

[Вы выбрали нечеловеческие расы. Они предназначены для менее разумных людей.]

Большинство фантастических рас называются нечеловеческими или расами монстров. Их статистика высока, и они могут быть очень экстремальными в обоих направлениях. Однако у них есть и отрицательные стороны, поскольку они не люди. Вы можете стать слизью, но поначалу вам будет трудно научиться даже двигаться.

Однако они растут быстрее, чем люди, и способны эволюционировать - понятие, не существующее для человеческих рас. Когда они претерпевают большие изменения, они могут использовать это как возможность изменить свои Навыки (перестроиться).

Они разнообразны и многочисленны, но таковы же и их недостатки...

Говоря прямо, «Нам все равно, если вам трудно даже двигаться - вы сами это выбрали...» - такова позиция разработчиков. Эти расы могут брать навыки монстров, так что сильные игроки будут наравне с ними... мы надеемся. Это расы для людей с мечтой.

Во время бета-тестирования нечеловеческая доска, очевидно, была полна мучительных криков, что делало ее напоминающей ад. Вывод был таков: они решили, что было бы неплохо, если бы хотя бы 10% игроков выбрали нечеловеческие расы.

Над каждым есть маркер, так что можно сказать, что это игроки, но... «Эй, ты же монстр, да?» - так бессердечно обращаются к ним некоторые игроки.

Тем не менее, это онлайн-игра. Руководство думает о таких вещах... и они сделали объявление: «У вас есть способы нормально войти в города, так что не волнуйтесь. Если вы принадлежите к расе, которая умеет говорить, то есть». Последняя часть вызвала реплику «Это действительно важно?!»

Так что, хотя нет никаких проблем в общении между игроками, в случае с местными жителями... персонажами в игре, это может быть не так. Однако это все еще игра, поэтому если игрока убивают намеренно, он может сообщить об этом руководству, которое разберется с этим вопросом.

Меня в некоторой степени привлекают нечеловеческие расы. Что мне выбрать?

Слизь, вроде как, плохая, пока не эволюционирует... Гоблины - нет. Нет, спасибо. Волк... вроде как нормально? Настоящий волк на четырех лапах. Очевидно, они довольно сильные. Лошадь... змея... паук...

Но все они не могут говорить, не так ли? Когда они развиваются и становятся кентаврами, ехиднами и арахнами, они обретают человеческие части тела и, по-видимому, могут говорить. И все же, несмотря на то, что они развиваются быстрее людей, никогда не знаешь, сколько времени потребуются, чтобы достичь этой точки.

О, но, похоже, гоблины и скелеты могут говорить. Голосовые связки... что с ними...? Давайте не будем думать об этом слишком глубоко.

О, есть раса мини-големов. Станет ли она больше, когда эволюционирует?... превращаясь в

препятствие.

Призрак... как он вообще будет двигаться?

Хмм... ммм...

Зомби!

[Бессмертный: Зомби был выбран. Бессмертные имеют шанс потерять конечности. В этом случае необходимо использовать внутриигровой предмет для восстановления конечности].

Шанс получить потерю конечностей... одна из причин непопулярности бессмертных типов. Во время бета-тестирования персонажи ниже 10-го уровня не теряли конечности, и, очевидно, они также не чувствовали боли. Однако это все равно было неудобно и хлопотно.

Имя:

Раса: Женщина-зомби

Элемент: Темный

Род: Низший бессмертный

Семья: Зомби

Навыки монстров:

[Физическое сопротивление] - уровень 1

[Автоматическое восстановление HP] - уровень 1

[Низший Бессмертный]

[Разлагающееся тело]

[Физическое сопротивление]

Получаемый физический урон уменьшается на величину, основанную на уровне навыка.

[Автоматическое восстановление HP]

HP автоматически восстанавливается со скоростью, зависящей от уровня навыка.

[Низший Бессмертный]

Получает непрерывный урон при попадании под солнечный свет. Снижается в тени.

Урон от элементов Светлый, Святой: ×4.

Бонус ко всем умениям при воздействии лунного света: Небольшой

Усиление темного элемента: Небольшое

Сопротивление темным элементам: Малое

Сопротивление критическим ударам: Малое

Автоматическое повышение эффективности умений типа [Автоматическое восстановление HP]:
Небольшое

Ночное зрение.

Обнуляет статусные заболевания тела и разума.

Не требует еды и сна.

[Разлагающееся тело]

Функциональность пяти органов чувств снижена.

Кроме того, тело продолжает испускать аромат, напоминающий запах ила.

Достаточно сказать, что от него сильно воняет.

Вызывает рвоту у окружающих.

Наносимый урон элементом огня: ×2.

Мне нечего сказать о [Физическом сопротивлении] и [Автоматическом восстановлении HP].

[Низший бессмертный]... довольно силен. Статусные болезни бессмысленны против мертвого тела и поэтому не имеют никакого эффекта. Проблемой является урон, наносимый Солнцем, но я полагаю, что когда [Автоматическое восстановление HP] повысится, это поможет его преодолеть? Если это низкий уровень, значит, должны быть средний и высокий уровни, и я с нетерпением жду этого.

Неважно, сколько я об этом думаю, настоящая проблема - это «Разлагающееся тело»... Хм... ну, это зомби? Это не странный навык для зомби...

[Разлагающееся тело] доставит проблем, но я думаю, что, возможно, этот навык исчезнет с эволюцией? Людям, избравшим зомби, похоже, было так тяжело, что они отказались от своих персонажей на ранних стадиях.

Очевидно, их сердца разбились, когда они увидели, что следующей эволюцией будет Высший зомби. Они имеют человеческую форму, поэтому могут говорить, но их постоянно убивают зверюды, у которых отличное обоняние.

