

--

Дзинь!

□Система: Сгенерирован новый квест.□

Глаза Кирана блестели от возбуждения, когда он просматривал его содержимое. Судя по целям квеста, он хорошо сочетался с намерениями Кирана. Теперь, когда он был выше 5-го уровня, его первой мыслью было пройти подземелье, доступное в Клыкастом лесу.

По сравнению с полем выравнивания, здесь было гораздо больше шансов получить лучшее снаряжение воина. Хотя для текущих целей Кирана было достаточно снаряжения нестандартного класса, его хватало лишь надолго. Снаряжение становилось по-настоящему полезным, когда попадались редкие предметы.

С точки зрения рейтинга, Zenith Online разделяет градацию на "Новичок", "Обычный", "Необычный", "Редкий", "Уникальный", "Эпический", "Легендарный" и так далее. Однако ожидать, что в этих подземельях появится эпический, легендарный или даже просто уникальный предмет, было бы заблуждением.

Подземелья, в основном расположенные в зонах для новичков, не могли ронять такое высококласное оборудование. Их ограничивало так называемое "ограничение зоны новичков". Если игрокам не удавалось сразить мощных монстров соответствующего ранга и уровня, получение изысканного снаряжения было несбыточной мечтой.

Поэтому Киран пока довольствовался лишь редкими предметами.

К счастью, квест, появившийся перед глазами Кирана, давал возможность приобрести лучшее снаряжение.

□A Warrior's Next Step (Normal)-.

Ранг квеста: А

Рекомендуемый размер партии: 5

Рекомендуемый уровень партии: 5-8

Задачи: Простого истребления монстров недостаточно, чтобы убедить Шрама в вашей силе. Как тот, на кого он возложил часть своей веры, он считает, что у вас есть еще больше потенциала, который можно раскрыть, и больше силы, которую можно реализовать.

- Пройдите подземелье Lv.5 на уровне сложности или выше. 0/1

- Пройдите подземелье на уровне сложности или выше, не используя расходные материалы здоровья. 0/1

Награды:

- Уровень +1

- 5 Серебро

- +50 благосклонности к Шраму

Штраф за неудачу:

- Уровень -1

- Исчезновение благосклонности Шрама.

Ограничение по времени: 24 часа

*Специальное примечание: У некоторых воинов путь отличается от других. Поэтому они нуждаются в раннем воспитании, чтобы умерить свои способности. □

Квест ранга А не означал, что он имеет большое значение для Zenith Online в целом; он просто означал, что после учета текущих ограничений пользователя и сопоставления их со сложностью задач он представляет собой серьезную проблему. Только квесты, отмеченные знаком (+), имели значение для "Зенит Онлайн", поскольку представляли собой главный квест разного уровня.

Тем временем Шрам спокойно наблюдал за Кираном и поджал губы после долгого молчания. "Это слишком сложно для тебя? Если да, то как бы ты зарегистрировался в Гильдии искателей приключений, которая потребует от тебя выполнения подобных заданий?".

"Слишком много? Нет, не совсем. На самом деле, это прекрасно", - ответил Киран.

"Я вижу. Какой ты интересный мальчик. Эти твои выражения... довольно трудно прочитать", - сказал Шрам, качая головой. Вскоре он посмотрел на Кирана и слабо кивнул.

Затем он продолжил: "Ты очень хорошо растешь. Я чувствую в тебе единение. Хороший баланс скорости и силы. Продолжай в том же духе".

Киран слегка ухмыльнулся и даже подтолкнул Шрама, который в ответ на просьбу Кирана одарил его пустым взглядом. "О, ты хвалишь меня, да? Тогда должен ли я получить какую-то награду от наставника Шрама? Не так ли?"

"Убирайся с глаз моих долой и иди делай то, что я сказал, пока я не вышвырнул тебя отсюда", - сказал Шрам с холодным блеском в глазах. Киран понял, что он настроен по-деловому, и, не теряя времени, бросился вон из Зала Воинов.

■■■■■■■■■■v■l.c■■

Однако после того, как Киран ушел, Шрам наконец-то слабо улыбнулся. 'По крайней мере, у него хватает уверенности не скрывать своих желаний. Тем не менее, он еще не показал мне, что действительно заслуживает моей искренней заботы'.

Тем временем Киран получил уведомление после выхода из Зала Воинов.

■Система: Вы получили сообщение от вашего друга, Альтаира. Хотите ли вы прочитать его содержание? [■?]

"Да", - ответил Киран. В результате содержимое сообщения появилось в радужной оболочке глаза Кирана.

[Альтаир: Йоу! Я достиг Lv.6, но я также заметил несколько партий, толпящихся у входа в подземелье неподалеку. Ну, знаешь, у входа в подземелье Лес Зверей? Раз уж ты достиг 6-го уровня, предлагаю объединиться и зачистить его, пока у нас не отобрали награды].

Киран не ответил сразу. Вместо этого он в задумчивости потер подбородок, размышляя о подземелье. 'Лес зверей, простое подземелье 5-го уровня. Если мы войдем, нам понадобится еще три человека. Одних нас будет недостаточно. Кроме того...

