

Георгий, 22 года, август 2020 года

Я выбрал «Создать новую жизнь», и игра подняла экран с символами для мужчин и женщин с подписью «Выбрать пол». Зависание над мужской иконой привело к тому, что фон изменился на изображение черноволосого Адониса в набедренной повязке с кожаным ремешком, идущим по диагонали по груди. На плече он балансировал большой клюшкой. Раньше женская икона заставляла фон изображать светловолосую женщину, обладающую идеальной пышной фигурой. Задрапированная богато украшенным халатом, держащим в воздухе какой-то посох в своей вытянутой руке. Молния трещала вокруг конца посоха, что создавало впечатление грубой необузданной стихийной силы.

Говоря о гендерных стереотипах, между вопросом опроса и этим гендерным экраном у меня складывается впечатление, что у разработчиков довольно старомодные взгляды. Во всяком случае, для меня это не имело большого значения. Как правило, я всегда делал своих персонажей женскими, так как, учитывая выбор, я бы предпочел потратить сотни часов, глядя на женскую форму в меню и в игровом процессе. В качестве бонуса, основываясь на несколько сомнительном характере, который эта компания демонстрировала до сих пор, я бы поставил деньги на то, что женская броня в конце игры будет изысканной.

Я выбрал женщину и переключил свое внимание на следующую страницу с надписью «Выберите архетип». Это дало мне три варианта: Гуманоид, Получеловек и Монстр. Эта игра позволяет вам играть за монстра? Заинтересовавшись, я выбрал вариант монстра и был встречен уведомлением и списком. В уведомлении говорилось: «Предупреждение: монстры имеют уникальные жизненные требования и часто подвергаются нападению людей и полулюдей. Они не предназначены для новых игроков».

Я имею в виду, что я не планировал играть в монстра в первую очередь, это замечание звучит как здравый смысл для RPG, мне было просто любопытно. Слегка расстроенный предупреждением, предполагающим жанровое невежество, я обратил свое внимание на список. Сначала я подумал, что это всего восемь записей, но, заметив, что все восемь из них начинаются с буквы А и в остальном находятся в алфавитном порядке убывания, я понял, что это список прокрутки. Взволнованный, я прокрутил колесо мыши и оказался где-то в середине В. Сегодня вечером я моргнул в очередной раз. Я прокрутил Очень далеко. Взглянув на правую часть списка, я заметил серую полосу миллиметровой высоты. Я дал еще один экспериментальный свиток. Серый пиксель переместился примерно на сантиметр.

Я откинулся на спинку стула и произнес свои мысли вслух. Это было невероятно. "Эта игра позволяет вам играть за любого монстра?!"

Должно быть, с этим так много потенциала для игровых эксплойтов, как в мире они уравнивали песочницу? Я прочитал восемь имен, отображаемых в настоящее время. Я считаю себя довольно беглым, когда дело доходит до моих знаний о фэнтезийных тропах, но для моей жизни я мог поместить только одного из монстров в верхнюю часть моей головы. Коцит: Монстр S ранга.

Я проверил, есть ли кнопка «Назад», а затем нажал на Cocytus. Всплывающее окно уведомило меня: «Коциту требуется 15 000 очков жизни, ваш баланс в 1000 очков жизни недостаточен для выбора Косита» Так что вот как он сбалансирован, более сильные монстры стоят дороже LP. Интересно, как вы должны получить к ним доступ, если у вас есть только 1000 LP, чтобы потратить на создание персонажа?

Существование Life Points не беспокоило меня слишком сильно, я играл в другие RPG до того,

как вы потратили валюту на создание своего персонажа. Учитывая все обстоятельства, это был эффективный метод балансировки. Что касается получения большего количества Очков Жизни, чтобы потратить, мне выпали две возможности. Во-первых, он будет функционировать как своего рода новая игра плюс, основываясь на вашей производительности в одной «жизни», вы заработаете больше очков жизни, чтобы потратить на следующее прохождение. Очень буддистские из них, возможно, именно поэтому они спрашивали меня о религии в опросе. Второй вариант заключался в том, что это было связано с достижениями, поэтому многие игры добавляли их сейчас, что это было явной возможностью. Каждое достижение будет постоянно увеличивать количество очков жизни, причем более легкие из них стоят небольшой горстки, а трудные - большую сумму. Я надеюсь, что это первый вариант, который придаст игре большую ценность повтора.

