

За последние несколько дней Су Мо потратил время на то, чтобы разобраться в игре "Небесный Горизонт" от её фона до различных функций. Теперь он наконец понял, что это за игра. В отличие от умных игр, в которые он обычно играл на своей консоли или терминале, эта голограммная онлайн-игра была больше ориентирована на реализм и социализацию, полностью превосходя его мелкие игры по части взаимодействия.

Небесный Горизонт отличался от других игр с древними культурами; его сеттинг был более фантастичным. Говорили, что команда разработчиков, основываясь на записях древних культур и выводах главного компьютера StarNet, создала восточный фэнтезийный мир. Начиная с деревни новичков - Цветущей Деревни Персиков, куда он вошёл в тот день, позже ему предстояло войти в одну из пяти великих школ, чтобы выбрать профессию для обучения, и только тогда он по-настоящему окунётся в онлайн-игровой мир.

Чтобы играть в игру, нужно было сначала разобраться в правилах, чтобы не попасть впросак. Су Мо попросил ЛеЛе найти кучу гайдов и быстро ознакомился с ключевыми заданиями и сюжетными деталями Небесного Горизонта до 40-го уровня. Когда он снова зашёл в игру через три дня, Су Мо обнаружил себя не у озера Цветущей Деревни Персиков, а под большим баньяновым деревом у входа в деревню, рядом с прыгающим кроликом.

Цветущая Деревня Персиков стала тихой, вокруг не было других игроков.

[Текущая локация: Цветущая Деревня Персиков · Иллюзия]

Здесь не было других игроков, только Су Мо и кролик. Су Мо протянул руку, чтобы снова потрогать кролика, и перед ним появилась опция захвата Духовного Кролика. Он попытался поймать его, но получил сообщение о неудаче.

[Не удалось захватить из-за отсутствия сети для захвата.]

Духовный Кролик продолжал прыгать кругами, но Су Мо решил временно проигнорировать его и посмотрел на новое сообщение в строке задач.

[Поздравляем игрока с входом в Цветущую Деревню Персиков · Иллюзию. Пожалуйста, найдите старосту деревни.]

Староста находился возле большого баньянового дерева, и когда Су Мо приблизился к цели, он услышал голос старосты. - Чужак? Давно у нас не было гостей в деревне.

Су Мо слегка замешкался, заметив тон и внешность старосты. Раньше, во время своих прогулок по Цветущей Деревне Персиков, он видел старостой пожилого человека, но сейчас перед ним был молодой человек. Ему стало любопытно, но он последовал требованиям задания и начал выполнять поручения.

После выполнения нескольких заданий Су Мо заметил различия между двумя локациями. Его память была отличной, и он помнил большинство NPC в Цветущей Деревне Персиков, поэтому сразу заметил несколько деталей. Хотя это всё ещё была Цветущая Деревня Персиков, сцена казалась переделанной, некоторые NPC вернулись в детство. Например, староста стал молодым человеком, а цветочная девушка, которую так активно добивались игроки, теперь была ребёнком. Временная шкала этой сцены должна быть раньше, чем в исходной деревне новичков.

В правилах для новичков Небесного Горизонта был момент сюжета, который немного спойлерил историю деревни новичков.

Игроки становились обычными людьми в мире Небесного Горизонта, встречали следы, оставленные бессмертными в Цветущей Деревне Персиков, пробуждали свои таланты к культивации, а затем искали образования в одной из пяти великих школ с помощью отшельника из деревни. Однако детали заданий в этой сцене были другими. Некоторые ключевые NPC всё ещё были детьми, а все выполненные им задания касались полива цветов и посадки овощей. Шкала опыта персонажа была нормальной, но награды отсутствовали.

Он помнил, что в правилах для новичков Небесного Горизонта говорилось, что во время заданий новичков, помимо очков опыта и очков навыков, игрокам также выдавали стартовое снаряжение, но здесь, в этой сцене Цветущей Деревни Персиков, этого не было.

Это было немного странно.

Задание привело Су Мо на поле, где дядя Ли объявил новое задание. - Молодой человек, успокойся и иди за водой к озеру.

Су Мо взглянул на детали задания, и, кроме очков опыта, никаких наград не было указано. Согласно оригинальному сюжету для новичков, задание дяди Ли в конце должно было дать игрокам начальное оружие - маленький нож, который можно было носить с собой.

Су Мо спросил: - Служба поддержки, это сцена квестового задания?

Умная служба поддержки ответила. - Дорогой, это сцена задания [Легенда о источнике персиков].

Су Мо снова спросил: - Это задания для новичков?

Умная служба поддержки ответила. - Да, дорогой, нужна помощь?

- Нет, спасибо, - Су Мо остановился на месте, не пошёл за водой к озеру, а направился к входу в деревню.

