

Проснувшись и приняв душ, чтобы освежиться, Алекс вернулся в игру.

«Мне нужно выполнить первый квест на повышение класса, улучшить свое снаряжение, а затем начать поиск пещеры ассасинов».

«Давайте начнем с того, что съедим и купим все необходимые зелья, прежде чем выполнять квест на повышение ранга».

Алекс вышел из гостиничного номера, направился в столовую и заказал мясо и хлеб.

В Древнем мире игрокам нужно есть, иначе они потеряют сознание или почувствуют сильную усталость и голод.

Игровой мир суперреалистичен, и с свободой делать все, что хочет игрок, есть также некоторые естественные вещи, которые игроку не нравятся, в том числе игрок ест, чтобы играть в игру правильно.

Игроки всегда находят способы выйти из ситуации, которая им не нравится, а для проблем с едой они нашли простой способ - наполненный маной хлеб, который решит проблему с едой; быстро съедается и не занимает много места в инвентаре.

Поев, Алекс вышел из отеля в магазин зелий, чтобы купить зелья здоровья и выносливости.

10 минут спустя.

«Я купил необходимые зелья и хлеб из маны на несколько дней. Теперь я могу взять квест на повышение ранга».

«Теперь самое время принять решение, какой класс я выберу?»

«Я могу выбрать рыцаря, чтобы стать рыцарем-мечником, или парным фехтовальщиком. Мне нужно выбрать что-то, что поможет мне стать сильнее».

«После выбора наследия это все равно не будет иметь значения».

Подумав некоторое время, Алексу пришла в голову отличная идея.

«Кронос, NPC, отправивший меня в прошлое, сказал, что у меня один талант на миллион к стихии тьмы. Так что я могу попытаться счастья с этим!

«Но есть также проблема неизвестности, если я выберу класс, связанный с тьмой, в качестве своего первого повышения ранга и не смогу использовать его должным образом, это создаст много проблем для моего плана по получению наследия тьмы».

Алекс вспомнил свою предыдущую жизненную ошибку, когда он выбрал класс фехтовальщика в качестве базового и выбрал ледяного мага в качестве класса повышения первого ранга. Тренировки и понимание плюсов и минусов обоих классов работали на него хорошо.

Он успешно начал свой путь по пути волшебного фехтовальщика. Но все это рухнуло на него после повышения второго ранга, так как на этот раз он выбрал огненного мага.

Пройдя второе испытание и выполнив условие получения магом магмы второго класса, он с

радостью выбрал его.

Одно решение в тот день превратило его отличное начало в дерьмовое, а его игровое путешествие превратилось в кошмар.

Алекс думал, что сможет быстро научиться контролировать магму магмы, как он это делал с магией Льда, и стать могущественным фехтовальщиком с двумя элементами. Тем не менее, то, что Алекс считал подарком, превратилось в проклятие, поскольку, сколько бы он ни боролся, он никогда не мог контролировать элемент магмы.

Не сумев ничему научиться во время повышения второго ранга и перейдя на третий ранг, Алекс был слабее среднего игрока третьего ранга.

С уже испорченным фундаментом Алекс может только мечтать о достижении четвертого ранга, потому что повышение уровня само по себе не может закрыть огромную пропасть между третьим и четвертым рангами.

Алекс стал неудачником в своей прошлой жизни и был не одинок. Многие игроки стали такими, как он, поэтому очень немногие игроки выбирают классы случайным образом, поскольку одна неудача сделает вашу карьеру игрока бесполезной.

В Древнем мире игроки могли создать персонажа только один раз. Чтобы сбросить свой прогресс и начать с нуля, сработает только приобретение класса более высокого ранга, чем тот, который уже был у игрока, что-либо еще, кроме этого, было бы бесполезным, поэтому даже получение одного наследия более низкого ранга не сработает.

Наследие настолько редкое, что найти его сложнее, чем выиграть джекпот в казино, а наследство всегда востребовано; купить его на богатство Алекса было невозможно даже во сне.

....

«Теперь у меня есть два варианта, которые я могу сделать. Я могу выбрать Ледяного мага для повышения ранга или пойти неизвестным путем стихии тьмы».

«Я уже выбрал путь ледяного мага в своей прошлой жизни, и это был успех. Так что я уже знаю, что делать и как стать сильнее в кратчайшие сроки».

«Другой вариант — это элемент тьмы, который я никогда не использовал в своей прошлой жизни; это совершенно неизвестно, и если я не стану сильным после его использования, это создаст для меня проблемы ».