Я прокрутил вниз до G, ища монстра, который, как я был уверен, будет существовать, и был также уверен, что он будет довольно дешевым. Мне потребовалось несколько минут, чтобы прокрутить четыре буквы, прежде чем я нашел то, что искал. Гоблин: монстр ранга E.

Я выбрал Goblin, и меню прокрутки изменилось на то, что выглядело как блок-схема. Начиная с записи «Goblin, Basic [E Rank] 50 LP» он вытекал в несколько вариантов, каждый из которых имел несколько вариантов, вытекающих из него. Некоторые из них были серыми, хотя у меня было достаточно очков жизни. Серые выглядели действительно сильными, один из них, в частности, выделялся «Goblin, Emperor [A Rank] 1000 LP». Это даже гоблин больше? Иконка выглядит как некий зеленый монстр ярости. Интересно, может ли Император Гоблинов замаскироваться под физика-человека? Я посмеялся над своей собственной шуткой, прежде чем вернуть свое внимание к первой записи. Вероятно, серые из них не были доступны при первом прохождении, как и общее количество очков жизни, они, вероятно, были связаны с достижениями или чем-то еще, и предназначались для повторов.

Ответвлениями от первых гоблинов были вездесущие оплоты гоблинной культуры. "Goblin, Shaman [D Rank] 150 LP", "Goblin, Warrior [D Rank] 100 LP" и "Goblin, Scout [E Rank] 75 LP". Экспериментально я выбрал Goblin Warrior. Меня вывели на экран резюме персонажа, как то, что я впервые увидел, прежде чем решил создать своего собственного персонажа. В нижней части экрана отображались две опции: «Play this Life» и «Go Back». У меня не было реального желания играть за Гоблинского Воина, поэтому я был благодарен, что был вариант возврата.

Хотя, когда я читал краткое содержание персонажа, мне пришлось нахмуриться. «Здесь гораздо меньше информации, чем в резюме другого персонажа. Особенно не хватало полей для класса, социальных слоев и талантов. Единственным перечисленным навыком был «Кандидат в эволюцию». Ввод навыков был полезен, контекстуально. Я мог предположить, что это означало, что, достигнув порога уровня, я смогу эволюционировать в более высокую форму гоблина. Это означало, что блок-схема из более раннего периода, вероятно, была деревом эволюции. Очень похоже на одно аниме о 10-летних детях, заставляющих диких животных сражаться на арене смертельных матчей, да. Однако кое-что еще привлекло мое внимание; За исключением статистики Силы E+ все характеристики Воина Гоблинов были E. Подходит для такого слабого монстра. Удовлетворив свое любопытство, я нажал на кнопку «Вернуться назад»

Я вернулся к трем вариантам архетипа и на этот раз выбрал Получеловека. У Получеловека не было списка прокрутки. Вместо этого были показаны еще три варианта. «Звериный тип», «Дух-тип» и «Насекомое-тип». Еще одно уведомление было отображено на видном месте под параметрами.

«Полулюди, хотя и не так поляризованы, как монстры, все же имеют экстремальные

распределения статистики, что делает их сложными для игры. Что отличает полулюдей от монстров, так это отсутствие у них магического камня и способности к обучению. Полулюди физически или магически сильнее гуманоидов, однако их популяции, как правило, ниже, что приводит к их эксплуатации в большинстве гуманоидных королевств как само собой разумеющееся. Полулюди считаются сложной жизнью».

Я прочитал уведомление, не задумываясь о том, что установка была стандартным тропом. Выбрав Beast-Type, меня встретил список, содержащий информацию о том, что я ожидал; люди с животными чертами, такими как уши и хвосты. Я проверил некоторые из них, и у них были предсказуемые распределения статистики и таланты. Волк Полулюдей обладал «острым запахом» как талант, а также высокой силой и телосложением, но низкой маной.

