

- хХх-

Почувствовав легкое гудение в голове, я почувствовал, что Алый цвет стал легче в моей руке. Что делает некоторые атаки более быстрыми и сложными для выполнения. Я положил Скарлет в инвентарь, сохранив ее до более позднего использования.

Сейчас было довольно рано, так как казалось, что Джейку нечего было делать, кроме как пойти навестить свою девушку, я намеревался поискать низкоуровневое подземелье, чтобы быстро прокачать несколько уровней. Поскольку я был только 3-го уровня, было бы легко быстро подняться на несколько уровней выше.

Я намеревался поискать подземелье низкого уровня, чтобы быстро подняться на несколько уровней.

Но где их найти?

Все просто, подземелья обычно находятся в определенном месте, например, в Королевстве Конфет есть кладбище, если бы я поискал достаточно внимательно, я бы нашел подземелье зомби или даже подземелье скелетов.

Даже вокруг Дома на Дереве можно было иметь одно или два подземелья, возможно, Слизи, Кабаны, Волки, Гоблины и т.д...

Можно было найти и другие типы монстров, но поскольку игра, вероятно, будет использовать Дом на дереве в качестве отправной точки, уровни будут значительно сокращены.

Поскольку мне особо нечего было делать, я начал ходить по Дому на Дереве, всегда держась по кругу, и в конце концов миновал пруд с Водяными Нимфами и, окликнув их в ответ, продолжил путь, пока не миновал пещеру. 1

Когда я действительно и правильно рассчитал, что поблизости есть подземелье.

Вы нашли новую область: [Подземелье слизи.]

Требуемый уровень: 0 - 1

[Вы хотели бы получить доступ в подземелье? [Да] [Нет]

[Помочь?]

В нижней части окна была кнопка с надписью "Справка", и, не зная, что это может быть, я сначала нажал на опцию "нет", а затем нажал на опцию "справка". 1

[Здесь игрок узнает о различных изменениях, произошедших в подземельях.]

[1-й - Игроку придется убить определенное количество монстров, чтобы вызвать Рейдового босса. Игрок может покинуть подземелье в любое время, если это не битва с боссом.]

[2-й - В конце каждого рейда Игрок может остаться в подземелье на неограниченное время.]

[3-е - Каждое подземелье генерирует различные типы монстров и различные ресурсы, которые можно собирать и использовать в Зельях, Крафте, Металлургии и т.д.]

[4-й - В конце подземелья игрок получает сундук с золотыми монетами, предметами, зельями,

оружием и т.д. Награбленное Игроком в Сундуках зависит исключительно от его удачи.]

[5° - Игрок может повторять подземелье бесконечно до тех пор, пока он не получит "Жетон подземелья". Игрок может переиграть подземелье только в том случае, если у него есть валюта подземелья, уникальная для этого подземелья. Монстры внутри самого подземелья имеют небольшой шанс уйти за Монетой.]

Ладно, я лучше понял, что это может быть, и мне это не может не нравиться. Это было удивительно, просто повторить уже закрытое подземелье было здорово.

Даже если это здорово, я все равно хотел бы быть готовым к тому, что там есть, даже если это Слизь.

Всегда будьте готовы ко всему, что может обрушиться на вас мир.

Это был девиз моей жизни, и у меня нет никакого желания умирать. Если мне суждено умереть, я хочу славной смерти.

[Выберите свой класс]

[Воин] [Маг] [Вор] [Рейнджер]

Без всяких колебаний я выбрал мага.

Если есть что-то, чему я научился из видеоигр, так это то, что Magic предлагает гораздо лучшие возможности, чем три других варианта, как по универсальности, так и по силе. 2

[Выберите свою специализацию]

[Теург] [Элементалист] [Друид] иллюзионист] [Некромант] [Призыватель]

Что такое Теург?

[Теург]

Информация: Теург: Чаше называемый: Чернокнижник. Чернокнижник заключает договор с высшим духом, который наделяет его магической силой. Этот тип магии наносит тяжелый урон, обычно типа урона области, и /или вызывает различные заболевания.

Закрыв окно, я выбрал другой вариант, Элементалист, и появилось другое окно.

[Пожалуйста, выберите основной элемент!]

[Огонь/Лед/Земля/Ветер/Молния/Металл/Вода] 2

Хм, это было гораздо шире, чем я первоначально думал.