Такие виды животных, как лошади и змеи, не считая того, что они не могли разговаривать с NPC, получали довольно хороший опыт. Игроки на лошадях с удовольствием позволяли игрокам садиться на них верхом и кататься по равнинам. И они всегда могли попросить друга купить для них предметы.

Также можно было стать курицей по имени Cock-a-Doо, которая, как говорят, со временем эволюционирует в Cockatrice.

Ну, все это догадки, основанные на фантастических знаниях, и бета-игрокам невозможно было достичь такого уровня, чтобы подтвердить это, так что это не точно. Соревнования монстров полны фантазий.

...Должна ли я выбрать одного из самых непопулярных - Зомби? Существует ли дракон-зомби? Костяной Дракон... возможно, в облике Скелета?

Ну, я из тех, кто делает все тихо сама по себе, так что я могла бы попробовать Зомби. ...В худшем случае, я удалю его и сделаю нового персонажа. Хотя, в таком случае будет несколько дней штрафа, прежде чем я смогу создать персонажа заново.

Мне жаль, Акина... Оне-чан станет ЗОМБИ. Если ты достаточно храбрая, чтобы держаться за меня, то добро пожаловать!

Проблема в том, есть ли для этого значение в создателе персонажей? ...Поправки Зомби очень тяжелые. Мои волосы чувствуют себя одиноко... и у меня нет груди.

Ну, хорошо. Проблема с волосами в стороне и отсутствие груди будет новым опытом. Моя настоящая грудь, в конце концов, уже созрела.

[Выберите десять начальных Навыков. Навыки можно выбрать в игре, так что на данном этапе можно не обращать на это внимания. Десять начальных Навыков будут доступны вам бесплатно.]

Хм... давайте сделаем это в процессе игры? Ну, давайте пока возьмем эти три.

[Увеличение силы] [Увеличение выживаемости] [Идентификация]

Да здравствуют пассивки. [Идентификация] просто необходима. Что касается остальных, я буду подбирать их по ходу игры. Я могу загнать себя в угол, если не возьму навыки, соответствующие расе зомби.

[Поскольку вы не выбрали десять начальных умений, на вкладку приобретения умений была добавлена новая категория «Начальные умения». Если вы приобретаете умения, не входящие в эту категорию, то будет расходоваться обычная стоимость умения. Навыки монстров являются исключением].

Хм-м-м... Добавляется вкладка [Начальные навыки], и навыки, взятые оттуда, ничего не стоят. Навыки за ее пределами имеют нормальную стоимость...

Это должно быть сделано для того, чтобы игроки не могли добраться до навыков более высокого уровня и взять их бесплатно... Начальные навыки одинаковы для всех игроков.

[Введите имя]

Ннн... Это фэнтезийный мир, так что, наверное, я выберу западное имя? У меня есть западное имя, но... разве использование моего настоящего имени не плохая идея? Нет, подождите, может, сработает...? Это японская игра, так что, возможно, это сработает? Никто не догадается, что я использую свое настоящее имя. Оно тоже довольно распространено, так что может сработать. Кстати, игроки бета-версии, очевидно, используют свои старые имена.

[Анастасия... проверяю дубликаты имен... дубликатов нет. Имя доступно для использования.]

О, сработало. Давайте продолжим с этим. Обращение по полному имени «Анастасия» кажется довольно свежим. Все должно быть хорошо.

[Последнее подтверждение. Вы уверены, что хотите использовать эти навыки и эту внешность?]

Имя: Анастасия

Раса: Зомби-женщина Уровень 1

Элемент: Тьма

Род: Бессмертный низшего уровня

Семья: Зомби

Навыки:

[Увеличение силы] Уровень 1, [Увеличение выживаемости] Уровень 1, [Идентификация] Уровень 1.

Неактивные:

Навыки монстра:

[Физическое сопротивление] Уровень 1, [Автоматическое восстановление HP] Уровень 1
[Низший бессмертный], [Разлагающееся тело]

Рядом с окном статуса стоял зомби. Честно говоря, внешность не слишком приятная, но ничего не поделаешь, это все из-за настройки расы...

Нет проблем.

[Вы выбрали нечеловеческую расу. Можно выбрать точку отсчета. С чего вы начнете?]

- Стартовый город

Обычная стартовая точка. То же, что и у людей.

- Расовый старт

Стартовая точка, соответствующая вашей расе. Вас выбрасывают в поле.

Рекомендуется для сумасшедших, чтобы вы могли еще больше насладиться своей нечеловеческой расой.

Хм... если бы я начала в Стартовом городе, он бы вскоре наполнился криками агонии... В основном игроков-зверолюдей, которые будут страдать от запаха «Разлагающегося тела». Я не намерена создавать у людей плохое впечатление, поэтому давайте выберем расовое начало.

Также, я категорически отрицаю, что я сумасшедшая. Просто немного любопытно.

[Вы выбрали расовое начало. Создание персонажа завершено. Подключение к главному серверу...]

«БУМ БУМ БУМ»

[В этом мире твое любопытство будет ключом ко всему. Неизвестный мир, сражения с неизвестными существами, неизвестные Навыки и... новая жизнь. Руководствуйся своим желанием узнать все, что тебе еще предстоит узнать. Я молюсь за то, чтобы твоя вторая жизнь была удачной].

Когда системный голос закончился, внезапно произошла перемена.

В окрестностях появился город, построенный из камня. Я почувствовала теплый ветер на своей коже... НЕТ. Вокруг меня мои товарищи, шатаясь, причитали «УУУУУУУУУУ». Вокруг были стены из грязи.

Как ни посмотри, это катакомбы. Большое спасибо.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1863079>