

Оставив попытки собрать воедино обиды или, возможно, то, что могло бы быть огромным заговором, имевшим место семьсот лет назад, Си Вэй начал поглощать фрагмент божественности так сильно, как только мог.

Хотя Амазонка Хранительница тропических лесов была древним богом, чья божественность была намного сильнее божественности Повелителя Воды, Си Вэй просто получил частицу упомянутой божественности. Как таковой, поглощать её было нетрудно, и поскольку божество уже пало в течение более чем семисот лет, первоначальная метка божества почти исчезла.

Действительно, всё прошло гладко.

В то же время Си Вэй быстро разработал новую версию патча после работы без отдыха.

Дзинь

[Обновление Игровой Системы до версии 3.0 Завершено!]

[Жизненные навыки добавлены для игроков, чтобы учиться и тренироваться]

[Жизненные навыки влияют на определенные игровые эффекты: например, когда игроки убивают цель с помощью "мясника", труп не исчезает, а расчленяется на градуированные ингредиенты без специальных эффектов (в то же время игрок не получает опыт цели). Игроки, которые научились жизненным навыкам приготовления пищи, могут готовить эти ингредиенты с возможностью готовки пищи, которая даёт усиления.]

[Жизненные навыки могут быть изучены с помощью очков навыков, но не могут быть повышены в стороне от повторяющегося применения и развития навыков жизни.]

[Опыт можно получить, используя жизненные навыки, с увеличением опыта на более высоких уровнях жизненных навыков. Без монстров, чтобы сражаться, развитие своих жизненных навыков - хороший выбор.]

[Реализована система подмастерьев: игроки могут пойти в любой системный магазин, чтобы изучить жизненные навыки в качестве подмастерьев (пожалуйста, заранее подготовьте достаточное количество игровых монет).]

Система жизненных навыков была той, которую Си Вэй планировал в течение долгого времени и могла быть использована для потребления очков навыков игроков, которые увеличивались с каждым днем, но также была ещё одной мерой для них, чтобы получить опыт помимо битвы.

Тем не менее, для большинства игроков было бы естественно обнаружить, что боевые монстры и фермерские подземелья были более удобны для получения опыта, чем жизненные навыки. Но хотя у Си Вэя не было бы никаких хороших решений, чтобы изменить это, то, что игроки

были немного готовы сражаться, не было плохой вещью в первые дни Церкви игр.

В конце концов, боеспособность последователей Церкви - это важный показатель ее силы, помимо уровня самого Бога. Вот почему существование игроков было разумной мерой для борьбы с врагами, поскольку они были истинными верующими с определенной точки зрения, и они могли сражаться от имени своей церкви без самоуважения, как и фанатики других церквей.

.....

Помимо введения жизненных навыков, в обновление системы был добавлен ещё один новый класс.

[Добавлен новый класс воина: Посланник Джунглей]

[Описание класса: обладая свойством "изумрудного сердца" легко связываться с растениями и животными, Посланники Джунглей могут духовно соединяться с окружающей их лесной средой, чтобы получить её благословение и помощь в битве. Кроме того, свойство изумрудного сердца позволит Поланникам Джунглей расширять свои чувства вместе с природой, расширяя диапазон своего зрения и слуха и совершенствуя навыки владения луком.]

[Нажмите, чтобы просмотреть отснятый материал]

[Требования к смене класса: Рейнджер 15-го уровня, выполняющий задания по смене класса.]

Как и другие классы, которые Си Вэй создал раньше, Посланник Джунглей был создан после поглощения какой то силы - в данном случае фрагмента божественности Амазонки. Как обычно, его дерево умений также имело три ветви умений.

Первая ветвь навыков - это древоточцы, которые освещают свои изумрудные сердца и преобразуют ману в жизненную силу. Затем, потребляя жизненную силу, они взращивали нормальные семена, чтобы быстро расти, и сражались, манипулируя этими растениями или даже выращивая из них треантов.

Особым аспектом у древоточцев была их способность выращивать духовных растений, чтобы помочь сражаться заранее, когда у них будет достаточно жизненной силы. Однако игроки, которые полностью сосредоточились на этом пути, могли бы уничтожить этих фамильяров своими врагами, и потребовалось бы время, чтобы создать их снова, не говоря уже о том, что им нужно было бы освободить некоторое пространство для семян, чтобы держать их в своих сумках в случае чрезвычайных ситуаций.

Вторая ветвь навыков - это Звероморфы. Освещая свои изумрудные сердца, чтобы конденсировать свою ману в кристаллы жизненной силы, которые они держат в своих

собственных телах, они будут потреблять эти кристаллы и сражаться, изменяя свои тела в различных животных или даже магических существ. С определенной точки зрения, Звероморфы напоминали друидов онлайн игр фэнтези на Земле: они меняют форму в течение ограниченного периода времени, а также должны использовать кристаллы жизненной силы. В свою очередь, конденсация кристаллов жизненной силы также требовала времени - в то время как количество кристаллов жизненной силы, которые они могли хранить в своем теле, увеличивается по мере повышения уровня Звероморфов, все может быть тесно с ограниченным количеством кристаллов, которые могут храниться на ранних стадиях.

Отсюда можно было видеть, что изумрудное сердце было в основном очень сильно разбавленной версией божественности. Подобно тому, как божественность может преобразовывать божественную энергию в божественную силу, изумрудное сердце позволяет игрокам преобразовывать ману в жизненную силу, а ветвь навыков, где они решат преобразовать ее в зеленую полосу или кристаллы - или, возможно, половину, зависит от выбора игроков.

Последняя ветвь навыков, однако, полностью игнорирует способность к трансмутации изумрудного сердца. Великие охотники полагаются исключительно на улучшение физической формы, чтобы улучшить навыки стрельбы из лука до новых высот, используя свою близость с джунглями, чтобы устанавливать ловушки и получать сверхъестественные способности с телом смертных.

Великие охотники были в основном усиленной версией обычных охотников, но этот путь был длинным и имел много препятствий в запасе, так же как их навыки требовали техники. Он ничем не отличался от ветви мастерства Кенгеку Мастеров Меча, потому что в основном предоставляет игрокам шанс совершенствоваться до экстраординарного уровня. Кроме того, в отличие от других ветвей класса, которые были удобно экстраординарными с достаточно высокими уровнями, было бы трудно продолжать этот путь без решимости и небольшого таланта.

.....

Кроме этих двух изменений, новое обновление на самом деле мало что изменило. Лимит уровня игрока оставался на уровне 60, так как объем фрагмента божественности амазонки не был огромным и вряд ли мог поддержать Си Вэя, завершающего жизненные навыки и развивающего класс Посланников Джунглей. Поскольку он также сохранял некоторую божественную силу в качестве резерва на случай чрезвычайной ситуации, чтобы достичь всего, что уже толкало фрагмент к его пределу.

- А, понятно. Чуть не забыл что-то там...

Си Вэй хлопнул себя щупальцами по лбу.

[Система репутации для мэра Ланкастера теперь открыта]

[Репутация игроков по умолчанию - это "безразличие"]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1007622>