Рассмотрев все эти варианты, я выбрал Огонь. Это может быть самым распространенным, но при правильном использовании оно может быть разрушительным. 3

На мой взгляд, использование огня было чем-то забавным, что можно было быстро использовать для повышения уровня.

[Класс] - Пиромант 1 уровня ОПЫТА: 0,0%

Получите 5 INT и WIS!

Приобретенные навыки!

[Огненный шар] (активен) - Опыт 1 уровня: 0,1%

[Пылающие копья] (Активны) - Опыт 1 уровня: 0,1%

Я прошептал Окно статуса и увидел свои новые атрибуты. 1

Имя: Финн Мертенс (Он Же Чарльз)

Название: Герой Земли ООО.

Профессия: Пиромант [0/100]

Уровень: 3 (Следующий уровень 0,1%)

Л.с.: 120/120

Мп: 100/100

Прочность: 17

Ловкость: 11

Жизнеспособность: 12

Интеллект: 10 1

Мудрость: 10

Удача: 20

Очков: 0

Денег: 0

[Магазин]

Инвентарный список: 2/13 1

Регенерация маны 1%

Сопротивление магии 1%

Появилось синее окно, когда я мысленно подумал о том, чтобы войти в подземелье.

Как только я в мгновение ока нажал "Принять", я заметил, что нахожусь в совершенно другом пейзаже, чем должен был быть.

Пейзаж был совершенно прекрасен, это была равнина с небольшими холмами, а на горизонте виднелись большие горы. С того места, где я стоял, я мог видеть, как вокруг прыгают зеленые, фиолетовые и синие слизняки.

Свежий воздух был совершенно чистым, в этом месте был определенный фантастический аспект, который приводил меня в восторг просто от того, что я был там.

Я открыла окно инвентаря и взяла Скарлет, которую я упаковала. Я также сменил форму и надел кое-какую запасную одежду, пока был там. Жаль, что ни одна из доспехов, которые я нашел, мне не подошла.

Сделав несколько взмахов мечом в качестве пробы, я пошел вперед.

Пока я шел к маленькой слизи, подпрыгивающей вокруг, я продолжал использовать [Наблюдать] за случайными вещами.

[Камень: Обычный кусок земли.]

[Трава: Зеленая трава, чего ты ожидал?]

"Интересно, сколько времени он проводит здесь", - размышлял я о себе, не дожидаясь ответа.

* День!

[Ответ: Время вне подземелья остановилось до тех пор, пока Игрок не вернется в обычный мир.]

Как раз в тот момент, когда я собирался ответить, в моем поле зрения появилось еще одно окно.

* День! *

* Задание Было Сгенерировано! *

Миссия по ликвидации: 0/100

Тайм-аут: Нет!

[Награда: [+3] Очка по всем статам.]

[Бонусная награда:?]

[Бонусная награда: ??]

"Я принимаю. Я никогда не откажусь от вызова с такими наградами. - прошептала я, направляясь к входной двери.

Принятие миссии. Я никогда не откажусь от вызова с этими наградами. 1

Все еще в нескольких шагах от небольшой группы из 3 зеленых Слизняков, я использовал на них "Наблюдение".

Слизь (Уровень 1)

Сила: 100/100

Мр: 1/1

Информация: Хотя большие группы почти безвредны, они могут доставить много

неприятностей.

Будьте осторожны, когда кладете руку на Слизь, у них мощная пищеварительная система, которая плавит сталь за считанные секунды.

Системное примечание: Разбейте Ядро Слизи, чтобы быстро убить их.

Перед моим взором появились три окна поменьше, показывающие 3D-диаграмму Слизи.

Посмотрев на одно уведомление, где оно дало мне больше информации, чтобы узнать слабое место Слизи, я посмотрел на этих маленьких парней и увидел это. Внутри желеобразного тела я увидел маленький шарик голубоватого цвета, спрятанный за этим желеобразным телом.

{ Огненный шар. }

Огненный шар размером с баскетбольный мяч вылетел из моей ладони, оставив мою руку полностью дымящейся.

Он быстро рассек воздух и, ударившись о маленькое студенистое существо, вызвал взрыв.

[Получено +100 Опыта.]

Я видел, как маленькая Слизь растаяла, а на месте его смерти остался какой-то блестящий предмет.