Я вернулся назад и ненадолго посмотрел на Тип Насекомого и Тип Духа. Я уже решил сделать свое первое прохождение в качестве гуманоида, основываясь на уведомлениях, которые звучали так, как будто это даст мне больше всего возможностей для экспериментов; это был бета-тест, в конце концов, мне нужно было иметь возможность попробовать множество вещей, чтобы дать разработчикам хорошую обратную связь. Тип насекомых был предсказуем, список был заполнен такими вещами, как Арахна и Абейль. Spirit-Type был более интересным. Я ожидал, что, возможно, увижу эльфов и гномов, но оба отсутствовали, что означает, что они, вероятно, считались гуманоидами в этой обстановке. Я действительно увидел «Эльфлинг», который, основываясь на его краткой странице и значке, я определил, был похож на Санта-Эльфа или эльфов из той немецкой сказки о ленивом сапожнике.

Я вернулся на страницу Архетипов и выбрал Гуманоида. На центральном экране, без каких-либо уведомлений на этот раз, ожидалось три варианта: «Человек», «Эльф» и «Карлик». Я решил пойти слева направо, чтобы оказаться на Человеке, так как я решил сыграть персонажа с довольно стандартным набором для моего первого прохождения. Гномы и эльфы обычно специализировались, в то время как люди были наиболее адаптируемыми в большинстве условий.

На странице «Карлик» было три варианта: «Горный карлик», «Равнинный карлик» и «Глубокий карлик». Я взглянул на свой телефон. Было почти 3:00 утра, учитывая, что у меня начинало заканчиваться время, я решил не исследовать подтипы карликов; Я мог узнать о различиях, когда играл. Отступив, я погрузился в раздел эльфов и увидел то, что ожидал увидеть: «Высокий эльф», «Лесной эльф» и «Темный эльф». Я перешел назад и выбрал Человека.

Человеческая страница дала мне два варианта; Чистокровная и смешанная кровь. Под смешанной кровью было выставлено полезное уведомление. «У людей смешанной крови есть, по крайней мере, один предок другой расы, эльф, карлик или получеловек звериного типа. Смешанная кровь применяет бонус к одной или нескольким ценностям улучшения способностей человека и исчезнет в течение трех поколений, если не обновится. Если у них более одного нечеловеческого предка, будет применяться только бонус от одного предка, хотя варианты модификации внешнего вида будут доступны от всех предков. Кроме того, к получеловеческим смешанным кровям относятся не лучше, чем к нормальным получеловеком, и они рассматриваются как мерзость».

Это было довольно интересно. Держу пари, что я могу придумать довольно хорошую сборку, используя эту механику... Это на самом деле трудный выбор. Я застрял в раздумьях на некоторое время, прежде чем вспомнил, что я должен был быть бета-тестером. Ну, если я хочу испытать много контента, мой персонаж, имеющий долгую продолжительность жизни, был бы полезен, а эльфы, как правило, имеют самую длинную продолжительность жизни из любой смертной расы. Черт возьми, иногда они даже откровенно бессмертны, за исключением клинка

или яда. Я выбрал смешанную кровь.

Меня вывели на новый экран, показывающий варианты для Эльфа, Карлика и Зверя-Типа. Я думаю, что более ненормальные полулюди не могут размножаться с людьми. Имеет смысл, Тип Насекомых, вероятно, откладывает яйца, а Тип Духа почти наверняка в значительной степени основан на какой-то магии. В любом случае, я выбрал Эльфа и, как и ожидалось, мне предложили выбрать между Высоким Эльфом или Лесным Эльфом. Да, я мог бы догадаться, что темные эльфы стереотипно затворничны и ксенофобны. Темный эльф никак не справится с человеком. Я немного поспорил и выбрал Лесного Эльфа на том основании, что Высшие Эльфы, как правило, ханжи, и я не хотел, чтобы мой предок имел абразивную личность. Это привело меня к «Экрану сводки жизни», показывающему мою статистику, с опциями «Настроить внешний вид» и «Вернуться назад».

Life Point Investment: 100/1000 (Смешанная кровь [Лесной эльф] +100)

Имя/Возраст: НОЛЬ, 56

Род: Женский

Класс/Уровень: Не выбрано

Вид: Человек (Смешанная кровь [Лесной эльф])

Социальные слои: Не выбрано

Стартовый подарок: Не выбрано

Значения улучшения способностей:

Прочность: D

Выносливость: D

Ловкость: C (+1 от Пола: Женский)

Интеллект: D

Харизма: D

Мана: C (+1 из Смешанной крови [Лесной эльф])

Таланты: Определяется по классу

Навыки: Родословная лесных эльфов\*

Вся моя статистика D, кроме Маны? И это только C из-за моей крови лесного эльфа. Это подтверждает, что лесные эльфы, по крайней мере, сосредоточены на магии. Собираюсь игнорировать тот факт, что пол влияет на статистику... Twitter собирается провести полевой день с этой игрой jeez. Я полагаю, что D должен быть основой для людей, тогда персонаж по умолчанию, вероятно, получил улучшение способностей от своих классовых уровней. Размышляя над резюме персонажа, я заметил символ рядом с навыком. Любопытно, я навел на него курсор мыши, это побудило меню дескриптора выскочить из него.

