

[Добро пожаловать в Иггдрасиль].

Я услышал женский голос в своей голове. И передо мной появился экран.

...

[Пожалуйста, выберите расу]

[Гуманойд]

[Полу-человек]

[Гетероморфный]

...

На экране я увидел три варианта и выбрал третий.

Третий вариант был выбран потому, что в гильдию Аинз Оал Гоун разрешалось вступать только гетероморфным игрокам.

...

[Пожалуйста, выберите расу].

[Ангел]

[Пожиратель мозгов]

[Демон]

[Доппельгангер]

[Голем]

[Нефилим]

[Скелет]

[Вампир]

..

..

...

Предыдущий экран исчез, и появился новый. На нем были перечислены различные гетероморфные расы.

Я долго думал, какую расу выбрать. В конце концов, я решил выбрать Доппельгангера. Потому что это позволит мне играть за несколько рас. Кроме того, когда я начну заниматься культивацией, я смогу смешать все родословные разных рас, чтобы получить новую родословную. Но в этом подходе есть одна проблема.

В Иггдрасиле все сбалансировано, чтобы не дать никому несправедливого преимущества. По моим воспоминаниям, Доппельгангеры могут играть за разные расы, и у каждой из них могут быть свои классы и навыки. Но Доппельгангер может проявить только около 80% истинной силы персонажа 100-го уровня. Кроме того, было бы очень сложно поднять уровень каждой расы до 100-го уровня.

Несмотря на все это, я все же выбрал Доппельгангера. Первую проблему я могу решить, используя мировой предмет под названием "Уроборос". С его помощью я могу попросить разработчиков снять это ограничение. Чтобы повысить свои шансы на объединение различных родословных в новую, я постараюсь за оставшиеся двенадцать лет повысить уровень как можно большего количества различных рас и классов.

Экран выбора расы исчез, и появился новый экран, предлагающий выбрать место спавна.

...

[Пожалуйста, выберите место для спавна]

[Муспельхейм]

[Хельхейм]

[Нифльхейм]

...

В качестве места спавна я выбрал Хельхейм.

Я выбрал "Момонга" в качестве своего IGN (Внутриигровое имя) и соответствующим образом настроил своего персонажа. После завершения всех действий темнота окутала мою фигуру, и, открыв глаза, я обнаружил, что стою перед трактиром.

Средневековая архитектура трактира и окружающих его зданий заинтриговала меня. Теперь мой персонаж возвышался на 7 футов, на каждой руке было по три когтя, а на лице - три углубления, служившие глазами и ртом.

С любопытством рассматривая свою новую форму, я сделал несколько шагов, чтобы почувствовать движения.

"Как-то все слишком реально", -

подумал я, двигаясь, чтобы почувствовать себя в новом виртуальном мире.

Через некоторое время я остановился и посмотрел в сторону далеких болот.

- Система, покажи мой текущий статус

~Статус~

[Имя: Судзуки Сатору]

[Внутриигровое Имя: Момонга]

[Раса: Доппельгангер(0 вариант)]

[Родословная: Доппельгангер]

[Ранг: Нет]

[Расовый класс(ы): Доппельгангер(1 уровень)]

[Доступные уровни: 0]

[Очки статов: 0]

[Уровень: 1]

[НР: 10]

[МР: 4]

[Физическая атака: 9]

[Физическая защита: 6]

[Ловкость: 7]

[Магическая атака: 1]

[Магическая защита: 5]

[Сопротивляемость: 3]

[Специальный: 0]

[Класс(ы) Профессий: Нет]

"Хм, в первую очередь мне нужно довести до максимума свой расовый класс, после чего начать работать над различными билдами".

Набравшись решимости, я нацелился на далекие болота и стал пробираться к ним. Через несколько минут бега я добрался до них, но обнаружил, что они кишат скелетами. Как только они заметили меня, то сразу же бросились в атаку. К счастью, это были начальные монстры, и мне было довольно легко с ними справиться.

[Поздравление с победой над скелетом 1 уровня! Вы получили 25 EXP]

[Поздравление с победой над скелетом 1 уровня! Вы получили 25 EXP]

..

..

[Доступные классы: Мастер боевых искусств, Страйкер]

Я выбрал класс "Мастер боевых искусств" и повысил свой расовый уровень до 3-го.

[Уровень 1 - Уровень 3]

Мое путешествие по Иггдрасиллю продолжалось, и я глубоко погрузился в игру, играя семь

часов подряд. В конце концов, я решил выйти из игры и отдохнуть.

На следующее утро я начал день с зарядки и плотного завтрака, чтобы снова погрузиться в игру и продолжить свои приключения в роли "Момонги".

В последующие дни я полностью погрузился в мир Иггдрасиля. Большую часть времени я посвящал игре, выполняя задания и участвуя в сражениях.

Моя главная задача была ясна - достичь 100-го уровня и найти первых членов Аинз Оал Гоун.

Наинс Оал Гоун(раннее название клана) был кланом гетероморфов. Он стал своеобразным духовным предшественником гильдии, которая впоследствии превратилась в Аинз Оал Гоун. Он был основан, когда охота на гетероморфных существ была в моде на заре существования Иггдрасиля.

Гетероморфы неоднократно отслеживались другими игроками, чтобы претендовать на определенные сильные классы профессий, для вступления в которые требовалось подстрелить определенное количество гетероморфных существ.

Она была сформирована Тач-Ми, и ее первоначальными членами были Тач Ми, Нисики Энрай, Виш III, Воин Такемиказучи, Момонга и др.

- Мне нужно стать членом первоначального клана.

Я продолжал добывать уровни, и через несколько месяцев я уже был игроком 65-го уровня. Я уже нашел Уроборос и был готов запросить новый расовый класс. Когда же дело дошло до поиска первых членов клана, мне не повезло.

Из профессиональных классов у меня были Мастер боевых искусств (15 уровень), Эксперт боевых искусств (10 уровень), Король боевых искусств (5 уровень) и Войн (10 уровень). Расовые классы у меня тоже были максимальными.

Я решил сделать свой первый билд рукопашным бойцом. Теперь, когда я достиг 65-го уровня, у меня было 30 уровней, которые можно было распределить по классам. Оставалось оставить 5 уровней для расового класса, который я собирался запросить у разработчиков.

"Система, покажи мне все скрытые классы для создания билда типа "рукопашный боец".

Я в это время ужинал и решил спросить систему о скрытых классах.

<http://tl.rulate.ru/book/87933/3379973>