

- Черт, как же мне все это надоело. Эти монстры просто невыносимо...скучны!

Кстати я Оливер, и я уже месяц торчу в этой проклятой игре и так ничего и не достиг. К слову, игра называется Beautiful dungeon, о и смею вас заверить - все, что вы могли слышать об этой игре полнейшая чушь! Ага прекрасный, как же разработчики настолько ленивы, что даже не позаботились о смене дня и ночи и вообще, тут даже солнца то нет; просто голубое небо, всегда, каждый день и каждую минуту, взглянув наверх, вы сможете увидеть лишь это чертово небо без единого облачка.

Вы возможно хотите спросить, а зачем я тогда вообще играю в то, что мне не нравится? - все просто, дело в главном призе за прохождение игры равному 100`000`000\$.

Коротко об игре, нетрудно догадаться, что система прокачки персонажа в игре, разработчики которой поленились хотя бы облаков на небо добавить, не будет отличаться сложностью. И знаете если вы так думаете - вы совершенно правы. Зачем нужны какие-то там заумные характеристики персонажа, если можно просто сделать систему уровней, ведь с 100`000`000\$ в качестве главного приза никто и не заметит столь «незначительный» недостаток.

Сознаюсь, я не эксперт в области игр, мне лишь нужен главный приз, и я здесь именно за этим. А что на счет того, как именно будет определяться победитель, тут создатели игры решили не отходить от своих традиций и не стали запариваться на счет цели и просто сделали единственной задачей достижение максимального уровня(всего в игре 100 уровней).

Как же я собираюсь достичь цели? Ну тут все еще проще - фармить, фармить и еще раз фармить.

Итак, я уже месяц следую своему плану, но я никогда бы не подумал, что игра может быть на столько скучной, и за все это время я достиг лишь 5 уровня. Сейчас я возвращаюсь в свой игровой дом(он выдается всем со старта игры) после шестнадцати часового фарма монстров. В игре нет необходимости питаться, но вот без сна никак не получится, иначе ваш персонаж просто отрубится на полпути и вас тут же обшарят, забрав все вещи. Тут нельзя убивать других игроков, но вот обокрасть запросто. И да, помимо уровней в игре присутствуют вещи типа оружия и всяких там зелий. Но, выпив зелье здоровья, вы не увеличите свой запас здоровья, тут вообще нет никакой шкалы здоровья, лишь ваши раны начнут быстрее затягиваться.

Точно, забыл кое что упомянуть: в случае смерти вы не опуститесь на пару уровней вниз или не потеряете шмот, но вместо этого вас выкинет в меню создания нового персонажа, и вам придется начать все сначала, с первого уровня. Короче говоря, после смерти о главной награде можно забыть. Ладно, думаю можно возвращаться к персонажу. К слову о нем, когда я его создавал, то не мог выбрать класс и решил просто нажать кнопку «по умолчанию», и знаете какой же класс выдает игра по умолчанию - никакой! В итоге, я остался без класса, в игре, о которой не знал абсолютно ничего.