«Родословная лесных эльфов: Из-за эльфийского происхождения игрок получает бонус к

улучшению маны. Скрытая статистика; [Продолжительность жизни] увеличивается случайным значением от 100 до 500. Предупреждение: Продолжительность жизни более 120 лет приведет к уменьшению прироста опыта, пропорционального продолжительности жизни. Более долгая жизнь требует больше времени, чтобы изменения вступили в силу».

"..."

Ну, тогда я не собирался играть смешанную кровь. Основываясь на уведомлении, я мог предположить, что продолжительность жизни человека, вероятно, составляла 120 лет, хотя на это, вероятно, несколько повлияли социальные слои, деньги на лекарства и все такое. Я просто не хотел иметь дело с чрезмерно медленным процессом выравнивания. Я быстро перешел назад и выбрал Pureblood.

Инвестиции в очки жизни: 0/1000 (NULL)

Имя/Возраст: НОЛЬ, 56

Род: Женский

Класс/Уровень: Не выбрано

Вид: Человек (Чистая кровь)

Социальные слои: Не выбрано

Стартовый подарок: Не выбрано

Значения улучшения способностей:

Прочность: D

Выносливость: D

Ловкость: C (+1 от Пола: Женский)

Интеллект: D

Харизма: D

Мана: D

Таланты: Определяется по классу

Навыки: Определяется по классу, родословной

Хорошо, тогда никаких предупреждений о том, что мой персонаж ненормально грязный, давайте посмотрим, каков редактор внешнего вида. Я выбрал внешний вид редактирования и демонстративно проигнорировал свои часы.

Мне представили очень подробную 3D-модель женщины с экрана выбора пола, без халата и персонала, хотя она была в нижнем белье. Как ни странно, я не увидел никаких ползунков, с помощью которых можно было бы корректировать пропорции или выбирать прическу, только некоторые варианты цвета для всех привычных областей, которые есть в каждой игре. Такие вещи, как тон кожи, цвет волос, оттенок радужной оболочки и так далее. В нижней части

экрана были уже привычные варианты перехода к следующему разделу, в данном случае к выбору класса, или к возврату назад.

После некоторой возни я понял, что мышь стала инструментом для скульптуры при наведении курсора на область тела; выделяя бюст, я мог прокручивать колесо мыши, чтобы сдуть или надуть, хотя был верхний и нижний предел. Я также мог щелкнуть и перетащить, чтобы сделать их более проседающими или провисшими, хотя на это также, казалось, влияло количество горячего воздуха, которое я закачивал в них. Это был, честно говоря, очень подробный редактор внешнего вида. Я приступил к созданию своего персонажа на основе стиля игры, который я имел в виду. Да, стиль игры. Я совершенно не делаю ее на основе того, что я лично нахожу привлекательным...

У меня получилось крепкое телосложение, ростом примерно 160 сантиметров. Скромный бюст, который, возможно, был немного на маленькой стороне. Ее волосы были оттенка красного, который был почти черным, с естественным волнистым рисунком. Я потратил около двадцати минут, возясь с этими волосами, прежде чем появилась коробка, сообщающая мне, что волосы будут расти с естественной скоростью во время игры, и, таким образом, попытка установить стиль просто приведет к странным моделям роста.

Это сообщение, честно говоря, поразило меня, это было почти так, как будто кто-то наблюдал за моей работой, но все остальное в игре казалось настолько продвинутым, что я просто списал его на еще одну умную функцию, предназначенную для игроков, которые были чрезвычайно придирчивы, как и я.

