

Хельхейм. Лес Теллара.

Удивительное место Хельхейм, казалось бы, царство мёртвых, но геймдейвы смогли сделать прекрасным даже мир смерти. Разнообразие этого мира скрыто от невольного зрителя, но как только начинаешь всматриваться в сухие леса, бескрайнее чёрное небо, смертельные горы, ты понимаешь, что мир так не пуст, но существа что его населяют далеки от привычных нам.

Самое же удивительное в этом мире относится к существам, которые пришли сюда совсем недавно, они как прожорливые личинки мух вгрызаются в эту устоявшуюся картину ради оружия и вещей благородных воинов, что столетия и тысячелетия назад сходились в битвах на полях миров великого Древа.

Отдельного слова достойна и фигура одинокого автоматона, который в лесах Теллара устроил геноцид целой отдельной расы, которую точно так же раньше вырезали в других мирах великого Древа.

Подойдя ближе возникнут сомнения, если раньше казалось что из-за встроенных орудий, это существо является роботом, то теперь увидев её кожу, глаза с гетерохромной радужкой и лёгкую улыбку, приносящую незабываемые эмоции, подумаешь, что вот перед тобой идеал кибер-валькирии. Но тебя обломает жестокая реальность, что ты не в фантастической игре, а в фэнтезийной. Ну а то, что она ругается матом в пропорциях 4 к 1, в пользу нецензурных слов, любого, даже самого недалёкого путника убедит, что от неё стоит держаться подальше.

Мимолётное мгновение и эта фигура превращается в постепенно рассеивающиеся игровые 8-bit пиксели, оставляя после себя разрушенную до основания местность, которая раньше была сухим лесом. Но не надо переживать, скоро игровые алгоритмы восстановят лес и цикл пойдёт заново.

В то же самое время Сиро.

Чёртов таймер с принудительным выходом, откуда я знал, что на полу-военные образцы его ставят?! На гражданские то его ставят, а вот на военные нет... Как же его отключить?

Инструкцию по отключению нашёл, подтвердил, что на собственный страх и риск. Полтора дня после старта прошло, а я только 16 взял. Топ 1 мира по lvl то 19, вот как он набрал его?? Я то даже в топ 100 не вхожу... 14 минут в хард-гейменге очень сильно решают, ну или у них раса и классы такие. Думаю, уже после 25 начнётся замедление набора уровней. Но с таким прогрессом можно до конца месяца уровень 85 или 90 ждать у топ 1. Но, а потом можно конечно набрать всякой дичь на классы, но кому это нужно? Правильно? У этого простая причина, получать опыт игрок с множеством слабых классов будет сложнее, ну и на поиск хотя бы 5 классов нужно затратить много времени.

Надо рекламу заказать, так, где у нас это?

Провозившись с рекламой почти целый час, я перекусил, проверил процесс продажи акций, который опережает запланированный график процентов на 5, что ещё в пределах нормы, лёг снова в кресло. Пароль. Вход.

На этот раз я запланировал маааленькую шалость. Ну, или не маленькую, хотя не думаю, что дебафф на получаемый опыт игроки вообще заметят. С моими то бустами.

Зайдя в игру я отправился в ближайший торговый город Хельхейма, там один торгаш живёт, проклятые предметы продаёт, я как-раз недавно заметил у него классную вещицу, чарователь

называется.

Тааак, вот вещь это не простая, а в прямом смысле золотая, поллярда если быть точнее, но кхм-кхм, она мне больше принесёт. А заключается весь приколы в следующем, есть в игре руна с чаром накопления, соединяешь её с оружием и несколько процентов опыта, количество которых надо смотреть по категории самой руны, капают на хранилище опыта, к которому привязана руна. К хранилищу можно привязать хоть сколько рун, руна у меня режет 47% опыта, при этом на передаче теряется 60% получаемого опыта с чар предмета. А чарователь дублирует чар с предмета который вставлен в ячейку на 10 других образцов, которые могут быть любыми предметами, а не только оружием. Чаря свитки с бустами, продавая другим игрокам, их множитель опыта упадёт до 7 с копейками вместо 8. А я же буду получать опыт на донатное хранилище. Где-то около 3-4 процентов с получаемого каждым игроком опыта. Хранилище тоже можно расширять, что я и сделал, теперь оно позволяет накопить на тысячу с гаком хай-лвл аватаров.

