

Глава 0.1 Пролог

Существует игра под названием Midgard онлайн.

Эта игра сокращенно называлась MGO, она была хорошо известна своим старым добрым стилем, в котором необычно смешивалось 2D и 3D в эту славную эру VRMMO.

Причина, по которой она стала такой низко технологичной, заключается в продолжительности жизни этой игры.

Ее существование в течение двадцати лет было достаточно большим сроком, и было уже поздно менять основное направление игры.

Разработанная по старой технологии, эта игра по-прежнему гордилась тем, что более 100 000 пользователей все еще играли в нее.



«Гип-гип, Имир в конце концов милашка, серьезно, как ангел.»

Я расхваливал своего персонажа в Midgard Online.

Самая главная фишка этой игры заключается в разнообразных модификациях внешнего вида.

2D персонаж перемещается по переполненной трехмерной карте, но его внешний вид совершенно не похож на персонажей других игр.

Шлема, наплечники, щиты и оружие в руках, броня. 2D графика создается для каждой отдельной части, и внешний вид меняется в зависимости от экипировки.

Помимо того, что есть также снаряжение для маунтов (ездовых животных), он гордится своим разнообразием, которое не может быть обработано с VR или 3D-играми с высокой емкостью данных.

Конечно, труд производственной стороны, которая их создает, довольно велик.

Персонаж, которым я играю, Имир является магическим рыцарем, который когда-то был лицом этой игры.

Высокие показатели НР и атаки, также он может атаковать верхом на драконе. Еще он могу усиливать себя используя магические камни - Руны.

- Однако, это продолжалось недолго.

Впоследствии его способности сильно понизили, называя это корректировкой баланса.

Сила атаки умений была снижена, и она стала такой же, как и у других классов.

Скорее, следует сказать, что он стал даже уступать другим классам из-за длительной перезарядки после использования навыков.

НР также были понижены, поэтому он потерял возможность сражаться в первых рядах на линии фронта.

В результате количество магических рыцарей, которое составляло около 20% от общего числа игроков, уменьшалось с пугающей скоростью.

Тем не менее, существовали настройки, умело применив которые можно было немного исправить положение, что позволяло избегать вымирания классов, игроки всегда находили способы повеселиться и создать конкурентоспособного магического рыцаря.

Другими словами, определенное количество игроков не отказалось от этого персонажа.

Я один из них, будучи игроком с нестандартным подходом, у меня до сих пор была хорошая репутация.

Мне нравилось оружие, которое при атаке автоматически наносит урон магией, это называлось авто-каст, я подбирал снаряжение с подобными способностями и оптимизировал свои умения под него.

Первоначально оно должно было использоваться магами, для меня же, кто играет классом, который фокусируется на физической силе и должен стоять в первых рядах, использование подобной экипировки, было одним из факторов который привлекал много внимания.

Однако можно сказать, что эффективность такого подхода была не высока, из-за чего было очень трудно вступать в гильдии и группы.

Нужно было присоединяться только к временным группам, которые не были очень требовательны, продолжать играть, используя только одного персонажа, пока уровень не достигнет максимального, известный игрок, немного более слабый чем топ-игроки, который бродит в зонах низкого уровня, и это я.

«Почему же ты продолжаешь играть за такого персонажа?» спросите вы.

Конечно, это «любовь».

Абсолютное единение двух сердец. И аватар лоли сделанный по индивидуальному заказу. В контрасте с массивным и суровым оружием.

Такой персонаж едет верхом на драконе, размахивает двуручным мечом и выпускает дождь из заклинаний.

Пусть магическая сила пробежит по мечу, высвободит силу рун и повергнет врага. Я был очарован этим видом.

Я влюбился в такой стиль битвы, и, поскольку я наслаждался им, пренебрегая эффективностью, я смог добраться до высокого уровня..

<http://tl.rulate.ru/book/19493/453606>