Ее цвет глаз был очень светлым лазурным, который приближался к серебристому, он очень красиво сочетался с волосами. Я оставил лицо в основном нетронутым; Я знал лучше, чем пытаться вылепить что-то, что не выглядело как мерзость. Тем не менее, я немного сгладил его и немного обогнул некоторые острые края. Честно говоря, она выглядела немного невнятной азиаткой с небольшим количеством немецкого. Я выбрала подходящий светлый тон кожи, чтобы соответствовать общей форме, а затем установила губы на немного более красный тон. Посмотрев на модель, я решил, что она довольно хороша для моей первой сессии с этим редактором, и нажал на кнопку, чтобы перейти к выбору класса. Пока загружалась новая страница, я взглянул на часы на своем телефоне. Гримасничая, я решил, что не смотрел. Было почти 4:00 утра.

Страница выбора класса была заполнена пятью списками, каждый из которых был удобно помечен «Tier One-Five» соответственно. Каждый список состоял из знакомого меню прокрутки, заполненного терминами, которые были бы знакомы любому игроку RPG, в каждом из которых также указывалась стоимость Life Point. Как правило, классы на более высоких уровнях, казалось, стоили постепенно все больше и больше. Самый дешевый класс в Tier Five имел отображаемую стоимость 6000 LP. Непосредственно под каждым списком была небольшая этикетка с заметной «0/1». В самом нижнем центре экрана я увидел счетчик, отображающий мои доступные очки жизни. В настоящее время сообщается, что у меня осталось 1000 человек. К счастью, у каждого класса был маленький символ «\*» рядом с его названием, указывающий на то, что я мог навести на него курсор, чтобы получить небольшую заметку о его эффектах.

Собирая воедино все на этом экране, кажется, что до тех пор, пока я могу себе это позволить, я могу выбрать один класс из каждого уровня одновременно. Невозможно сказать, получу ли я их все сразу или в игру вступит какая-то другая механика. Я бы предположил последнее. Эти полосы прокрутки тоже такие маленькие... это займет некоторое время, не так ли. В качестве отправной точки я пошел в первый уровень и выбрал дешевый класс, Пчеловод, за 300 фунтов

стерлингов. Как и ожидалось, 0/1 для первого уровня стал «1/1», и все классы, кроме пчеловода, исчезли из списка первого уровня, в то время как пчеловод был выделен таким образом, чтобы указать, что он был выбран.

Однако не так, как ожидалось, тот факт, что списки для других уровней значительно сократились. Похоже, что куча классов в более высоких уровнях только что была удалена... Глядя на второй уровень, кажется, что все классы, связанные с магией, исчезли. Это, вероятно, означает, что я могу брать уроки только из каждого списка, если они связаны друг с другом. С другой стороны, Великий Лучник по-прежнему доступен во втором уровне... как стрельба из лука связана с пчеловодством? Я отменил выбор Пчеловода и начал прокручивать вниз первый список.

Большая часть первого списка, казалось, состояла из гражданских классов, таких как пчеловод, фермер и шут, хотя было небольшое количество классов, которые могли иметь некоторый боевой потенциал, хотя все они звучали довольно слабо. Такие вещи, как бандит, охотник или кикбоксер.

Я периодически выбирал класс, чтобы посмотреть, какие изменения он будет иметь в других списках, и путем экспериментов пришел к нескольким выводам. Классы, которые несут вывод о физической активности, по-видимому, исключают классы, которые предполагают интеллектуальное занятие, хотя есть некоторые исключения. Класс Волшебного Рыцаря все еще был доступен на третьем уровне, даже после того, как я выбрал два класса физического типа из Первого и Второго уровней. Я полагаю, что одна из вещей, которая делает класс более высокого уровня более мощным, — это возможность смешивать магию с физическими способностями. Я хотел бы понять, почему я могу выбрать более одного класса одновременно, обычно вы получаете только один класс. Я слишком устал для этого дерьма. Сказав это, я все еще был слишком поглощен, чтобы подумать о том, чтобы сдать. Было всего 5:20, и я был бы в порядке, пока я был в постели к шести годам.

Я продолжал прокручивать вниз первый список классов, пока не достиг дна. Проходя через Zs, ничто не привлекло моего внимания. Я пытался игнорировать слабый класс первого уровня и выбирать только из второго и третьего уровня, поскольку я не мог позволить себе ничего выше трех, но когда я выбрал более высокий уровень без более низкого, кнопка стала серой, что указывало на то, что я должен заполнять снизу вверх. Затем я, наконец, достиг дна. Что это сейчас? 'Пользовательский класс\* OLP'? Я навел курсор на Пользовательский класс, чтобы получить информацию.

