

Конечно, я перевел взгляд в другое место, потому что важным был не фон.

- Подтвердить детали загрузки.

- Запустить Возрождение Легенды.

До сегодняшнего утра я не был так напряжен или нервничал, но сейчас был.

Несмотря на то, что они изменили название игры, было очевидно, что Возрождение Легенды была Забытой Легендой, в которую я играл ранее.

В мгновение ока появилось вступительное видео.

Оно отличалось от первой о жестоких боях между людьми, второй о вторжении многочисленных монстров и третьей о восстановлении разрушенной земли людьми.

В то время я быстро пропускал вступительные видеоролики, потому что у меня не было времени смотреть их неторопливо из-за двухнедельных временных рамок.

Но на этот раз я не собирался их пропускать.

Поскольку она была официально открыта, у неё не было ограничений по времени, как у закрытых бета-версий. Кроме того, она находится в эксплуатации более трех лет, так что мне не нужно было беспокоиться о более широком разрыве только потому, что я потратил несколько минут на просмотр вступительных видеороликов.

"Хм".

Я не был уверен, было ли текущее вступительное видео связано с предыдущими, в основном потому, что я видел, что люди закончили энергично восстанавливать разрушенную землю.

Это был период культурного возрождения.

Но период в видео длился недолго из-за появления тех монстров, которые пробудили свои особые способности.

Если у кого-то была сила, то такое нормально для человеческой природы - хотеть показать её.

Это то, что они сделали во вступительном ролике.

Люди восстали, сопротивляясь репрессиям и угнетению, которые привели к войне.

И битва распространилась, как лесной пожар, с резким увеличением числа тех, кто постепенно пробуждался со своей новой силой, затем она закончилась пламенем.

"Отлично. Это было сделано хорошо".

Мне очень понравилось вступительное видео, которое я просмотрел от начала до конца, потому что оно было более красочным и великолепным, чем любое другое видео.

Затем передо мной развернулось то же самое пшеничное поле, которое я всегда видел в первой, второй и третьей закрытых бета-версиях.

"О, это не изменилось!"

Вскоре моя фигура предстала перед моими глазами, как голограмма.

- Эм...

Я немного колебался, потому что в первой, второй и третьей закрытых бета-версиях система создала персонажа, похожего на меня.

Кроме того, мне не нужно было украшать себя, потому что все равно все было бы сброшено через две недели.

Конечно, персонаж должен быть мной, даже если я его немного изменю.

Но по какой-то причине я не хотел ничего менять.

С тех пор как я решил стать игроманом, я подумал, что моя нынешняя внешность лучше всего подходит для этой работы.

- Ладно. Просто элементарно! Даже если я выберу "базовые настройки", никто меня не узнает.

За исключением рейда на босса-монстра, я всегда играл в игры в одиночку и я выбрал свою текущую внешность без каких-либо оговорок, потому что она менялась в зависимости от предметов, которые я носил.

- Люмен! - Я сказал это быстро, потому что это было похоже на мое альтер эго.

Это отражало мои желания быть яркой фигурой даже в игровом мире, а не в реальности.

- Да.

Я завершил создание своего персонажа и выбрал идентификатор.

Когда я закрыл глаза, готовясь к следующему шагу через мгновение, появилась серия сообщений.

"О!"

Иногда пользователям, участвовавшим в закрытом бета-тестировании, предоставлялись небольшие бонусы.

На самом деле, я испытывал это и в других играх.

Итак, я слегка воскликнул "ура", потому что награда была дана только тем, кто достиг максимального уровня, а я достиг максимального уровня в первой, второй и третьей закрытых бета-версиях.

Это была небольшая награда, но я с радостью ждал следующего сообщения.

> Количество монстров (включая монстра-босса), которых вы убили в первом закрытом бета тесте: ранг SSS

> Количество пользователей, которых вы убили в первом закрытом бета тесте: ранг F

> Оценка предметов, которые вы имели в первом закрытом бета тесте: ранг S

> Оценка золотых колец, которые вы получили в первом закрытом бета тесте: ранг S

Оценка навыков, которые вы получили в первом закрытом бета тесте: ранг A

> Окончательная оценка Lumen в первом закрытом бета тестировании - S -ранг. Вы были награждены следующей чертой характера: Айсберг.]

"...Я думал, что они дадут мне титул, чтобы повесить мои статьи или полезный предмет для начинающих".

Справедливость или баланс.

На мой взгляд, это были два важных фактора в играх.

Итак, я думал, что это будет мелкая награда, которая была распространена в игровом мире.

Но сообщение, которое предстало перед моими глазами, было очень систематичным.

В частности, атрибут под названием "Айсберг" не выглядел обычным.

Поэтому я сразу же крикнул: - Проверить черту "Айсберг".

[Не чувствует холода.

Полный иммунитет к обморожению.

Увеличивает силу навыков ледяного типа на 30%.

Увеличивает вероятность нанесения урона противнику при атаке Ледяным оружием.

Уменьшает входящие атаки типа льда на 30%.]

"..."

Я играл в первую, вторую и третью закрытые бета-игры и я использовал только заклинания ледяной стихии.

Вот так я понял, насколько абсурдно было увеличивать производительность всех навыков ледяного типа на 30%.

Это означало, что Айсберг был самой необычной чертой среди многих волшебников ледяного типа. Например, между двумя игроками одного уровня с одинаковым снаряжением и навыками на последнем этапе разница в 30% приведет к огромному разрыву. С 30% нельзя было не считаться, так как другой игрок не смог бы это превзойти.

Например, если бы моя сила была 100, добавление 30 % увеличит ее только на 30, но когда число увеличится до 1000, 10.000, 100.000 или выше, 30% увеличат силу навыков в геометрической прогрессии.

Кроме того, уменьшение всех повреждений от заклинаний ледяного типа на 30% сделает меня их естественным врагом или хищником, превратив того же волшебника ледяного типа в мышку перед кошкой.

"...Это потому, что я выбрал волшебника ледяного типа во всех трех закрытых бета-версиях?"

Я не мог найти никакой другой причины, когда задавался вопросом, почему я получил черту, называемую Айсбергом.

Итак, я бессознательно рассмеялся, потому что я все ещё планировал использовать волшебников ледяного типа даже сейчас, когда они сменили название на Возрождение Легенды.

Пока я улыбался этому, высветилось еще одно сообщение.

[Количество монстров (включая монстра-босса), которых вы убили во втором закрытом бета тесте: ранг SSS

> Количество пользователей, которых вы убили во втором закрытом бета тесте: ранг F

> Оценка предметов, которые были у вас во втором закрытом бета тесте: ранг S

> Оценка золотых колец, которые вы получили во втором закрытом бета тесте: ранг SS

> Оценка навыков, которые вы получили во втором закрытом бета тесте: ранг A

> Окончательная оценка Lumen во втором закрытом бета тесте: - S - ранг. Вы были награждены чертой "Взаимный рост".]

Поскольку я уже испытал это, я сразу же громко закричал...

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1735704>