Алекс долго думал о выборе, который хотел сделать; он знал, что в долгосрочной перспективе это не будет иметь значения, и, получив наследство, он начнет свою новую жизнь по-настоящему и начнет играть в игру, чтобы осуществить свои мечты, которые он никогда не мог осуществить в предыдущей жизни.

«Я пойду по пути элемента тьмы. Если у меня есть такой талант к элементу тьмы, мои шансы на провал будут близки к нулю».

Алекс выбрал элемент тьмы, потому что он всегда мог сбросить свой прогресс в игре и начать с чистого листа, но после того, как он получил наследство тьмы, пути назад уже не было, потому что это был самый высокий ранг наследия, который можно было получить.

Причина выбора элемента тьмы была проста: Алекс хотел увидеть, насколько быстро он сможет добиться прогресса с элементом тьмы по сравнению с элементом льда, который он выбрал в своей предыдущей жизни.

«Я не хочу допустить ошибок и испортить второй золотой шанс, который у меня есть. У меня так много знаний о будущем и использовании моих знаний; Я могу стать лучше, чем 99% игроков».

«Теперь, когда я выбрал элемент, мне нужно извлечь из него максимальную пользу».

В Древнем мире игроки могли получить стандартный класс после прохождения задания на повышение ранга или расширенную версию класса. Они также могут получить версию варианта, если они соответствуют скрытому условию.

(например). Если маг огня соответствует скрытому требованию, он может стать Магмой Магмы.

Класс магии тьмы, который может выбрать игрок, - это Темный маг, и если игрок выполняет скрытое условие, он может получить класс мага Тени, улучшенную версию базового типа.

Квест первого ранга одинаков для большинства классов. Игрокам нужно охотиться на определенное количество монстров за отведенное время, чтобы выполнить квест.

Чем быстрее они убивают монстров и в зависимости от редкости, тем лучшие навыки они могут получить в качестве дополнительных наград.

Требование пройти квест первого ранга!

1: 100 обычных монстров и 10 элитных монстров (или)

2: 10 редких элитных и 20 элитных монстров,

Чтобы получить расширенную версию класса, нужно убить.

3: 20 редких элитных монстров и один эпический босс-монстр.

Все эти требования проверены другим игроком за последние три года и являются общеизвестными, чтобы новый игрок мог выбирать, как он хочет развиваться.

На выполнение квеста акции у игроков будет два дня, и чем быстрее они выполняют квест, тем лучше награды получит игрок.

....

Выбрав элемент тьмы, Алекс начал свой путь к Башне магов, где каждый игрок может получить задание на повышение ранга класса, связанное с элементом.

Алекс добрался до черной башни, которая достигала высоты, близкой к выдающимся небоскреbam в реальной жизни.

Алекс вошел в здание и направился прямо к волшебному лифту; его пунктом назначения был 17-й этаж волшебной башни, этаж Тьмы.

В волшебной башне почти 100 этажей, и только нижние 50 этажей доступны для обычных

игроков; все этажи представляют разные элементы.

Если кто-то хочет что-нибудь, связанное с каким-либо элементом, включая книги навыков или квест на повышение ранга, это можно получить на этом этаже элемента.

Достигнув этажа Тёмного элемента, Алекс подошел к стойке регистрации и сказал сидящим там пожилым мужчинам: «Я здесь для выполнения квеста на получение первого ранга».

«Повышение ранга стоит 20 золотых монет», — сухо сказал старик, как будто он был болен и мог умереть в любой момент.

Алекс отдал старику золотые монеты и стал ждать уведомления системы.

«Деньги не возвращаются, если вы не выполните квест повышения. Поэтому, если вы не уверены, я советую вам подождать и набраться силы, прежде чем бросить вызов, и я могу дать вам некоторые полезные навыки в обмен на золото, - сказал старик своим жутким низким голосом.

Алекс знал, что задумал этот старик. Он хочет, чтобы он подождал и повысил уровень еще немного, прежде чем бросить вызов квесту повышения.

Неважно, на каком уровне вы бросите вызов квесту повышения, потому что игрокам нужно убивать монстров того же или более высокого уровня, чтобы выполнить квест, и они не могут объединяться с другими игроками.

Чем выше уровень, которого достигают игроки. Чем сложнее выполнить квест вовремя, даже после его выполнения получают лишь посредственные награды.

«Нет, сэр, я буду бросать вызов квесту повышения», — ответил Алекс с невозмутимым выражением лица.

— Это твоя потеря, малыш, говорю тебе. — сказал старик тем же жутким голосом и вручил Алексу черный жетон.

Сразу после этого Алекс получил уведомление о выполнении задания на повышение ранга.

<http://tl.rulate.ru/book/87829/2807634>