

Я вернулся в игру всего через несколько часов после выхода из нее.

Как только я появился на городской площади, где в последний раз выходил из игры, я достал своего Лампи и снова отправился в Тенистый Лес.

На этот раз я планирую исследовать весь лес к концу сегодняшнего вечера. Надеюсь, во время исследования я снова не столкнусь с Джексонном.

– Эй! Вон та прекрасная девушка из Темных Эльфов!

Вдруг сзади послышался знакомый голос. Я обернулся, чтобы посмотреть, кто это, и понял, что это тот самый блондин, которого я встретил в первый день игры.

Блондин, который приближался ко мне, остановился, так как, похоже, понял, что я та самая, к которой он пытался пристать накануне.

– О, подождите. Это же ты! – сказал он, немного разочаровавшись, увидев меня.

– Рад снова тебя видеть. – Я вежливо поприветствовал его. – Как продвигаются поиски твоей половинки?

– А ты как думаешь? – ответил он. – Я бы не стал снова приставать к тебе, если бы нашел ее сейчас, правда?

– Кто знает. Ты производишь впечатление парня, который ищет себе гарем.

– Хм. В этом есть смысл. Звучит заманчиво. – Белокурый блондин обдумывает эту мысль с циничной ухмылкой. – В любом случае, как ты играешь до сих пор? Я вижу, что у тебя появилось новое снаряжение.

– Да. Я купил их в магазине сегодня. Общая сумма, насколько я помню, составила почти миллион внутри игрового золота.

– Ого. Это очень много. Разве ты не только вчера начал? Не могу поверить, что ты заработал столько денег за такой короткий срок.

– Ну, в первый день я вроде как просто выполнял повторяющиеся задания в общем магазине,

пока не набрал столько денег.

– Что? – Блондин начал странно на меня смотреть. – Ты говоришь о задании с травами?

– Да. У меня ушло почти два часа на многократное выполнение этого задания, пока я не получил больше миллиона золотых. Но оно того стоило, ведь старик еще и дал мне свитки навыков в благодарность за травы, которые я ему принес. – Я с восторгом рассказал ему о своем опыте, на что блондин удивленно посмотрел на меня.

– Этого не может быть... – Затем он начал что-то бормотать про себя, а потом снова посмотрел на меня.

– Только не говори мне, что это ты вызвал тот баг?

– Какой баг?

– Уххххх... – Блондин выглядел так, будто собирался что-то сказать в этот момент, но остановился, когда я непонимающе уставился на него.

– Неважно. Забудь об этом. – Сказал он, отмахнувшись от вопроса. – В любом случае, я снова отправляюсь на поиски своей половинки.

– Понятно. Ну а я снова отправляюсь в Тенистый Лес, чтобы закончить там свои поиски.

– Да? В таком случае постарайся не столкнуться с Джексоном, пока будешь там. Этот монстр-босс может стать серьезным испытанием для новых игроков.

Да, эмм... Я уже столкнулся с этим козлом сегодня.

– В общем, увидимся!

– Хорошо. Пока. Удачи тебе в твоих начинаниях.

Расставшись с блондином, я снова отправляюсь в Тенистый Лес.

О, точно! Я забыл спросить его имя, да?

...Эх. Неважно. Спрошу в следующий раз, если увижу его снова.

Итак, углубляясь в лес глубже, чем раньше, я стал замечать, что в последнее время мне чаще

попадаются Костяшки, чем Скраулеры и Кислотные Желе. Помимо монстров-скелетов, по мере исследования мне стали чаще встречаться зомби-монстры под названием Драугры и призрачные монстры под названием Вурдалаки.

Неужели я случайно наткнулся на Мертвые Равнины или Туманное Кладбище, о которых мне рассказывали Хикари и Химедзи?

Нет, это не похоже на правду.

Тогда почему в последнее время я вижу так много неживых монстров?

Пока я размышлял о причине, из-под земли вынырнули несколько Костяшек и Драугров. Я уничтожил их.

– Множественный Огненный Шар.

Благодаря навыку Мульти-кастинг, полученному после победы над Джексоном, я легко справился с этой нежитью, тем более что атрибут огня - одна из их слабостей.

И тут, пока я испепелял скелетов и зомби, прямо за моей спиной появился Вурдалак.

Жаль, что у него плохо со скрытностью.....

– Лунная походка.

Мое тело окуталось ярким светом, когда я телепортировался прямо за спину Вурдалака, как и собирался.

– Ничего личного. Но тебе стоит вести себя потише, если ты хочешь подкрасться к кому-то. – Посоветовал я Вурдалаку. А потом....

– Множественный Огненный Шар.