Вход в деревню был местом появления персонажей, где игроки находили старосту, чтобы взять задания, а затем начинали выполнять поручения. Целью Су Мо не был староста, а ребёнок в доме за старостой. Этот ребёнок был одним из NPC позже; игроки узнавали об отшельнике из Цветущей Деревни Персиков через задания, связанные с этим ребёнком.

Если он правильно догадался, это действительно была сцена задания для новичков, но не только задания для новичков. Это была сцена двух заданий: одно - крайне простое задание для новичков, а другое - скрытое задание.

Раньше Су Мо любил играть в мини-игры на терминале, и в головоломках часто были запутанные элементы, влияющие на решения игроков. Эта ситуация была похожа на запутанное задание; он попал в специальную сцену через особые условия. Если бы он следовал существующим условиям и честно выполнял задание для новичков, его бы отправили прочь из Деревни Новичков после завершения, и у него не было бы шанса выполнить настоящее задание в этой особой сцене.

... Так что если он хотел получить награду, ему нужно было выйти за рамки существующего задания, найти правильную цель задания, выполняя задание для новичков.

Ребёнок наклонил голову. - А? Ты тот старший брат, который помог нам поймать уток?

- ...Да, это я, - Су Мо слегка замешкался; он действительно помогал старосте поливать цветы и ловить уток. Вспомнив сюжет для новичков, который он видел, он прямо перешёл к делу с экспериментальным подходом. - Ты знаешь дедушку Сю?

Интеллектуальный NPC игры должен был активировать ключевые слова, связанные с соответствующими персонажами.

Как и ожидалось, ребёнок почесал голову, услышав "дедушка Сю": - Дедушка Сю? Это тот дедушка, которого привела сестра Байчжи?

Су Мо сказал: - Да, я его ищу. Ты знаешь, где живёт дедушка Сю?

- Дедушка Сю живёт в конце деревни, - невинно ответил ребёнок. - Хочешь найти дедушку Сю? Ты хороший человек, брат, я провожу тебя туда.

[Задание] Пожалуйста, следуйте за сыном старосты, чтобы найти господина Сю.

Увидев всплывающую информацию о задании, Су Мо стал ещё увереннее в своих догадках. Две сцены были похожи, но разные, однако ключевые NPC не менялись. Как только он найдёт изменяющийся узел, он сможет определить цель задания. Господин Сю был важным NPC, который направлял игроков, долго живя в деревне. На основе выводов о связанных с ним персонажах можно было попробовать каждого из них.

Ему повезло; сын старосты был важным NPC. Местоположение господина Сю изменилось с деревни на конец деревни. Су Мо подумал, что всё равно должен следовать логике задания, но кто такая Байчжи? Он помнил, что этот NPC не появлялся в предыдущей сцене Цветущей Деревни Персиков.

Су Мо вскоре добрался до конца деревни и нашёл Байчжи и господина Сю. В этот момент господин Сю лежал больным в постели, а Байчжи, женщина-целительница, лечила его раны.

Байчжи сказала: - Можешь помочь мне сходить за травами в горы?

Су Мо, уже выполняя очередное поручение, нехотя ответил: - Да.

Под руководством сына старосты он быстро завоевал временное доверие NPC и начал новое поручение.

[Пожалуйста, следуйте за сыном старосты, чтобы найти Белую Духовную Траву и маленькую духовную рыбку.]

Белая Духовная Трава требовала подъёма в горы, и Су Мо потратил около десяти минут, чтобы найти её в горах позади Цветущей Деревни Персиков, а затем отправился к озеру вместе с сыном старосты.

Там сын старосты начал копаться в грязи перед ним в поисках лунка, а затем протянул Су Мо удочку, похожую на ту, которой он ранее пользовался в задании с Чистым Ветром, предложив поймать маленькую духовную рыбку.

[Оснащён удочкой, начните рыбалку.]

Су Мо был знаком с этим. Он нашёл маленький бамбуковый плот, взял червяка, который только что получил от сына старосты, и ловко забросил леску для рыбалки.

- У меня есть приманка для тебя, - сын старосты протянул маленькую бамбуковую трубку с

червями. - Знаешь, как ловить рыбу? Это очень просто.

Как только Су Мо взял трубку, перед ним внезапно появилось сообщение.

[Хотите открыть систему рыбалки?]

- Есть ещё и система рыбалки? - удивился Су Мо.

Служба поддержки. - Да, дорогой, для удобства игроков, как только вы откроете систему рыбалки, вы сможете понять техники рыбалки.

Су Мо. - Ваша игра довольно удобная.

- Спасибо за комплимент, - продолжила служба поддержки. - Удочка обнаружена, хотите открыть систему рыбалки?

В этот момент на поверхности озера появились рябь. Су Мо быстро подтянул леску, и маленькая серебряная рыбка выпрыгнула из воды.

Служба поддержки: - ?

