В СЭО произошло масштабное обновление.

После окончания необычно долгого технического обслуживания я был одним из первых, кто поспешил вернуться в мир.

Были добавлены три основные функции…

"Карта Роста", "Схватка" и "Единение".

Хотя названия были обнародованы раньше, подробности были опубликованы совсем недавно.

Война за территорию научила меня тому, как важно хорошо знать правила, поэтому я прочитал их так тщательно, что почти проделал в них дыру.

Карта Роста - это карта, которую можно было использовать в качестве аксессуара. На официальном сайте были приведены примеры. Они не были длинными, как карты Таро, а больше походили на торговые карты, с которыми легко обращаться.

Существовало множество типов Карт Роста.

Действительно, разнообразие было не меньше, чем у любого другого оборудования.

Самым большим отличием было то, что они "росли".

Это происходило при выполнении определенных условий. И эффект от карты становился сильнее.

Я не знал, давала ли она усиление статуса или влияла на навыки и специальные атаки.

Очевидно, это сильно варьировалось в зависимости от того, какую карту вы получили.

Но такие элементы коллекционирования… были весьма привлекательны.

Большинство мальчиков и девочек любят собирать вещи.

Карты роста не были предметами, которые можно было приобрести во время событий или с помощью монет СЭО.

Вам нужно было убивать особых монстров на поле и покорять особые подземелья. И, очевидно, были случаи, когда их можно было получить, пройдя "Схватки".

Эти "Схватки" были квестами, которые появлялись внезапно.

Вы не знали, где и что произойдет.

Но игроки, случайно оказавшиеся там, пытались их пройти.

За неудачу не полагалось никакого наказания, но в случае успеха у вас был шанс выиграть специальные предметы или карты роста.

Эти Схватки происходили на поле.

Однако, поскольку условия их возникновения были неизвестны, не было смысла присоединяться к партии, чтобы попытаться пройти их.

Это было не то, ради чего вы отправлялись на поиски приключений, а просто дополнительное "чрезвычайное событие", которым можно было наслаждаться.

Очевидно, сложность также была изменена, так что одиночным игрокам нечего бояться.

И награды будут такими же, если вы находитесь в партии.

Так что если вы действительно хотите искать Схватки, то с таким же успехом вы могли бы просто путешествовать в одиночку.

Именно так я и собирался поступить.

И наконец, было Единение.

Это было легко объяснить. Это были просто "дружелюбные монстры".

Когда игроки завершали задания по освобождению Единения, они могли заставить одного "юнита" присоединиться к ним.

Эти единицы приобретались путем победы над определенными монстрами на поле или выполнения специальных заданий.

В общем, это было похоже на Карты Роста.

Нельзя было сделать каждого монстра своим другом.

Это работало только с некоторыми из них, и мы до сих пор не знали, с какими именно.

Полагаю, это означало, что мы должны были исследовать и выяснить это.

Разница между дружелюбными монстрами и игроками заключалась в отсутствии чувства резервирования.

Что было идеально для такого одиночного игрока, как я.

Мало того, в качестве бонуса за мой вклад в войну за территорию, Единение было освобождено для меня без выполнения каких-либо заданий.

Так что теперь мне просто нужно было встретить одного… Что ж, это было, пожалуй, самое сложное.

Были и другие бонусы, полученные во время войны за территорию, например, 500 медалей СЭО и медаль MVP.

Я выиграл медали СЭО и во время "Королевской битвы", и их можно было обменять на предметы.

Но 500 медалей было так много, что я не знал, как их потратить. Мне придется подумать об этом позже.

Медали MVP не были предназначены для торговли. Они были похожи на золотые или серебряные медали.

И хотя они не повышали ваш статус, их можно было экипировать.

Моя медаль выглядела довольно круто: на ней было выгравировано мое имя, рейтинг события и эмблема Красных Кабанов.

Однако, к сожалению, я не стал ее экипировать. Люди и так постоянно подходили ко мне. Я бы еще больше выделялся, если бы эта штука болталась у меня на шее.

Тем не менее, было приятно иметь доказательство всей моей тяжелой работы.

Бонусы за события должны быть такими.

Это не должны быть эксклюзивные и сверхмощные доспехи или предметы.

Эти вещи были просто для тщеславия, и никому не было бы дела до того, что они не могут их приобрести.

Особенно для этого конкретного события я был рад, что все было именно так.

Если бы это было что-то, что создавало большой разрыв между игроками…

Нет, неважно. Вернемся к основной теме.

Три новых функции были приправой, чтобы сделать исследование более приятным.

До сих пор причинами для исследования были выравнивание уровней и выпадение редких монстров, но теперь появился стимул собрать друзей и отправиться в места, которые никто не посещал.

Ах, вот оно что.

Также были внесены изменения в баланс навыков и снаряжения. Но об этом не так много говорили.

Была определенная доска объявлений, которая была очень популярна в сообществе СЭО, но я был слишком напуган, чтобы заглянуть туда. Но, судя по всему, люди говорили только о трех новых функциях.

О, и та моя фотография, которую все еще выкладывали…

В любом случае, возможность вносить коррективы - одно из преимуществ онлайн-игр.

