Мой разум догонял все, что только что произошло. Я погиб в результате несчастного случая на гриле 4 июля. Огромная мортира попала мне в решетку и взорвалась мне в лицо. «Бьюсь об заклад, у них были проблемы с разделением говяжьего фарша и моего взорвавшегося черепа». После угрюмой мысли я посмотрел на меню перед глазами.

Выбрать расу

Человек, получеловек, гетероморф.

Этот выбор был легким. Указав своей светящейся белой рукой на третий вариант, выпал новый список.

• Ангел

• Автомат

• Бёрдмэн

• Пожиратель мозгов

• Чоннар

• Лоза смерти

• Демон

• Двойник

• Дракон

• Драгоноид

• Дриада

• Дуллахан

• Элементаль

• Сказочный

• Джинн

• Призрак

• Гнатор

• Голем

• Полуэлементаль

• Полуголем

• Хердропер

• Гомункул

• Насекомое

• Ликантроп

• Медуза

• Миконид

• Нага

• Нефилим

• Завод

• Роупер

• Скелет

• Слизь

• Энт

• Нежить

• Вампир

• Зерн

• Живой мертвец

Более 30 лет опыта в подземельях и драконах давили на мои плечи при принятии этого решения. Любая нежить автоматически исчезает в моем сознании. Огонь и святая магия — две большие проблемы с этим выбором. Я также не хотел, чтобы моя форма была грубой. Это вывело слизь и растительных существ. Я также уничтожал неживых существ, так что никаких автоматов.

• Ангел

• Демон

• Двойник

• Драгоноид

Ангел и демон звучат потрясающе. Но в описаниях каждого есть кармические требования, которые заставляют меня не хотеть совершать. Однако двойники обладают уникальной способностью использовать любые кармические предметы или снаряжение без ограничений. Dragonoid находится в списке из-за способности принимать форму дракона, но это только на высоких уровнях и со многими ограничениями.

В D&D я играл многими классами, но в каждом из них я нахожусь в группе с другими. Другие могут играть в разные броски в зависимости от групповой динамики и потребностей. Только одна из этих рас демонстрирует приспособляемость. Если бы мне понадобились навыки разбойника для миссии, я мог бы сделать это сам, если требуется танковать урон, это тоже

необходимо. Заклинания, я твой человек. Может, я и не лучший в этом, но не было бы ситуации, в которой я бы не смог противостоять. Выбор был сделан, я собирался стать яйцеголовым.

При выборе Doppelgänger мне показывают новое меню. Это показало моего нового персонажа с когтистыми трехпалыми руками с каждой стороны и белым лицом с двумя углублениями для глаз и еще одним большим для рта. Были некоторые модификации масштаба, которые я мог перемещать. Я сделал себе высокое и мускулистое тело, чтобы я был более пугающим, чем проволочный каркас. Я был ростом 7 футов и выглядел так, будто весил 300 фунтов.

Я выбрал завершение и увидел начальное название [YGGDRASIL]. После идиллических снимков каждого из 9 миров меня попросили выбрать мой стартовый мир. Я решил, что пришло время сбить несколько скелетов и приступить к шлифовке.

Прибыв в центр Хельхейма, я начал следовать своему основному правилу: «Если ты не знаешь, что должен делать, сделай что-нибудь». В этой игре не было инструкции, она была воплощением RPG. Не умеете готовить? Продолжайте пробовать, пока не разберетесь. Это и было платой за победу.

Я посмотрел вдаль и увидел начало болота с холма, на котором стоял. На холме была небольшая гостиница, похожая на средневековую архитектуру, и кладбище с человеком, похожим на могильщика. Я подошел к нему, привыкая к своей походке семифутового чудовища. На мне были свободные штаны и рубашка, которые выглядели так, будто они принадлежали заключенному из игры Bethesda. Подойдя к нему, я увидел текстовое поле, как будто персонаж говорил со мной, но продолжал свой путь, бродя по кладбищу. Честно говоря, мне это напомнило runescape.

[Осторожнее с мертвыми за границей странник. Это единственное безопасное место в этих землях нежити.]

Я выполнил несколько подсказок и обнаружил, что могу вернуть черепа этому парню в обмен на валюту. Полагая, что он собирается сделать что-то вроде черепов для трона из черепов. Я решил выйти и начать убивать.

Отойдя от города, я увидел свою первую цель. Обычный скелет с ржавым железным мечом ковыляет по болоту. Встаю в стойку боксера, подхожу в ровном темпе. Он замечает меня и поворачивает красные глаза в мою сторону. «Извини, Момо», — думаю я и смотрю, как он неуклюже замахивается на меня. Я отхожу в сторону, танцуя вокруг своего противника, и наношу ему прямой удар в лицо. [-5 л.с.]. Скользнув вокруг него снова, я позволил его мечу промахнуться и снова ударил его. Появляется еще одна подсказка, и тогда я решаю ударить ногой. Ударившись прямо в ребра, существо падает. Я осматриваюсь вокруг своей непосредственной близости, не видя других угроз в тот момент, когда я проверяю добычу.