Су Мо поднял рыбу. - Не нужно, я знаю, как ловить рыбу.

Служба поддержки: - ...Ладно.

Рыба, которую он поймал, была серебряной рыбкой, но не той самой маленькой духовной рыбкой. Су Мо пришлось попробовать снова и потратил некоторое время, прежде чем наконец поймал нужную рыбу. Он поспешил обратно в дом Байчжи, чтобы доставить предметы и начать новый круг поручений.

Наконец, когда он доставил последнюю траву, произошло новое развитие в сюжете игры.

Байчжи достала тонко сделанный, с тщательно нарисованными узорами и изготовленный из прочных железных спиц веер. Махнув рукой, он превратил травы в свет, который влился в тело господина Сю, заметно исцеляя его раны.

- Господин Сю помог мне раньше; он мой старший из Горы Огненного Грома, - Байчжи посмотрела на Су Мо. - Сейчас континент Небесного Горизонта находится в смятении, и снаружи беспокойно. Раны господина Сю довольно серьёзны, так что лучше ему остаться здесь и восстановиться.

Су Мо посмотрел на неё.

Но Байчжи переключила внимание на Су Мо. - Между нами есть связь судьбы; эти дни ты помогал мне лечить господина Сю. Я гадала для тебя, и в твоей судьбе есть бедствие.

Су Мо: - ...

- О, спасибо, - ответил Су Мо.

Байчжи продолжила развивать сюжет. - В знак благодарности за помощь в лечении господина Сю эти дни и нашей встречи, я помогу тебе один раз.

Су Мо слегка замешкался, когда почувствовал, как кончики пальцев Байчжи коснулись его головы, оставив тепло на мгновение.

[День... Поздравляем игрока с выполнением квестового задания [Легенда о источнике персиков]]

[Полученные награды: [Удочка Источника Персиков x1] [Маленькая Железная Лопата x1]]

[Полученные награды: [Улучшенная Сеть для Поимки Зверей x1] [Постоянный бонус к атрибутным очкам: +20 очков]]

[Активирован специальный бонус [Благословение Звездочёта Байчжи]]

Вспышка золотого света проинформировала его о завершении задания, сопровождаемая целой кучей наград.

После завершения задания появилась соответствующая запись о квесте. Су Мо кликнул её, чтобы узнать, почему он попал в этот источник персиков. Оказалось, что фон Источника Персиков · Иллюзия относился к событиям десятилетней давности в Цветущей Деревне Персиков. В то время Источник Персиков ещё не был открыт для публики, и только те, кто имел чистые мысли и ещё не встал на путь бессмертия, могли встретить руководство Духовного Кролика, тем самым попадая в эту сцену.

Руководство к бессмертию здесь фактически относилось к заданию для новичков в Цветущей Деревне Персиков. Другими словами, только те, кто не выполнил задание для новичков и встретил Духовного Кролика, могли активировать квест [Легенда о источнике персиков]. Этот квест был уникальным, и после его завершения сцена Источника Персиков · Иллюзия исчезала, больше никто не мог войти.

Это условие активации действительно было сложным. Если бы он не был любопытен и не тронул Духовного Кролика, он бы не встретил это задание. Су Мо открыл свой рюкзак и не увидел маленького ножа, который должен был получить каждый новичок, но два полученных инструмента были несколько странными.

[Удочка Источника Персиков [Уровень 1]: Происходит из Источника Персиков · Иллюзии, легендарная удочка, которая никогда не промахивается, освоенная только экспертами.]

[Маленькая Железная Лопата [Уровень 1]: Происходит от сына старосты Цветущей Деревни, говорят, что это семейная лопата-наследие, способная выкапывать червей из почвы, удобный инструмент.]

Су Мо был безмолвен: - ...

Можно ли использовать эту удочку и лопату для борьбы с монстрами?

К счастью, другие две награды были хорошими. Постоянный бонус к атрибутивным очкам был на 10 пунктов выше, чем в задании с цветочной девушкой в деревне новичков. Су Мо распределил все очки атрибутов на скорость, а затем посмотрел на другие награды. Сеть для поимки зверей, вероятно, должна использоваться для ловли кроликов, но что такое благословение Звездочёта?

Когда палец Су Мо был готов нажать на награду благословения, внезапно перед ним появилось новое сообщение.

[Вы открыли благословение Байчжи и получили навык [Прозрение в Многоликий Дворец].]

Прозрение в Многоликий Дворец? Что это такое?

Примечание автора:

Су Мо: Разве они не говорили, что мы получим снаряжение после выполнения задания для новичков?

Служба поддержки: Дорогой, это удочка, которая никогда не промахивается~

Су Мо: О... можно ли использовать эту удочку для борьбы с монстрами?

Служба поддержки: Дорогой, можешь попробовать~

<http://bllate.org/book/17923/1717398>