– Ккиииссааааааааааааааа!!!!

Монстр закричал, превратившись в странный комок эктоплазмы на земле вместо того, чтобы превратиться в черный туман после смерти. Возможно, у разных монстров разные типы анимации смерти? В любом случае, я, похоже, повысил свой уровень. Теперь у меня 16 уровень.

А вот так выглядит телепортация, да? Не буду врать, это было странное ощущение.

Но как бы то ни было, я двинулся дальше.

– Ваааа~! Уф.

Ой... О что, черт возьми, я только что споткнулся?

Я обернулся и обнаружил плоскую каменную плиту размером с человека, покрытую мхом и скрытую травой, поэтому я и не заметил ее, пока случайно не задел.

На плите высечен странный узор, а в центре есть небольшое отверстие, из которого, казалось, выходит воздух.

Под этой плитой что-то есть.

Я встал и постучал по плите своим посохом. Послышался слабый глухой звук.

Судя по всему, плита должна быть довольно толстой. В таком случае....

Я направил свой посох на нее.

– Болт Маны!

И БАМ! Плита рассыпалась на куски и упала в дыру, которую прикрывала. Вслед за этим из дыры донесся зловещий свист ветра.

Похоже, я обнаружил что-то интересное. Интересно, что я здесь найду. Но сначала я должен проверить, как далеко находится дно.

– Прицельный выстрел. Огненный шар!

Увеличив радиус действия с помощью навыка "Прицельный выстрел", я направил заклинание "Огненный шар" прямо в дыру. Однако, похоже, дыра не совсем уходит вниз, так как вскоре, через три секунды после того, как я выстрелил, огненный шар ударил по изгибу.

Я понял:

– Лампи, не мог бы ты включить для меня свет?

Когда я любезно попросил своего лампового жука, он быстро тряхнул попкой, чтобы зажечь свет. Давая мне тот свет, который я хотел.

– Спасибо, дружок. – После этого я похлопал Лампи.

Затем я прижал руки к груди и прыгнул в отверстие.

– У-у-у!

Как и ожидалось, колодец оказался спуском! Даже для взрослого это так весело!

Но веселье длилось недолго. Потому что сразу после того, как я достиг конца спуска, я приземлился в груды костей, которые так легко рассыпались в прах под тяжестью моей задницы. Ой.

– Итак, где мы находимся? – Я поднялся на ноги и позволил Лампи осветить все вокруг.

Вокруг меня оказалось еще больше костей и скелетов, уложенных вдоль стен. До такой степени, что коридор, да и, наверное, все вокруг, просто заполнены ими.

– Неужели я в катакомбах?

~~~~~

[Вы обнаружили {Скрытое подземелье: Подземные Катакомбы}]!

=====

[Начало скрытого задания: {Записи Павшего Королевства}].

[Отправляйтесь в подземные катакомбы и соберите все каменные скрижали, чтобы узнать историю Забытого Королевства.]

[Примете ли вы это задание?]

[Да] / [Нет]

~~~~~

О боже, о боже~ Это становится действительно интересным!

Я имею в виду ...Раз уж я уже здесь, я могу принять его, да?

Поэтому я нажал "Да". Итак, давайте взглянем, ну-ка посмотрим...

Согласно заданию, мне нужно собрать эти каменные плиты, которые можно найти, исследуя подземелье.

Тогда, без лишних слов, начнем!

-----||-----

Форум UFO > Обсуждение игр > Общий чат - Тема 201

Пожалуйста, соблюдайте правила при написании сообщений. Для сообщений о наборе, маркетинге, предложениях по игре и так далее, пожалуйста, используйте соответствующие категории на форуме. Спасибо.

[Рейтинг игры?]

1.ОР

Сегодня я проходил мимо одной женщины-игрока, невероятно сексуальной темной эльфийки, одетой в очень бомбезные одежды, и мне захотелось спросить, как это игра получила рейтинг В для 12 лет и старше?

2. Проходящий искатель приключений

Итак, у нас есть система вечной ночи в игре, кошмарные монстры тьмы, темный призыватель и многое другое. Но игрок, у персонажа которого большие сиськи, - это то, что заставило вас усомниться в рейтинге игры?

И еще, пользуйтесь пунктуацией! Господи Иисусе...

3. Проходящий мимо искатель приключений

>> 2

Эй. Не впутывайте сюда Иисуса.

Но да, я согласен с тобой. Игра определенно не должна иметь рейтинг В. Она должна иметь рейтинг С, так как в ней нет кровавых сцен.

4. Проходящий мимо искатель приключений

Лол. Забавно, что в игре нет крови, в то время как в самом сеттинге игры она должна присутствовать. Но, опять же, монстры и так достаточно страшны. Идея внедрить в игру реалистичную кровь и жуть может заставить меня вообще отказаться от UFO.