«Пользовательский класс открывает доступ к модифицированному инструментарию разработчика, используемому для проектирования классов. Потратив очки жизни, вы можете построить свой собственный класс с нуля. Предупреждение: Функция пользовательского класса находится в ранней альфа-версии.» Я осторожно выбрал Пользовательский класс. К моему удивлению, каждый класс из всех пяти классов исчез. Все, за исключением одного, в каждом ярусе оставалось по одному варианту; Пользовательский класс\*. Я выбрал все пять из них и нажал кнопку, чтобы перейти к следующему разделу.

В следующем разделе было показано мое резюме персонажа, но было несколько новых значков и измененных деталей, которые, как я мог только предположить, были добавлены Пользовательским классом.

Баланс очков жизни: 1000

Имя/Возраст: НОЛЬ, 0

Род: Женский

Класс/Уровень: Пользовательский класс, 1

Вид: Человек (Чистая кровь)

Социальные слои: Не выбрано

Стартовый подарок: Не выбрано

Значения улучшения способностей:

Прочность:

Выносливость:

Ловкость:

Интеллект:

Харизма:

Мана:

Таланты 0/1: [Просмотреть таланты]

Навыки 1/1: [Просмотр навыков] Божественная власть [Особенности класса]\*

Первое, что я заметил, это переход от «Life Point Investment» к «Life Point Balance». Это имеет смысл, я думаю, что в описании класса говорилось что-то о расходовании LP на создание моего собственного класса. Учитывая, что Custom Class стоил в общей сложности 0LP, казалось бы, что он был преобразован в форму валюты. Вроде как очки мастерства, я думаю.

Затем есть эти стрелки рядом с моими значениями улучшения способностей. Похоже, я могу потратить LP, чтобы улучшить их. Просмотр талантов и навыков просмотра кажутся довольно понятными, но похоже, что у меня есть ограничение на то, сколько я могу иметь, и это [Божественный Авторитет] отнимает мой навык. Чувствуя себя немного раздраженным, я завис над Божественной Властью, чтобы увидеть, каков ее эффект.

Божественная власть [Особенности класса]: представляет способность человека влиять на Божественное Царство. В частности, снимается ограничение, наложенное на Систему талантов и навыков, допускающее ограниченное прямое вмешательство. Обеспечивает доступ в жизни к меню Life Summary» Я сел в кресло. Этот эффект звучал чертовски мощно. Я думаю, что в соответствии с сеттингом игры, этот навык сделал бы меня каким-то полубогом. Разве это не немного мощно для навыка первого уровня?... Я не могу увлечься, он говорит, что это только ограниченный доступ, и, конечно, это не было бы так любезно, чтобы точно указать, где находится предел. Я решил, что пока я должен поиграть с новыми опциями и перейти к следующему экрану.

К сожалению, я быстро обнаружил одно из ранее упомянутых ограничений. Когда я попытался выбрать опцию [Обзор навыков], мне выпало сообщение об ошибке: «Навыки можно просматривать только тогда, когда доступная емкость превышает ноль». По крайней мере, это, казалось бы, подтвердило, что я смогу каким-то образом получить больше возможностей. Вероятно, имеет какое-то отношение к повышению уровня. Затем я пошел на [Browse Talents] и

быстро нашел еще одно ограничение.

В то время как список талантов был обширным и даже включал функцию поиска, которая, казалось, разбиралась на основе как имени таланта, так и содержания описаний талантов, почти каждый из них был серым. Это довольно странно. Несмотря на то, что игра называется «Custom Class» альфа-функцией, кажется, что в нее вложено гораздо больше усилий по разработке, чем в остальную часть игры. Я имею в виду, что у каждого таланта есть этот символ «\*», он говорит мне об эффекте, а также о предпосылках... Если бы мне пришлось догадываться, я получаю доступ к комментариям описания, оставленным разработчиком в файле кода, с таким количеством опций вам пришлось бы где-то записывать эффект. Божественная Власть, должно быть, дает мне доступ к этому файлу. Тем не менее, предпосылки...»

