- Огненный шар!

- Мощный выстрел!

- Толкающий щит!

За воротами замка было ещё несколько игроков, которые уже начали охоту раньше меня.

Они злоупотребляли своими навыками, как будто выпендривались.

Увидев это, я сразу же начал атаковать дуб поблизости.

- Ледяной шар!

Затем я подошёл к орку в пределах досягаемости Ледяного Шара, а затем бросил в него кусок льда.

Бах!

Точно так же, как монстр для начинающего геймера, орк был поражен по затылку.

Закричав, монстр рухнул от моего единственного заклинания.

Конечно, он не был убит без какого-либо сопротивления.

[Вы получили 450 эксп.]

Это было сообщение, подтверждающее, что я заработал опыт.

Жёлтое, золотое кольцо упало в том месте, где исчез орк.

- Ха-ха-ха.

Это была очень простая игра и это был монстр очень низкого уровня.

Но это было интересно, потому что способ стать сильнее был очень ясен, то, чего я не мог найти в реальном мире, где я никогда ничего не мог бы добиться, сколько бы я ни учился.

Тихо удовлетворённо улыбнувшись, я поднял 1 золотое кольцо, которое орк дропнул, умерев,

затем я возобновил охоту, бросая Ледяные Шары и Болты попеременно в сторону других орков и гоблинов.

***

Пык пык

[Ваш уровень был повышен.]

"Отлично!"

Оснащенный некоторой проникающей силой, Ледяной Болт одним ударом пронзил головы пары орков.

Конечно, с самого начала все шло не очень хорошо.

"Проверить статус".

[Имя: Люмен

Уровень: 11

Титул: Нет

Здоровье: 1200/1200 Мана: 1200/1200

Сила: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 10

Сила воли: 10

Интеллект: 120

Оставшиеся очки характеристик: 0

Оставшиеся очки навыков: 0

Черта характера: отсутствует]

Каждый раз, когда я повышал уровень, я получал 100 единиц здоровья и маны соответственно, хотя я не вкладывал очки характеристик в выносливость и силу воли. Базовые 100 единиц здоровья и 100 единиц маны изменились на 1100, когда мой уровень поднялся до 11.

Каждый раз, когда я повышал уровень, я набирал 10 очков характеристик, и я вкладывал не только 100 интеллект на 10-м уровне, но и дополнительные 10, которые я получил с моим переходом на 11-ый мгновение назад.

Это был крайний случай, когда я полностью полагался на силу магических атак.

Итак, я не отошёл далеко от ворот замка, хотя те, кто пришел после меня, добрались до 8 или 9 уровня, прежде чем пойти дальше.

Беспокоился ли я о том, что другие опередят меня? Нисколько.

Для меня игра - это своего рода место для отдыха, а не место для новых соревнований.

Однако, вопреки этим мыслям, у меня была небольшая надежда на то, что другие будут смотреть на меня так же, как на мой ID lumen, что означал свет и блеск.

В любом случае, я уже собирался уйти дальше от ворота замка, полагаясь на урон, который несла магическая атака, когда услышал сообщение.

[Сейчас 12:20 дня.]

"Черт возьми!"

В тот момент я получал удовольствие от игры.

Кроме того, я был полон решимости бороться с более сильными монстрами, когда зазвонило сообщение, поэтому я невольно нахмурился.

Мне нужно было успокоиться, чтобы выйти из системы в другом месте, кроме безопасной зоны.

Тогда я решил немедленно крикнуть "Выход".

Это был мой первый день, когда я играл в эту игру и до сих пор я потратил на нее всего несколько часов.

Так что у меня не было намерения останавливаться на этом.

"Выйти из системы".

[Забытая легенда сейчас закроется.]

В мгновение ока я отключил от компьютера популярный VR-адаптер 2-го поколения и встал.

Затем я пообедал с мамой за обеденным столом.

Мой отец пошел на работу, а мой брат помогал ему в его работе, чтобы потом унаследовать его компанию в качестве следующего владельца.

Моя сестра, студентка колледжа, была на вечеринке.

Во время еды мама с тоской смотрела на меня и гладила по волосам.

Как и всегда в прошлом, я улыбнулся ей, а затем вернулся в свою комнату, чтобы снова поиграть в игру.

***

Две недели спустя я получил доступ к "Забытой легенде" сразу после завтрака.

"Проверить статус".

