почувствовал, как его сердце забилося быстрее. Смотря вперед, он увидел множество игроков, собравшихся с одной целью.

Это было получение наград за квест, который он не собирался им дать. Он слышал, как его сердце бьется громче, чем прежде. Был ли он нервным? Нет, не в этом дело. Ему просто казалось странным, что он был взволнован, даже зная, что у него есть большая вероятность погибнуть в процессе.

Боялся ли он сотен тысяч игроков? Нет. Лексус все еще помнил, что легендарный великий маг сказал в романе Гриду:

«Опасайся только тех, кто может представлять для тебя угрозу, игнорируй остальных. Так должен мыслить легендарный воин.»

Это может показаться грубым и высокомерным, но это утверждение лишь подчеркивает величие легенды среди остальных. Зная, что никто из них не был легендой, несмотря на их большое количество, Лексус не чувствовал ни малейшего волнения, страха или напряжения.

Даже взглянув на оружие в их руках, можно было увидеть, что это обычные предметы, которые обычно носят рядовые игроки. Некоторые их мечи и другое оружие выглядели довольно круто, но это, вероятно, были редкие предметы, которые им удалось заполучить, в отличие от снаряжения, которым обладал Лексус.

[Наплечники Мланга (Mlang's Shoulderguards)]

Рейтинг: Уникальный

[Прочность: 252/252 Защита: 320

- * Снижение вероятности получения травмы плеча на 20%.
- * Дополнительная защита 15% при ударе в верхнюю часть тела.
- * При ударе в верхнюю часть тела есть небольшой шанс игнорировать урон.
- * Защита увеличивается при снижении прочности.
- * Навык 'Камень' активируется.

-При экипировке двух предметов из набора, скорость восстановления здоровья увеличивается на 20%, а защита на 15%. При экипировке четырех предметов из набора, скорость восстановления здоровья увеличивается на 40%, а защита на 35%.

Тяжелые наплечники, созданные легендарным кузнецом, значительно увеличивают защиту носителя. Однако они настолько тяжелы, что их ношение вызывает усталость. Прочность невысока, так как наплечники предназначены исключительно для высокой защиты.

Условия использования: уровень 160 или выше, сила более 550, выносливость более 480, мастерство тяжелой брони на среднем уровне.]

[Камень]

[Освобождает от любых аномальных состояний.

Иммунитет к любому урону на 2 секунды. Однако скорость всех действий снижается на 50%.

Продолжительность навыка: 2 секунды.

Перезарядка навыка: 3 минуты.]

Лексус аккуратно касался наплечников, ощущая их тяжесть. Он был впечатлен не только их изысканным изготовлением, но и выдающимися характеристиками. Навык «Камень» делал владельца устойчивым к любым негативным состояниям и давал иммунитет к урону на 2 секунды, что было сродни совершенному статусу иммунитета Лексуса.

[Наручи Мланга (Mlang's Embrace)]

Рейтинг: Уникальный

[Прочность: 321/321 Защита: 415

- * Снижение урона от физических и магических атак на 30%.
- * Увеличение скорости восстановления здоровья на 20%.
- * Защита увеличивается в зависимости от количества врагов поблизости.
- * Защита увеличивается при снижении прочности брони.
- * Пассивный навык 'Подвижная крепость' активируется.

-При экипировке двух предметов из набора... Опущено.]

[Ботинки Мланга (Mlang's Boots)]

Рейтинг: Уникальный

[Прочность: 277/277 Защита: 383

- * Увеличивает защиту на 12% от атак снизу.
- * Скорость атаки +15% при атаке нижней частью тела.
- * При атаке нижней частью тела высока вероятность срабатывания 'Разрушения'.
- * При ударе в нижнюю часть тела есть небольшой шанс игнорировать урон.
- * Защита увеличивается на 10% при соприкосновении с землей.

-При экипировке двух предметов из набора... Опущено.

Тяжелые боевые ботинки, созданные легендарным кузнецом, обладают огромной защитой.

Однако они имеют множество недостатков, так как сосредоточены только на защите.

В частности, они слишком тяжелы, что ограничивает передвижение.

Условия использования: уровень 120 или выше, сила более 380, выносливость более 400, мастерство тяжелой брони на среднем уровне.]

[Разрушение]

[Значительно снижает прочность брони цели.

Продолжительность навыка: 2 секунды.

Перезарядка навыка: 5 минут.]

Лексус посмотрел на свою экипировку и улыбнулся. В этом месте у него было лучшее снаряжение, поэтому он был уверен в успешном завершении квеста.

□Это досадно. Ты не можешь использовать меч 100,000 армии для массового истребления, иначе эти жалкие проклятые бессмертные были бы мгновенно уничтожены.□

Он услышал комментарий Мадры с оттенком развлечения. Лексус понимал почему. Мадра был непобедим на поле боя, и Непобедимый Король был хорошо знаком с войной.

Лексус заметил, как многие игроки посмеивались и улыбались, глядя на его снаряжение. Он легко угадывал, что они фантазировали о том, как завладеть его предметами, исходя из жадности, написанной на их лицах.

[Вы столкнулись с неизмеримым существом. Ваша голова произвольно склоняется. Ваше тело дрожит, и голова начинает двигаться.]

'Ч-что...!'

Игроки были ошеломлены просто от взгляда Лексуса. Это было из-за характеристики «достоинство», которая имела низкую вероятность заставить врага подчиниться. У Лексуса было 1,274 очков достоинства, достигнув уровня 25, так что игрокам ниже 50 уровня было трудно выдержать его величие.

Однако это было не единственное, что привело к замешательству сотни тысяч игроков. Глядя на беловолосого мечника в полном доспехе, они никогда не видели никого столь завораживающего.

Независимо от пола, игроки не могли отвести глаз от Лексуса, забывая, зачем они здесь.

[Вы очарованы...]

Появилось похожее сообщение, но на этот раз это был эффект высокого обаяния Лексуса. Никто не мог противостоять ему с его характеристикой обаяния, достигшей 1,474.

Лексус улыбнулся и вытащил свои мечи, держа в правой руке красный длинный меч, а в левой — белый. Без слов он бросился к игроку, стоявшему впереди, проявляя стиль боя двумя мечами.

—Э-э, что?

Он пронзил ошеломленного игрока, не ожидавшего внезапной атаки, быстро ударив мечом в шею.

Хлоп!

[Вы попали в жизненно важную точку. Произошел критический удар.]

[Вы нанесли цели 3,200 урона.]

Из шеи воина брызнула кровь. Он побледнел от увиденного.

—Что за урон?

Урон, который игроки могли наносить на своем уровне, обычно составлял двузначные числа; видя четырехзначное число, он потерял самообладание. Особенно учитывая, что его здоровье было всего около 3,000, но не превышало 4,000.

"Я умру, если получу еще один удар!"

Он мрачно подумал, зная, что следующий удар точно опустошит его шкалу здоровья. Естественно, его ожидания оправдались двумя длинными мечами в руках Лексуса.

<http://tl.rulate.ru/book/86537/4290240>