■Система: Вы отправили запрос на видеозвонок Альтаиру.■

Полуприкрытое лицо Альтаира появилось на маленьком экране перед Кираном через несколько секунд. Только он мог видеть экран и слышать любую информацию, передаваемую через вызов, поскольку она поступала непосредственно на его органы чувств.

"Лес зверей, говоришь? Ты уже знаешь, кто прошел подземелье на нормальной сложности?" спросил Киран. Он не стал бы задавать этот вопрос, если бы речь шла не о деревне новичков. К сожалению, в деревнях новичков были ограничения, которых не было в других местах в Zenith Online.

Например, более высокие уровни сложности были доступны только после прохождения обычного уровня сложности. Хотя само подземелье было инстансным, отправляя каждого в отдельную копию пространства подземелья, разблокированная сложность была универсальной.

Это ограничение было введено с целью заставить игроков обмениваться информацией между собой.

В конце концов, в отличие от остальной части Zenith Online, в подземельях на начальных этапах не было особых преимуществ. Было бы разумно сохранить в тайне четкие стратегии, когда в игру вступят настоящие командные и отрядные подземелья. Обычные подземелья для 5 человек не стоили упоминания, когда в дело вступали командные и отрядные подземелья.

"Очистить? Разве ты не хочешь быть первым, кто очистит подземелье? Я уверен, что за это дадут какую-нибудь награду", - ответил Альтаир. По правде говоря, он был удивлен тоном Кирана, потому что казалось, будто он хочет, чтобы кто-то другой очистил его раньше него.

"Нет. По крайней мере, не на обычной сложности. Это не лучше, чем зачистить участок леса Клыков. На самом деле, это может быть даже немного хуже, учитывая, сколько времени это может отнять", - сказал Киран.

Вместо того чтобы тратить время на зачистку частично бесполезной версии Normal, Киран хотел с самого начала вникнуть в содержание квеста. Это означало, что ему нужно было передать кому-то другому это рутинное задание так, чтобы он об этом не догадался.

"Если это так... то я заметил некоторых людей, которые должны состоять в гильдиях из других VR-игр. Думаю, это лишь вопрос времени", - ответил Альтаир, поразмыслив над этим вопросом.

Пока он сосредоточился на получении 6-го уровня, он заметил, что некоторые люди спешат в Лес зверей, как только достигают 5-го уровня. Учитывая, что нормальную версию Леса зверей было несложно пройти, Киран рассчитывал пройти его в течение часа.

"Хорошо, хорошо. Позвоните мне, когда убедитесь, что все готово". Когда группа зачистки выйдет из подземелья, раздастся небольшой звон. Обрати внимание на этот специфический звук. Потому что потом... это превратится в гонку".

"Круто, я пока останусь здесь. Только не забудь собрать достаточно расходных материалов. Я хочу попробовать сложный режим, просто чтобы ты знал", - ответил Альтаир.

Услышав это, Киран усмехнулся. Похоже, великие умы думали одинаково.

После этого они отменили вызов. Альтаир остался у входа в подземелье, отвергая многочисленные предложения присоединиться к обычной партии. Тем временем Киран присмотрел ветхую лачугу в нищей части деревни Гена. Из-за ее внешнего вида каждый игрок проходил мимо, не удостоивая лачугу даже беглым взглядом.

Это было похоже на то, как большинство людей проходят мимо бездомного на улице, как будто его не существует. Однако Киран был не из таких. Отчасти потому, что он вырос в детском доме, Киран был чувствителен к запущенным районам со слабыми признаками жизни.

Но решение Кирана посетить это место было благоразумным, поскольку он помнил, что здесь

можно найти удобный предмет, который мог бы ему очень помочь. Конечно, поскольку снаряжение Кирана было заметным, он нырнул в угол, прежде чем переключиться на предметы новичков, принадлежащие недавно созданным персонажам.

Переодевшись, Киран пробрался сквозь деревенскую толпу, не вызывая никаких подозрений своими действиями. Если бы кто-то облачился в полный комплект тяжелых доспехов, люди бы заинтересовались, что за дела у него в такой непритязательной лачуге. Но если бы в хижину вошел кто-то вроде новичка, то ни один человек не обратил бы на его действия никакого внимания.

Густая атмосфера пыли заставила Кирана прикрыть рот, осматривая внутреннее убранство хижины, когда он вошел в нее. Если не считать толстого слоя пыли, образовавшегося из-за отсутствия ухода, общее состояние хижины было неплохим. Было ясно, что это место было чем-то вроде антикварного магазина. Но ни один из предметов на полках не имел никакого эффекта, выглядя максимум декоративным.

Тем не менее, Киран подошел к прилавку и постучал пальцем по столу. Из-за прилавка послышался шорох хрупких бамбуковых соломинок и звук ударяющихся друг о друга полированных бусин, в результате чего к прилавку направился сгорбленный и очень пожилой человек.

Киран слегка нахмурился, увидев состояние этого человека. Очевидно, он был обеспокоен обстоятельствами жизни этого старца. `□□□e□□□□□□□□.c□m`

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2987410>