Но у меня не было на это времени, когда другие слизняки начали подпрыгивать ко мне.

Со своей лучшей улыбкой я повернулась к остальным слизнякам, которые сбились в кучу, дрожа от одного взгляда на меня. { Наблюдайте. }

Слизь (Уровень 1)

Мп: 100

Л.с.: 1

Слизь (Уровень 1)

Л.с.: 100

Мп: 1

{ Огненный шар. }

В итоге я выпустил в их сторону еще один огненный шар, чтобы быстро их уничтожить.

[Получено +100 Опыта.]

Невидимое давление удерживало его на месте, как будто нож был прижат к его слизистому телу, делая даже один звук невыполнимой задачей.

Навык был создан с помощью специального действия!

[Запугивание] (Пассивный/Активный) - Опыт 1 уровня: 1.0%

Информация: Вы можете излучать невидимую ауру, которая может пугать других. Те, кто уже боится вас, становятся более осторожными. Те, кто чувствует себя запуганным вами, получают дебаффы, когда окажутся рядом с вами. Уровень запугивания зависит от того, насколько хорошо объект вас знает.

Эффект: Используя сильную энергию, выбранные цели вводятся в состояние страха. Их статистика также уменьшена на 70%

Стоимость: 0 МП

Улыбаясь, я повернулась к нему, издав небольшой радостный смешок.

Глядя на последнюю замерзшую слизь, я поднял руку. { Пылающее копье. }

Когда я опустил руку вниз, как будто рассекая сам воздух, [Пылающие Копья] полетели в сторону Слизи.

Моя "Интуиция" подсказала, что копья было более чем достаточно, чтобы убить его, я надел Скарлет обратно на талию и наблюдал, как копье пронзает студенистое тело Слизи.

[Получено +100 Опыта.]

Моя интуиция не ошиблась, когда зеленая слизь была расплавлена моим [Пылающим Копьем.]

[Ваш уровень увеличен на 1.]

(Перерыв в сцене.) (Пропуск времени.)

"Фух!" Вздыхнув с облегчением, я оставался в подземелье до завершения, так как у меня не было проблем с убийством маленьких Слизняков, я победил их всех, пока не появился их Босс.

Король Слизи, имел 500 очков Нр, что не давало никаких трудностей. Я просто бежал, стреляя в него своими огненными шарами, и ждал, пока моя мана вернется, чтобы повторить этот порочный круг.

[Толчок вашего тела приводит к увеличению вашего DEX на 1.]

[Мудрое принятие решений увеличивает ваш WIS на 1.]

[Ваш уровень увеличен на 1.]

Имя: Финн Мертенс (Он Же Чарльз)

Название: Герой Земли Ооо. Охотник на слизняков.

Профессия: Пиромант

Уровень: 5 (Следующий уровень 30,4%)

Л.с.: 150/150

Мр: 230/230

Прочность: 20

Ловкость: 15

Жизненная сила: 15

интеллект: 23

Мудрость: 26

удача: 23

Очков: 15

Деньги: 100

[Магазин]

Инвентарный список: 4/13

Регенерация маны 2%

Сопротивление магии 2%

Я увидел, как большой деревянный сундук появился в виде синих капель, прежде чем подойти к сундуку, я взял капли, оставленные Королем Слизи, не были такими уж привлекательными, кроме монеты, которая помогла бы мне повторить подземелье.

Я подошел к сундуку коричневого цвета с золотым замком и сразу же открыл его без каких-либо затруднений... Золотое сияние исходило изнутри сундука, освещая мое лицо.

Внутри сундука было много золотых монет, ожерелье с золотыми цепочками и прикрепленным к нему маленьким синим камнем, а также три пробирки, которые, как я предположил, были зельями восстановления.

Своими очень возбужденными глазами и, не теряя времени, я посмотрел на каждого из них.

[Зелье Восстановления - Маленький ХЗ]

[Ожерелье Короля Слизи]

Пассивный эффект: Лаймы будут воспринимать вас как равного. 3

Информация: Сделано из королевской слизи и превращено в ожерелье.

(Перерыв в сцене.) (Пещера)

После сбора наград из подземелья и сбора [Геля], который Слизняки оставили в качестве добычи.

Я обошел вокруг, чтобы попытаться найти какой-нибудь ресурс, но так как там, похоже, ничего не было, я ушел и вернулся в пещеру.