В город добрался спустя 7 минут "бега", благо выносливости в статах нет. Вместе с бегом с помощью пушки у которой отдача без обвесов и так бешенная, так я ещё и накупил на рынке обвесов на повышение отдачи, совершал перелёты на несколько метров, стреляя позади себя. Заодно разрушая местность для выполнения квеста на класс разрушителя. Теперь у меня вообще все обвесы заточены на увеличение причиняемых мной разрушений. Квест на класс почти завершён, осталось 10%. Что в числах равняется 16 тысячам кубическим метрам материи. Абсолютно любой, так что можно сказать есть абюз – поджог лесов. Что тоже прокатит, но мне легче просто зону вокруг себя аннигилировать.

Придя к торгашу, я обнаружил, что этот урод поднял цену на несколько десятков миллионов золотых. Да он совсем обнаглел?! Не хочу портить репу с местным алхимиком, так что придётся за эту цену выкупать и не рыпаться, а так бы давно не то, что выкрал, а заодно и грохнул бы его. И плевать мне с высокой колокольни, что его лвл в 3 раза больше чем мой и не на таких управу находил за эти полтора дня.

Выкупив чарователь, потихоньку начал снимать бусты с продажи, чарить их, и выкладывать на чёрный рынок по цене в 1.3 раза меньшую, чем продавал раньше. На чёрном рынке анонимные продажи, а так только подтверждение информации о предмете которую сообщил игрок, дополнительной справки по типу доп. чар или подобного там нет. Оставил в продаже на обычном рынке 1203 штуки, применив аукционную систему ко всему ассортименту по отдельности, так игроки если и захотят выкупить, то им минут 7 придётся посоревноваться с другими покупателями за цену.

Чаренные бусты уже через несколько секунд после выставления 1 лота начали разлетаться как горячие пирожки и в хранилище опыта потёк маленький ручеёк, который в ближайший час обещал превратиться в полноводную реку

Какая-то мысль начала давить по пути на место фарма и решил её проверить. Зашёл на чёрный рынок, с помощью спец. свитка, для доступа вне торговых зон и приобрёл у себя же свиток на буст. Открыл описание и поразился. В нём не было ни слова про зачарование. Отличие от обычного, личного буста было только в множителе. Это открывает новые удивительные возможности, предела которых я пока ещё не смог придумать.

Возможность скрывать часть описания, которое могут проявить только определённые классы, не просто удивительная, а сногшибательная возможность. Проклятые предметы после их применения или же экипирования сразу дают возможность о них узнать, снять порчу или не снимаемый предмет можно у разных магов и волшебников. А вот нейтральные или

положительные чары не оповещают и снятием их более трудно заниматься. Но этим я буду заниматься уже в моём энд-гейме.

Классы, которые я запланировал на получение – Разрушитель(10лвл), дальше по цепочке, класс редкий, должен быть ещё и элитка, уровней 5, в сумме 15

Расовые классы взял до конца – Автоматон (15лвл), открылся высший за 10, ещё должен быть за 5, насколько я помню по книжке эту расу, но не буду утверждать, в сумме 25 или 30.

Надеюсь получить Мировое бедствие после своей последней акции (5лвл).

Снайпер (10лвл)

Алхимик(10лвл)

Уже всё вместе 70, остальные собираюсь чем-нибудь специфичным заполнить.

Но главная проблема в другом, хоть первые божественные предметы были найдены, но ни одного упоминания про Мировой предмет не было, я даже информационные сети во всех 9 мирах подкупил, пусто, ничего.

Надежда умирает последней, но в запасе есть план с камнем Калорика, если в течении следующих 2 недель не будет новостей придётся собирать рейд в эти пещеры и молиться, что времени для образования камня хватит.

Вперёд на фарм, в этот раз я ту долину в конце ущелья хочу разбомбить, как раз в донате добавили гранатомётный обвес. Ну и не только его. Наконец начали добавлять предметы для энд-гейма, по типу книги Мерлина, но не это главное – предметы для ролевиков – предметы для изменения внешнего вида – предметы для кастомизации. Вот оно счастье.

<http://tl.rulate.ru/book/89080/2847063>