Каждый талант, казалось, имел набор предварительных условий, состоящих из минимальных значений улучшения способностей, а также минимального уровня. Некоторые из них даже требовали других талантов или навыков. Честно говоря, список был огромен, и даже с функцией поиска у меня были проблемы с тем, чтобы сделать из него орел или решку. Я начал просматривать таланты, возникшие в результате поиска «уровня 1», поскольку это эффективно фильтровалось только до тех, для которых я мог в настоящее время получить предпосылки, когда я нашел что-то, что звучало безумно.

«Prodigy I(500LP): [Эффект приобретения]: применяет +1 ко всем значениям улучшения способностей и улучшает интеллект к S. [Эффект повышения уровня]: Обеспечивает случайный полезный бонус на основе класса. [Источник приобретения] Случайным образом назначается при рождении одному из миллиона человек». Выбрал опцию «Приобрести талант», и открылось окно подтверждения с просьбой подтвердить, что я хочу потратить 500 LP, а также сообщив мне, что я не могу вернуть купленный талант. Не раздумывая я выбрал подтверждение. Мой баланс LP уменьшился на 500, и все мои баллы способностей увеличились на единицу, в то время как Интеллект подскочил до S.

У меня осталось 500 LP, чтобы потратить на мои оценки способностей, поэтому я начал играть со стрелками. В отличие от того, когда я купил Prodigy, кажется, что я мог бы использовать стрелку вниз, чтобы отменить покупку. Повозившись некоторое время, я более или менее понял, как это работает. Во-первых, я не мог снизить индивидуальный балл ниже его минимального значения. Это минимальное значение, а не E, было значением, которого достигли баллы после того, как я купил Prodigy. Я полагаю, что покупка Prodigy, а затем возврат интеллекта S ранга, чтобы получить больше LP, чем я потратил, была бы немного сломана. ... Чёрт побери. Я мог бы сначала повесить свои навыки, а затем купить вундеркинда... Я был немного подавлен этим, но, похоже, не было способа заменить [Prodigy I] теперь, когда я купил его. Я решил разобраться в этом на своем следующем персонаже и пошел дальше.

Следующее, что я заметил; затраты на увеличение атрибута увеличиваются в два раза за каждое улучшение; Увеличение выносливости от C до B стоило мне 100LP и дальнейшее увеличение до A стоило дополнительно 200LP. Это означало, что я мог либо улучшить одну статистику дважды и две статистики один раз, либо пять статистик один раз. Если бы я решил улучшить ловкость, это стоило бы мне 200LP за первое улучшение, что немного усложнило бы решение. Подумав и помня о том, что это повлияет на таланты и навыки, которые я смог приобрести в качестве предварительных условий, я решил увеличить выносливость, ловкость, харизму и ману каждый по одному.

Это стоило мне оставшихся 500 фунтов, но я был уверен, что смогу каким-то образом улучшить

результаты в игре. Чувствуя себя довольным собой, я нажал кнопку, чтобы подтвердить свой выбор, и перешел на следующий экран, подтвердив через окно, которое предупредило меня, что из-за использования Custom Class я больше не могу вернуться к предыдущим меню, чтобы изменить свой выбор. Должно быть, это то, что они имели в виду под Alpha, это не очень хорошо сочетается с другими игровыми системами.

Следующий экран был обозначен как «История жизни». По сравнению с тем, что я только что делал, этот раздел был почти освежающе простым, имея только один вариант. Будучи таким же уставшим, как и я, я не стал сомневаться в этом и нажал на поле выбора с надписью «Социальные слои». Я почувствовал, что ведро ледяной воды было сброшено на мою голову где-то в затылке, я знал, что я испортился. Читая варианты, все, кроме двух, были серыми. Причину, по которой они были серыми, было очень легко различить; три доступных варианта стоили 0LP, все остальное имело стоимость LP. В своем головокружении по поводу силы пользовательского класса я забыл, что LP изначально использовался для разработки каждого аспекта персонажа, и я потратил все это на свой класс.