Представьте, что вас растерзает, например, Джексон, а перед смертью вы собственными глазами увидите, как обнажаются ваши внутренности. Боже, это было бы ужасно.

5. Проходящий мимо искатель приключений

>> 4

Слабак. Мне бы такое понравилось.

Но для других, вероятно, нет. Так что да. Спасибо разработчикам, что не ввели это.

6. Проходящий искатель приключений

Говоря о Джексоне, сколько игроков смогли победить его, когда впервые встретились с ним?

Я помню, как столкнулся с ним во время одиночной игры. После того как я испугался его появления, он меня уничтожил. Этот козел был страшен до ужаса.

7. Проходящий мимо искатель приключений

>> 6

На самом деле, не так уж и много. Это один из самых сложных монстров-боссов для новых игроков, и не зря.

Большинство игроков, как правило, случайно натываются на него, исследуя Тенистый Лес. Но если вы в партии с хорошим уровнем, вы сможете справиться с ним вместе с друзьями, плюс-минус. Но если в вашей партии нет щитоносца или клирика, то вам придется нелегко.

8. Проходящий искатель приключений

>> 7

Не забывайте, что отсутствие мага или призывателя сделает бой еще более долгим. Джексон

обладает большей устойчивостью к физическим атакам, чем к магическим. Так что наличие команды, атакующей только физическими атаками, означает, что у вашего щитonosца или клирика будет больше работы.

Я удивлен, что Занни смог одолеть эту тварь в первый же день после выхода игры.

9. Проходящий мимо искатель приключений

>> 8

Кто-то справился с ним соло?

10. Проходящий мимо искатель приключений

>> 9

Ага. И не просто кто-то. Но Занни. Этот парень был одним из лучших игроков в бета-версии игры. Возможно, именно поэтому он знал, как справиться с таким боссом, как Джексон. По его словам, у Джексона также есть дыхание и атака в виде укусов, которых изначально не было в бета-версии. Кроме того, у него появилась вторая форма, которую можно предотвратить, если убить его достаточно быстро.

И только я подумал, что Джексон не может быть сложнее, чем он есть. Разработчики решили сделать его еще сложнее для новых игроков.

11. Проходящий мимо искатель приключений

Разработчики точно настоящие садисты. Занни и, вероятно, другие лучшие игроки, игравшие в бету, такие как Рэд и Синдри, - единственные люди, которые могут без проблем пройти этого босса соло с первой попытки. Возможно, кто-то из них даже станет первым, кто выполнит квест "Освобождение", если найдет следующий город.

Но вернемся к Занни, я слышал, что он ходит и пристает ко всем игрокам женского пола, которые ему попадаются. Как вы думаете, он уже пытался подцепить горячую темную эльфийку, о которой упоминал ОП?

12. Проходящий мимо искатель приключений

>> 11

Я уверен, что пытался. Я имею в виду, что темные эльфы в игре абсолютно сексуальны,

независимо от пола. Кто может пройти мимо такого? Даже если есть шанс, что внутри они окажутся парнями.

13. Проходящий мимо искатель приключений

>> 12

Аминь, брат. Расы Темных Эльфов и Высших Эльфов имеют пик возможностей настройки персонажей. Раса зверолодей, с другой стороны, была сделана грязно, с очень ограниченными вариациями животных. Возможность не стать обезьяной меня сильно разочаровала. Поэтому я остановился на человеке, как на ближайшем варианте.

14. Проходящий мимо искатель приключений

>> 13

Зверолоуд мне понравился. Если и есть какая-то раса, которую сделали плохо, так это гном. Женские модели гномов были средними, а тот факт, что для мужской версии есть только 10 вариантов бороды, сильно ранит мою душу.

Будучи парикмахером в реальной жизни, я могу легко придумать 30 потрясающих вариантов бороды. Вариантов бороды должно быть больше! Справедливость для гномов!

15. ОР

>> 14

Не. Если мы говорим о том, какую расу сделали грубее всего, а не ставим под сомнение рейтинг игры, то это должна быть раса Ящериц.

Для этой расы нет женского варианта. Почему? Я хотел создать своего персонажа ящерицы-мамочки, но не смог из-за этого.

16. Проходящий мимо искатель приключений

>> 15

Айо, ОП. Это что-то вроде сус.

А еще, я совсем забыл, что мы должны были обсуждать рейтинг игры. Лол.

Определенно рейтинг С, по крайней мере, как я уже говорил. Но действительно, кого это волнует?

-----||-----

<http://bllate.org/book/16068/1436605>