[Имя: Люмен

Уровень: 100

Титул: нет

Здоровье: 45.200/45.200 Мана: 42.600/42.600

Сила: 42

Ловкость: 67

Выносливость: 284

Сила воли: 236

Интеллект: 1319

Оставшиеся очки характеристик: 0

Оставшиеся очки навыков: 0

Черта характера: отсутствует]

Я увеличил на 100 единиц здоровья за 1 выносливость и на 100 единиц маны за 1 силу воли.

И я достиг 100-го, максимального уровня в первой закрытой бета-версии, на ранней стадии.

Теперь я был вооружен хорошим оружием и магическими щитами.

И я охотился на раненого Ричи из проклятой земли, монстра-босса первой закрытой бета-версии. Пришло время для охоты в пати, но я не инициировал ее формирование, потому что я был не из таких.

Но были ребята, которые приходили ко мне.

Когда я все ещё был поглощён охотой, даже после достижения максимального уровня на ранней стадии, они сказали мне, что им нужен сильный дамаг дилер, чтобы начать рейд на раненого Ричи, монстра-босса в этой первой ЗБТ.

Это то, чего я хотел, потому что, когда я впервые получил доступ к Забытой Легенде, я был полон решимости посвятить себя игре в эту игру на некоторое время, чтобы никогда не оглядываться на мир игр и я сдержал свое обещание.

Хотя я не это имел в виду, мое имя было указано в рейтинге пользователей.

В любом случае, рейд на босса прошел гладко, отчасти потому, что я участвовал, а отчасти потому, что был немного глуп.

Таким образом, я достиг максимального уровня и мне понравился весь контент, предоставленный первой закрытой бета-версией, за исключением содержимого полей сражений, где пользователи сражались между собой (PvP), таких как рейд на финального босса-монстра.

Я заключил: "Это было интересно. Очень интересно."

Были некоторые пользователи, которые дали резкий отзыв об этой игре, но я не чувствовал этого даже сегодня, в последний день первого закрытого бета-тестирования.

Поскольку сегодня был последний день, все пользователи, кроме меня, пытались добавить больше предметов или смешать различные навыки, используя все свои золотые кольца для поиска оптимального дерева навыков в предстоящей 2-й закрытой бета-версии или основной игре.

Но я все ещё был поглощён охотой.

- Гигантский Ледяной Шар, Ледяное Копьё!

Бах! Бах!

Я продолжал играть в игру, хотя не мог повысить свой уровень или даже получить 1 опыта, убивая монстров.

Для меня сегодня был последний день и все, чего я достиг, будет сброшено до значений по умолчанию. Однако я не хотел тратить впустую все предметы, которые я заработал упорным трудом.

Если бы мне пришлось участвовать во второй закрытой бета-версии и у меня был шанс снова сыграть в Забытую легенду, я бы использовал текущего Мастера ледяного типа, поэтому мне не нужно было пробовать комбинировать новые навыки.

Поэтому, как и вчера, я был поглощён охотой, как будто сегодня был не последний день.

Я продолжал играть до тех пор, пока первая закрытая бета-версия Забытой легенды не была закрыта в назначенный час.

В точно назначенный час меня насильно перенесли в то место, где я впервые увидел голубое небо и огромное пшеничное поле.

А затем появилось сообщение.

[Первый закрытый бета тест "Забытой легенды" подошёл к концу. Спасибо всем пользователям, которые приняли участие в первой ЗБТ Забытой легенды. После успешного завершения первого бета-тестирования мы постараемся отразить ваши отзывы и идеи по улучшению больше, чем что-либо другое. Точные сроки второго закрытого бета-тестирования ещё не определены, но мы собираемся представить более широкий спектр контента, чем в первом. Мы отправим тем пользователям, которые участвовали в первом, приглашение принять участие во втором. Спасибо вам.]

"Ух ты!"

Я глубоко вздохнул, прочитав заключительное сообщение о первой закрытой бета-версии, потому что я сражался в этой игре в одиночку в течение последних двух недель, настолько, что впервые с момента моего дебюта в мире игр я мог быть включен в рейтинг пользователей.

Честно говоря, я сожалел, что мне пришлось остановиться здесь, потому что персонаж, которого я так сильно развил и все золотые кольца и предметы, которые я упорно собирал, будут сброшены до значений по умолчанию.

http://tl.rulate.ru/book/43624/1735019