Взглянув на кнопку «Назад», я вздохнул. Как и было сказано в этом предупреждении, я не могу вернуться назад; он серый. Подал в отставку, я посмотрел на пару вариантов, которые у меня были доступны для 0LP; «Простолюдин», и «Падший дворянский дом». Оба они были перечислены под заголовком «Сложный старт»

Я решил перечислить плюсы и минусы в своей голове. Плюсы простолюдина; У меня есть некоторая восходящая мобильность, если я стану успешным, с моей Божественной Властью я смогу зарабатывать на жизнь для себя. Минусы простолюдина. Я был бы во власти знати, если это что-то похожее на другие средневековые фэнтезийные RPG, то дворянство формируется из мудаков, которые смотрят свысока на всех, кто под ними. Может быть даже что-то раздражающее, например, «Право на забастовку», где дворянину может сойти с рук удар по простолюдину по любой причине. Это решает проблему. Я выбрал Падший Благородный Дом и подтвердил. Даже если это не было полностью благородным, был шанс, что я смогу сделать что-то вроде использования прошлых связей.

Следующее окно случайно сообщило мне, что «из-за того, что инвестиции в Life Point были максимальными, оставшиеся варианты настройки вашей родной семьи были заблокированы в «Рандомизированной лотерее». Отсутствие контроля над вашей родной семьей считается «сложной историей», хотите ли вы вернуться на экран выбора класса, чтобы вернуть некоторые из ваших очков жизни?» Конечно, опция возврата была неактивна из-за Custom Class. Игра на самом деле издевается надо мной...

Я перешел к следующему окну, где должен был выбрать свой стартовый подарок. Как и у моей семьи, у меня было всего несколько вариантов. В частности, три. Я мог выбрать «Странное зелье», «Маленькое семя» или «Кошелек с легкими монетами». Ни один из них не звучал особенно полезно. ... Ну, я могу официально сказать, что я. Я не думаю, что действительно имеет значение, какой из них я выберу. Монетный кошелек, скорее всего, бессмысленный, с моей способностью к пользовательскому классу я, вероятно, смогу найти способ получить деньги, несмотря ни на что. Странное зелье или Маленькое Семя тогда... Eeny Meany Miny Moe... Я выбрал Маленькое Семя. Единственным вариантом было «Закончить и назвать символ». При его выборе появилось поле ввода текста. Вероятно, потому, что название было еще свежо в моей голове, я ввел «Сталь» и подтвердил. Мое резюме персонажа появилось, теперь полностью заполненное, с загрузочной полосой с надписью «Готовим свою новую жизнь, пожалуйста, подождите!»

Баланс очков жизни: 0

Имя/Возраст: Сталь, 0

Род: Женский

Класс/Уровень: Пользовательский класс, 1

Вид: Человек (Чистая кровь)

Социальные слои: Падший дворянский дом

Стартовый подарок: Маленькие семена

Значения улучшения способностей:

Прочность: С

Выносливость: В

Ловкость: А

Интеллект: S

Харизма: В

Мана: В

Таланты 1/1: [Просмотреть таланты] Вундеркинд 1\*

Навыки 1/1: [Просмотр навыков] Божественная власть [Особенности класса]\*

Я смутно заметил, что стрелки для моих значений способностей исчезли, но я более или менее ожидал, что способность улучшить их все до максимума, просто потратив LP, была бы слишком сильной. Я взглянул на часы... Было 8:45 утра. Мне пришлось бы выйти из системы, как только я войду в игру, чтобы я мог спать в течение нескольких часов перед тестом. Погрузочная планка достигла 95%, когда я заметил запах гари. Я в панике оглядел свою комнату и увидел, что из моего компьютера поднимается дым. Вскочив в панике, я бросился на кабель питания, чтобы вырвать его из стены.

Я опоздал, хотя мне удалось выключить компьютер, я мог видеть, что корпус ужасно почернел. Какого черта. Эта игра испортила мой компьютер! Я смотрел в унижительном недоумении на все еще дымящийся крушение, которое раньше было ПК. Проседавая назад на кровати, я был слишком устал, чтобы по-настоящему разозлиться, но я был уверен, что буду в ярости после того, как проснусь. Вытащив свой телефон, я отправил электронное письмо EvilGod, сообщив ему, что обнаружил серьезную проблему с их игрой, и спросил, есть ли какой-либо способ заменить компьютер; Я все еще очень хотел поиграть в New Life. Из всего, что я видел, это на самом деле звучало как удивительная игра. Отправив электронное письмо, я подтвердил, что мой будильник был установлен на 11:00 утра и гримасничал, когда я впал в далекий от спокойного сна.

<http://tl.rulate.ru/book/68022/1806898>