

Погодите, разве это не напоминает экран выбора класса в RPG? Но как священное снаряжение может так работать? ПОЧЕМУ священное снаряжение должно так работать? В конце концов, насколько я знаю, видеоигр не существовало, пока бог был жив и создавал эти вещи. И объяснений тоже нет?

Неважно, просто не обращайтесь на это внимания. Я могу сосредоточиться на этой теме позже. А пока давайте примем факты за чистую монету. Раз уж эта штука сказала, что подстроилась под меня, то, наверное, я могу хотя бы в какой-то степени положиться на имеющуюся у меня информацию о том, как работают эти классы.

Я сел за стол, записал сильные и слабые стороны каждого класса и начал перебирать их в процессе исключения. И в конце концов я пришел к решению.

Я бы выбрал Производство.

DxD - это отнюдь не безопасный мир, будь то злые боги, боги-машины, сатаны, драконы, террористы и все, что между ними.

Но это также мир, в котором царит относительное спокойствие.

И не только это, но это мир, где вы можете приобрести сильных союзников. Большинство врагов - это другие люди, а не силы природы или бездумные монстры. Конечно, это влечет за собой ряд проблем.

У людей могут быть стимулы искать вас, а у монстров их обычно нет.

В любом случае, я думаю, что производственный класс был бы здесь лучшим по определенной причине. Она очевидна, если посмотреть на нее с точки зрения того, кто ее создал.

Ну, эту "систему" создал Бог из Библии. И чем же он прославился?

Да тем, что создал оружие, убивающее богов, и целые расы.

Поэтому вполне логично, что система, которую создал тот, кто, скорее всего, специализируется на производстве, будет немного предвзятой по отношению к производству. В конце концов, маг лучше всего обучает магии, а воин - рукопашному бою.

И даже если это не так...

Что ж, выбор производственного класса пошел ему на пользу, не так ли?

Кроме того, я и сам был производственным. Когда в игре есть механика ремесла, я обычно делаю упор на нее.

Я завершил обучение в Jacksmith 3 раза.

Я из тех, кто тратит больше времени на зачарование, кузнечное дело и алхимию, чем на что-либо еще в Skyrim, чтобы создать свое собственное оружие, убивающее богов, или амулет, дающий 9999999 максимального HP.

Кроме того, не похоже, что вы не можете специализироваться на других вещах как производственный класс.

В общем, для меня это лучшее решение.

После подтверждения моего решения появилось еще одно окно.

---

Выберите навык для специализации

[Алхимия]

[Зачарование]

[Кузнечное дело]

[Портняжное дело]

[Искусство]

---

Это заставило меня еще глубже задуматься над выбором.

Я не хотел торопиться, так как спешка приводит к расточительству, поэтому я потратил около часа, обдумывая плюсы и минусы каждого навыка и действуя по методу исключения, так как в первый раз это явно сработало.

Первым было выбрано портняжное дело. В этом мире нет ни одного примера мощного портняжного искусства, и я не читал ни одного романа, в котором было бы достаточно мощное портняжное искусство, чтобы черпать вдохновение.

Да, я полагаюсь на имеющиеся у меня знания об играх и романах, ну и что? Ситуация достаточно абсурдна, чтобы я мог хотя бы сослаться на нее.

Следующий пункт - кузнечное дело. Кузнечное дело - это круто и все такое, не поймите меня неправильно. Но оно определенно недостаточно уникально, чтобы выделиться или дать мне преимущество перед другими. У него есть обратная проблема, что и у портняжного дела.

Мое кузнечное дело не станет достаточно сильным, чтобы я мог сделать что-то вроде Экскалбура или Мьёльнира к тому времени, когда мне это понадобится. А кузнецов в DxD должно быть много, учитывая другие пантеоны.

Ну, по крайней мере, по консервативным ожиданиям. Я ожидаю, что это снаряжение будет работать хотя бы в некоторой степени прилично, но было бы глупо ожидать, что оно будет работать на уровне чего-то вроде плохо сбалансированной геймерской системы.

Затем энчантинг - здесь мои аргументы несколько иные. Для зачарования нужны вещи. А у меня нет способа получить материалы для зачарования без определенной степени важности и силы.

Кроме того, зачарование - не совсем подходящий для новичков навык. Кроме того, ничто не говорит о том, что я не смогу получить зачарование позже, как и другие навыки.

Последние два варианта очень сложны для выбора, но в итоге я решил отказаться от...

Искусство.

Магитек - это круто, практично и мощно, если использовать его правильно. Я мог бы создавать големов, волшебные пушки и прочие магические штуки.

Но мне это не подходит.

Так что в итоге я выбрал Алхимию.

Если я что-то и знаю о DxD, так это ценность зелий. Неважно, в каком фэнтезийном мире вы находитесь, зелья пользуются большим спросом. Особенно в мире с нехваткой алхимиков.

И если я прав, то алхимия здесь очень сильна. В конце концов, именно так был создан Дюрандаль, не так ли? Сила здешней алхимии - уже доказанный факт. Алхимия также часто более удобна для новичков. Может, у меня и нет инженерного образования, но я хотя бы неплохо разобрался в химии.

И еще одна сила Алхимии. Эликсиры. Как слабый жалкий человечешка, я не обладаю ничем особенным по сравнению с закопченными дьяволами, пахнущими серой, и сияющими ангелами в форме ламп. Но с помощью эликсиров я могу сделать свое тело сильнее, а с помощью алхимии - даже изменить свое собственное тело, что дает мне шанс восполнить этот пробел.

В общем, это самый оптимальный и надежный выбор.

Итак, выбираем алхимию.

---

[Вы выбрали специализацию "Алхимия"]

[Статус доступен].

---

Прим/автора:

Такуми означает "ремесленник" или "искусный".

Iter Melius означает Путешествие/Путь к совершенствованию.

Оставаясь верным DxD, я решил создать священное снаряжение, которое, выполняя функцию системы, в то же время разумно вписывается в сеттинг DxD. Итер Мелиус - это не какая-то всемогущая система, изменяющая реальность, и не бог, убивающий Лонгинуса. Это просто более уникальное священное снаряжение.

Что вы, ребята, думаете об этом?

<http://tl.rulate.ru/book/104810/3924678>