

Глава 1. Может, это какой-то скрытый уровень?

Средневековое фэнтези - это супер...

Если бы мне самому пришлось дать этому определение.

Это затасканный сюжет, но каждый выбирает его, ожидая определенного стабильного во всех отношениях качества.

В этой индустрии принято игнорировать классику ради удовольствия, но в этой игре смесь средневековья и фэнтези смотрится как восточный салат.

В любом случае, игра вполне соответствует моим предпочтениям, и я прошел её уже четыре раза.

Расы всегда человеческие, а виды занятий - это в основном те профессии, которые никто больше не использует.

Если вы спросите меня, почему я не стал играть обычным воином или магом, как все остальные, то это потому, что я получаю удовольствие от того, что создал дерьмового персонажа и заставил его притворяться обычным представителем человечества.

Я нахожу, что это более захватывающе, когда они являются людьми.

Если бы ко мне пришел психотерапевт, он бы сказал что-то вроде этого.

Ты по своей природе прославленное человеческое существо, так что, может быть, это подсознательная идея из области психологии вознаграждения, когда ты хочешь, чтобы у тебя все получалось, даже если ты игровой персонаж?

Или нет.

Rrrrrrrr-!

– Святой Животворящий, Антон.

‘Крестоносец’, уровень.99

Процент выполнения заданий: 96/96

Идол духов, “Одрам”.

‘Шаман’, уровень.99

Количество побед: 97/97

Король Кулаков, “Шан”.

‘Будо Монах’, уровень.99

Количество побед: 98/98

‘Рано, Неизбежный Эндбрингер’.

‘Ассасин’, уровень.99

Количество побед: 99/99

Список персонажей, которые для меня как медали.

Все четыре персонажа достигли максимального уровня и имеют при этом все награды.

Это гораздо больше, чем аттестат о среднем образовании и справка об освобождении от работы.

В любом случае, я считал, что основа ролевых игр - это ролевая игра.

Поэтому у меня были свои правила, которых я все время придерживался во время игры.

– Сохранять представление о персонаже.

Например, когда я играл Антоном Крестоносцем, я не терпел несправедливости, даже если она меня не устраивала, но когда я играл Рано Ассасином, я был готов на все ради денег.

Эти правила могут быть ограничивающими, но они также делают игру более захватывающей.

Я развивал своего персонажа, набирал союзников-единомышленников, собирал редкие предметы, проходил, уникальные сюжетные линии и получал все возможные награды.

Это очень много игрового времени. Вероятно, я посмотрел на свою статистику только после 5000 часов.

Теперь она стала потихоньку расти.

“Воин-варвар”

“Стихийный маг”

“Эксперт”

“Поклоняющийся демонам”

“Лесной рейнджер”

“Потомок драконьей крови”

“Клирик”

-----

“Крестоносец”

Достойное начало.

Меня они не особенно привлекают.

Тот факт, что уже существуют систематические стратегии, делает ее еще менее интересной.

Я прокручиваю вниз, не задумываясь,

Клик.

А почему вниз?

Наверняка "Крестonosец" - последняя строчка в списке классовых уровней.

Под ней был новый класс, которого я раньше не видел.

"Колдун".

– Сложность: [Легендарный].

– В эту эпоху есть только один Некромант - ты.

Никто не знает, почему они пали, и даже те, кто помнит, давно уже отправились в свои могилы.

Как последний выживший, ты родился с миссией восстановить "Черную школу".

– Колдуны могут воскрешать мертвых.

– Мудрецы семи башен и хранители церкви настроены к вам враждебно.

– Стартовые предметы: [Книга Заклинаний], [Ожерелье Души].

Разве в этой игре есть такое?

Я никогда не видел такого за все годы игры.

Если подумать, некроманты - не такая уж редкость в фэнтезийных ролевых играх, так почему же я не видел этого раньше?

Я быстро перешел на alt-tabbed out и открыл DB игры.

Во-первых, физические показатели для класса магов никудашные.

Даже бездарная 'Девушка' достаточно сильна для своего тела, но у этого нет ответа.

Видимо, ранняя прокачка маны очень сильно подкачала.

С такими темпами вы умрете просто от того, что вас закидают камнями прохожие.

Обстановка такова, что школа пришла в упадок, поэтому вы не можете рассчитывать на то, что начнете с кучей свитков и зелий, как маг, начинающий в магической башне.

Поскольку ваш главный навык - оживление трупов, трудно устроить шоу одного человека, если у вас поблизости не валяются трупы, и у вас нет возможности нанести упреждающий удар...

Вдобавок ко всему, уровень противостояния с Церковью и Башней магов, которые являются мощными силами в игре, установлен на максимум.

Они практически побегут убивать вас, если вы посмотрите в их сторону.

Не зря его называют "Легендарным" в игре, которая известна своей жестокой сложностью.

Я чувствую зловоние в воздухе.

Это идеальный вариант для новичка, который может выбрать этот режим и промучиться час, умереть, а потом проклясть игру и удалить её.

Но если взглянуть на описание навыков, то это типичный королевский персонаж.

Каждые 10 уровней вы изучаете какой-нибудь особый навык.

Вместо очков опыта вы используете ресурс под названием "повышение", который вы тратите на призыв нежити, ее усиление и так далее.

По мере повышения уровня вы можете вызывать нежить низшего уровня, такую как зомби, упыри и скелеты, а также нежить среднего уровня, такую как маги, дулахань и телесные големы.

Кроме того, здесь есть целая куча полезных вещей, например, исследование аур, чтобы усилить ваших приспешников, ослабить врагов проклятиями или сковать их с помощью эффективного контроля над толпой.

Судя по всему, у меня есть довольно хорошая идея, как я буду его развивать.

Если бы я создавал случайный вариант, я бы сказал, что эффективными будут три.

У вас может быть "Гангстерская нежить", которая подавляет противников своей численностью, "Каменная нежить", которая сражается с помощью дебаффов и точечных ударов, и "Нежить-рыцарь", у которой есть небольшая элитная группа сильных нежитей.

Исходя из показателей в DB и моего собственного опыта, потенциал игры чрезвычайно высок по сравнению с другими классами.

Но когда я посмотрел на эти данные, у меня возник вопрос.

Вероятно, есть много людей, которые прошли гораздо больше раз до конца, чем я, так почему же я единственный, кто это увидел?

Была ли это случайная ошибка с еще не вышедшим контентом?

Я действительно не знаю.

Я быстро зашел на читерский сайт и прочесал все доски, но нигде не нашел упоминания о Некроманте!

Я все еще не знаю, каковы конкретные условия получения доступа.

Может, это какой-то скрытый уровень?

Мое сердце внезапно заколотилось.

Я никогда не играл магом в этой игре, а этот класс очень интересный.

Хорошо.

Вы - последняя пятерка.

Ваша миссия - восстановить 'Черную школу'?

Ну, маги все любят что-то строить, так что я не понимаю, почему некромант должен быть другим.

Я предполагаю, что после постройки примерно трех магических башен можно будет дойти до конца.

Я уже прошёл эту игру.

[Назовите своего персонажа].

Имена очень важны.

То, как ваш персонаж будет называться в игре, также имеет большое значение, если вы собираетесь пройти всю игру.

Я долго подбираю подходящее мрачное имя для своего Некроманта и наконец, нажимаю на клавиатуру.

[TOD]

Тодд.

Тодд Командор.

Чем больше я прокручиваю это слово в голове, тем больше оно звучит как надо.

Удовлетворенный именем, которое было не так уж и плохим для моего скудного словарного запаса, я нажал Enter,

И тут!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/89200/2862550>