[Побежденный скелет: Череп, 2 золота] [Взять все] [Включить автоматическую добычу]

Нажав на функцию автоматического лута, я начинаю шлифовать.

В перерывах между боями я продолжаю думать о том, какими будут следующие 12 лет. Я в игре. Нет функции выхода из системы для меня 100% погружение. Когда кассовый магазин появится в сети, у меня будут неограниченные средства. Я буду самым большим китом в этой игре. Это может повлиять на меня, если я получу один из предметов, который позволит мне поговорить с разработчиками. У меня есть 12 лет до закрытия и начала нового мира. Я сделаю все, что в моих силах, чтобы создать для себя наилучшее начало, а это значит, что я должен

быть хозяином Назарика.

После моего десятого скелли-битдауна я получил уведомление о повышении уровня. Я увидел, что разблокировал 3 класса: кикбоксер, боевые искусства и скандалист. Я проигнорировал их и добавил уровень моему расовому классу Doppelgänger, открывая больше навыков класса. Я продолжил прокачивать еще 4 уровня и вернулся в город. Я до сих пор не видел другого игрока. Вероятно, потому что этот мир не будет популярен для среднего игрока.

Во время шлифовки я добыл ржавый меч, щит и булаву. Я пошел к NPC и выменял 3 золота на 5 черепов. Это, добавленное к денежным каплям, заставило меня почувствовать желание проверить гостиницу. Внутри было еще 5 NPC: здоровенный лысый бармен, официантка средних лет и трое посетителей. Каждый покровитель выглядел как отдельный архетип — заклинатель в мантии, сидящий в углу с книгой. Другой тип вора с капюшоном и бегающими глазами сидит в баре. Последний, со щитом и мечом за спиной, мускулистый каштановолосый бородатый карлик сидит за столом. Мой новый расовый навык позволяет мне сохранять каждую из них как возможную форму смены.

Я сел за стол, заставив официантку запустить текстовое поле. Мне показали торговое меню, и я мог выбирать еду и снаряжение с их стороны и отдавать золото или другие предметы со своей. Я выбираю базовый пищевой рацион, так как вижу, что он медленно восстанавливает здоровье с течением времени. Я был осторожен и медлителен в своем подходе к избиению родственников Момо, поэтому мне не было больно.

Я подошел к каждому из других NPC и обнаружил, что у каждого из них продается базовое снаряжение для соответствующих классов. Посох и роба у волшебника, легкие доспехи, лук, стрелы и кинжалы у вора, тяжелые доспехи и более крупное оружие у бойца. Я мог бы снять комнату здесь, в гостинице, чтобы иметь безопасное место для выхода из системы, если бы я мог. А бармен распространял слухи и продавал разное снаряжение для занятий поддержки.

Возвращаясь к гринду, я шел без остановок, пока не достиг 15-го уровня. Все это время, которое сейчас, когда я думаю об этом, было около 20+ часов гринда из-за низкого уровня и разнесенной природы скелетов. Решив проверить расовые навыки, я переодеваюсь в мага из таверны. Выглядя идентично эльфийскому волшебнику, я бросаю огненную стрелу в ближайшего скелета и наблюдаю, как вскоре после этого он превращается в пылинки света. Его экипировка появляется на мне, но я не получил никаких бонусов от того, что был в этой экипировке или использовал его посох.

Я пробую каждый из наборов и решаю продолжить разведку в роли мошенника-человека с луком. Предметы могут иметь обыденную статистику, но они все еще работают. У меня есть опыт работы в армии, и раньше я охотился из лука на индейку, поэтому навыки, которые я копирую, не являются иностранными. Я нахожу и убиваю зомби на удивление легким выстрелом в голову. Обогнув холм немного дальше, я убиваю кабана-нежить и еще больше зомби и скелетов. Я даже нашел несколько скелетных лучников.

Я продолжаю в том же духе, только останавливаясь в городе для еды и умственного отдыха на неделю, пока не откроется касса. Как и в реальной жизни, в этой игре нужно платить за победу. Такие предметы, как зелья маны и здоровья, кристаллы данных и предметы качества жизни, такие как расширения инвентаря, после моей 10-й покупки все более дорогих расширений мой инвентарь стал бесконечным. Я купил пачки и пачки зелья маны, потому что знал, что оно будет здесь только до тех пор, пока разработчики не поймут, насколько это взлом. Я купил сотни бустеров опыта и тонну пакетов игровой валюты.

Используя бустер опыта, я снова погрузился в гриндинг, так как от этого зависит мое будущее, и я абсолютно уверен, что так оно и есть.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/81395/2510394