Игра Иггдрасиль была игрой - исследованием, и многие вещи были загадками, которые игроки могли открывать самостоятельно или в группах. Это была игра, в которой вам рассказывали только об управлении, прежде чем бросить в глубокую воду. Другими словами, уникальность Иггдрасиль заключалась в невероятном количестве свободы, предоставленной игрокам, по сравнению с любыми другими DMMO - RPG. Именно поэтому ее популярность выросла настолько, что большинство японцев уже вступили в игру или, по крайней мере, слышали название Иггдрасиль.

Поскольку игра была сложной для новичков и в ней нет внешней помощи со стороны игровой системы, игрокам было трудно повышать уровень или даже побеждать монстров, поэтому жалобы на ее нелепую сложность начали расти, в связи с чем компания ввела в игру предметы Магазин, Это предметы, которые можно купить, потратив реальные деньги, и как только были введены предметы Магазин, Артур начал делать покупки, он покупает все, что привлекает его внимание, его не волнуют деньги, так как популярность игры растет, его доход также начал расти, так как он владеет 30% акций компании.

Теперь он был в мертвом лесу на Хельхейме, чтобы поохотиться на Дриаду Смерти для выполнения своей работы. После того, как он достиг максимального уровня в своем расовом классе, который является {Доппельгангером} и {Большим Доппельгангером}, который является более высокой формой Доппельгангера и имеет четыре пальца вместо трех, он начал вкладывать свой уровень в свой рабочий класс, который является {Воином}, но после того, как он достиг максимума, у него было много классов для продвижения, но среди них выделялся один класс, а именно {Оружейный мастер} и {Мастер боевых искусств}, класс, в котором игрок может экипировать любое оружие без штрафа, и класс, который использует кулаки и удары для боя. Я очень заинтересован в экипировке обоих классов.

Но пока я решил экипировать класс {Оружейный мастер}, который снимает ограничения на оружие, Как бы мило это ни звучало, экипировать этот класс нелегко, есть четкое условие для получения этого класса, вот почему он оказался в этом лесу. Это также причина, по которой он не пошел на оба класса одновременно, потому что четким условием {Оружейный мастер} было сражение с тридцатью Дриадами Смерти с тридцатью различными видами оружия.

Сейчас я сражаюсь с Дриадой Смерти для продвижения своего класса, обычно для других это не проблема, но для меня это было большой проблемой, так как Дриады были видами, которые мы знаем по их контролю природы и использованию магии, Для меня, который является Двойником, моя сопротивляемость магии невероятно низкая, и из - за условия, наложенного на продвижение класса, я даже не могу использовать способность к перевертыванию, чтобы компенсировать свои слабости, я выигрывал только из - за наличных предметов магазина.

Завершаю свою первую битву с Дриадой Смерти, отбив ей голову мечом, затем отступаю в безопасную зону, чтобы восстановить здоровье, так как я не могу даже умереть, поэтому безопасная и медленная игра будет моим лучшим шансом на победу.

После восстановления здоровья я искал другую дриаду, снаряжая копье, мне понадобилось всего несколько мгновений, прежде чем я заметил свою следующую цель, из - за моей предыдущей ошибки о том, как я столкнулся с дриадой смерти лоб в лоб, теперь я двигаюсь скрытно, чтобы начать внезапную атаку, но это не удалось, как только я подошел на близкое расстояние, дриада сразу же встала в боевую стойку и наложила на меня {Меньшая сила}.

Если я хочу, я могу воспользоваться помощью Пятницы, чтобы найти ее слабое место или даже перейти в авторежим, где она будет сражаться за меня, но я не хочу, я хочу в полной мере насладиться чудесами этой революционной игры, а она только начинается, так что кто может

поспорить со мной в наслаждении этой красотой, которая потеряна в реальном мире, вот почему я ограничиваю свое использование Пятницы, но я все еще использую ее, чтобы знать путь, который нужно пройти, чтобы стать сильным в будущем, так как я не хочу быть убитым за опыт гуманоидными игроками, когда начнется расовая дискриминация.

После окончания матча с Дриадой Смерти он снова отступает в безопасную зону для восстановления здоровья. он продолжает эту стратегию, чтобы завершить повышение класса профессии.

***

После 20 - часовой битвы ему удалось выполнить условие для повышения должности, чему он был очень рад, так как смог сделать это без помощи Пятницы. После этого он вышел из игры и лег спать.

***

После завершения первого задания он проверял условие для второго задания {Мастер боевых искусств}, которое было относительно простым, если сравнивать с первым заданием.

Условие заключается в том, что он должен победить сорок рыцарей - нежити 45 - го уровня без оружия, что для него просто, так как его раса специализируется на физической защите, а его сила атаки может быть компенсирована с помощью товара из магазина наличных денег, который дает прибавку к силе на тридцать часов.

После экипировки доспехов и товара из магазина он прибыл на болото, как только он пришел, он заметил большое количество рыцарей - нежити, которые присутствовали там, не говоря ни слова, он бросился к рыцарю и ударил его, что оставило дыру в его груди.

Затем он начал свою резню, он убивал каждого рыцаря, который был в поле его зрения, и его сила атаки также увеличилась, когда он экипировал свое оружие класса Master, он также использовал предмет, повышающий силу, из - за этого у рыцаря даже не было шанса блокировать его мощную атаку.

После того, как он завершил свою резню и выполнил условие для следующего продвижения по службе, он начал добывать опыт.

***

[6 месяцев спустя]

В определенной части Хельхейма, на Равнинах Смерти, раздался громкий крик, за которым последовала серия взрывов во всех направлениях.

Артур сейчас сражается с королем нежити в центре этой области. Короли нежити считаются монстрами группового типа не потому, что они объединяются с другими королями нежити для нападения на игроков. Они считаются монстрами группового типа, потому что они обладают навыками некромантии, которые позволяют им создавать и контролировать низшую нежить, такую как рыцари - скелеты, маги и т.д., и подавлять игроков своим количеством, и они также трусы, которые используют подлые атаки перед сильными врагами, я не критикую сородичей Айнца, но они трусы.

Когда Артур убивал нежить, которую вызвал этот ублюдок, магическая атака молнии пришла с

левого направления, так как он сражался с нежитью, он не мог внезапно уклониться от атаки, поэтому он быстро переоделся в Смерть Трента, чтобы уменьшить урон, нанесенный атакой молнии.

Вызванные существа не дают очков опыта, когда их убивают, но это можно компенсировать с помощью призывателя, когда призыватель убит, он дает больше опыта, чем обычные враги.

После того, как Артур расправился со всеми призывателями, он оказался перед королем нежити, который смотрел на него.

Уважаемый читатель, если тебе интересны мои переводы, ты любишь читать и хотел бы знать больше, то подписывайся на мой тгк (https://t.me/Sanee4ka69) Именно там проводятся розыгрыши на бесплатные главы, а также выкладывается вся информация по переводам. Именно ваша подписка будет мотивировать меня к работе. Также не забывайте подписываться на рулейте, ведь это тоже неплохой буст для меня)))

http://tl.rulate.ru/book/92209/3725830