"Оператор принимает бонусные вознаграждения".

[Бонусная награда: [Стандартная Книга заклинаний: 2 класс] и [Рапира Огненного Дворянина].

"Я могу выучить эту книгу прямо сейчас, сколько атрибутов в INT стоит другая книга?"

Я достал свой инвентарь и взял описание двух книг.

[Стандартная Книга заклинаний: 1 класс.]

[Вы хотели бы научиться этому навыку?] [Да] [Нет]

[Стандартная Книга заклинаний: 2 класс.]

[Вы хотели бы научиться этому навыку?] [Да] [Нет]

Вы не можете освоить этот навык: Требуется INT: 25

Я согласился учиться и почувствовал, как поток знаний вошел в мой разум, и на мгновение мои глаза заискрились.

Lumos, Spongify, Diffindo, Incendio, Alohomora, Wingardium Leviosa, Colloportus и Reparo.

Я мог бы найти много применений для Reparo, Lumos и Incendio.

Жить при свечах было совсем не приятно, должен ли я найти источник электроэнергии и стать новым Николасом Теслой? 1

Это неплохая идея, я мог бы монополизировать некоторые ресурсы, которых не хватает в этом мире, развлечений в этом мире почти ноль.

А теперь награда, которую я больше всего ожидал увидеть.

[Благородная огненная рапира - Ранг: Магия] - > Attck DMG 100 < 1

Информация: Древняя Рапира, принадлежащая Дворянину древнего Огненного Королевства.

Долговечность: 300

Эффект: на 75% увеличивается урон, наносимый магией огня.

Эффект: Находясь в руке огненного мага, прочность не упадет.

Эффект: Вы можете произносить заклинания, основанные на элементе огня.

"Ух ты! Ух ты! просто Bay!" Я воскликнула три раза подряд, к счастью, вокруг не было ни водяной Нимфы, ни вообще кого-либо вокруг.

Семьдесят пять процентов урона от магии огня, это здорово!

В самом начале, когда мой урон невелик, если я добавлю эти 70% плюс [Запугивание], я, возможно, даже смогу убить Короля Слизи несколькими Копьями.

Чрезвычайно высокая прочность, так как я продолжал использовать магию огня, и я могу использовать магию через Рапиру?

Блин, я чувствую себя так, словно витал в облаках.

Интересно, даст ли мне игра еще одну миссию по уничтожению, подобную этой. Будет ли награда такой же хорошей, как эта?

Как только я вошел в свой новый дом, я посмотрел на груды золота и перебрал их, конечно, не прекращая сначала использовать [Наблюдать] Я думаю, что это новый вид зависимости - использовать [Наблюдать] каждый момент.

Зная, что [Наблюдение] - отличный навык обмана, в будущем [Наблюдение] будет гораздо более разрушительным, а не только показывать мне здоровье или ману. 1

Но также слабость приписывает историю статуса и эмоции цели и даже небольшое понимание поверхностных мыслей о том, о чем они думали в данный момент.

Я быстро прошел в "Гостиную", сел на коричневый диван и начал осматривать комнату.

В комнате есть коричневый диван, на котором я сидел, маленький стол с несколькими длинными столами и большой ковер из шкуры монстра. В углу стоит старый патефон и что-то похожее на дровяную печь с кучей хвороста рядом с ней.

Гостиная находится рядом с кухней. Над диваном висит картина, на которой изображена обнаженная женщина, за исключением того, что картина порвана.

Похоже, что здесь две гостиные: в одной стоит длинный коричневый диван, круглый красный диван и холодильник, а в другой - фиолетовое кресло и чудовищный меховой коврик.

Я продолжал свое наблюдение, пока не почувствовал, как что-то упало мне на голову, а затем ударил по нему маленькой ручкой.

"Финн, будь осторожен в следующий раз. Если бы БМО был ниндзя. Ты был бы очень мертв

". "... Где ты был все это время, БМО?" - спросил я его, снимая БМО с головы и кладя его на стол.

"Я играл в футбол. Финн тоже хочет поиграть?"

"Конечно, во что мы должны сыграть?"

"Много классных игр!"

Я слегка улыбнулся. "Тогда удиви меня самым крутым из всех".

Он не ответил мне и просто посмотрел на меня, когда на

Лицо БМО. "Финн, ты выглядишь по-другому?"