В старые времена не было возможности исправлять игры. Но поскольку большинство игр теперь были онлайновыми, их можно было исправить позже.

Однако… если люди были счастливы, если это были просто исправления ошибок, то они были менее счастливы, когда их урезали.

Хотя на это были разные причины, общий эффект заключался в снижении ценности того, что они приобретали.

Но в этот раз, похоже, не было никакой реакции.

Это было удивительно, ведь все произошло так легко.

Полагаю, это означало, что корректировки были минимальными.

У меня самого не было ничего особенного, и поэтому меня вряд ли это коснулось.

Но я решил посмотреть на всякий случай.

◆ Статус

Имя: Куджи

Класс: Лучник

Здоровье: 105/105(+30)

Мана: 145/145(+70)

Атака: 185 (+180)

Защита: 131(+100)

Магическая атака: 20

Магическая защита: 147(+135)

Скорость: 102(+80)

Диапазон: 400(+180)

◆ Экипировка

Голова: Шарф "Поток ветра"

Правая рука: Лук Ветряной Тучи

Левая рука: (Лук Ветряной Тучи)

Руки: Перчатки для стрельбы из лука Облачный Бор

Торс: Хаори Ветряной Тучи

Ноги: Хакама Ветрозащиты

Ступни: Таби Хождения по облакам

Аксессуары: -, -, -

Хотя вы получали навыки во время событий, вы не получали опыт.

Поэтому я не повышал уровень.

Что касается различий в моем снаряжении, то я просто заменил кулаки гориллы, которые хорошо мне служили, на перчатки лучника Облачный Бор.

Если я собираюсь путешествовать по полю, то лучше одеться полегче.

Я также проверил свои навыки владения оружием и атаки зарядом.

Лук Ветряной Тучи - "Дождь из стрел".

Хаори Ветряной Тучи - "Взрыв облака ветра".

Хакама Ветрозащиты - "Вихрь".

Таби - "Парящее облако".

Также было несколько других вещей, которые не были экипированы.

Кулаки Лесного Мудреца - "Черный смог".

Паучий лук - "Паутинная стрела".

Хм…

Я не заметил никаких различий после обновления.

Возможно, они стали медленнее, если считать кадры, но я бы такого не заметил. В любом случае, видимых ухудшений не было.

Я почувствовал облегчение. Честно говоря, я немного беспокоился о "Черном смоге".

Теперь оставались только умения и заряженные атаки.

Мои навыки владения оружием были сильнее, так что если те были в порядке, то и эти должны быть в порядке.

Навыки:

[Стрельба из лука V]

[Удовлетворяющий выстрел]

[Боевая стрела]

[Связанная стрела]

[Невидимая стрела]

[Горящая стрела]

[Многократный выстрел]

[Неподвижная снайперская стойка]

[Глаз снайпера]

Заряжаемые атаки:

[Небесная слеза]

[Варп стрела]

Хорошо, хорошо. Ничего не было удалено.

И эффекты умений остались прежними.

Что касается заряжаемых атак…

- О, что?

Это было странно. Один из навыков теперь был в заряжаемых атаках.

Странно… Странно…

А может, не так уж и странно…

В конце концов, " Варп стрела" была очень сильной.

[Варп стрела]

Переносит игрока в то место, куда попадает стрела.

Таймаут: 3 минуты.

Эффект остался прежним, но теперь добавили таймаут.

Раньше можно было использовать это заклинание быстро, но теперь между выстрелами я мог сделать лапшу быстрого приготовления.

Это не меняло того факта, что он был невероятно полезен, но я больше не мог использовать несколько выстрелов для экстренного бегства.

Теперь это был бы козырь, который мне пришлось бы беречь…

Но я ожидал чего-то подобного, так что это не было большим шоком.

Тем более, что он все еще был мощным. Можно даже сказать, что теперь она звучала еще мощнее. Как будто они признали, насколько великим был один из моих любимых навыков.

- Теперь я закончил с этим. Возможно, теперь я смогу отправиться на поиски приключений.

Я решил, что хочу сделать.

И это, конечно же, было наслаждение новыми возможностями.

Но поскольку "Карта Роста", "Схватка" и "Единение" были совершенно случайными, это было не то, что вы ходили вокруг с явной целью попытаться найти их.

Поэтому в это же время я делал кое-что другое.

И это… заполнение карты.

В этой игре была заполнена только область вокруг первого города.

Если вы хотели увидеть остальное, вам нужно было исследовать местность и выполнить различные требования.

Кроме первого города, единственной заполненной областью была область Гора Ветряных Облаков.

Поэтому карта была почти полностью белой.

В этой игре можно было быстро перемещаться между городами.

Однако, чтобы открыть эту возможность, нужно было посетить каждый из этих городов хотя бы один раз.

Поэтому в настоящее время я мог перемещаться только между первым городом и скрытым городом Ветряных Облаков.

Это делало мой мир довольно маленьким.

Сначала я бы заполнил южную часть.

Причина была в море.

Я побывал в лесах и горах, так что море должно быть следующим… - таково было мое беззаботное оправдание.

- Надеюсь, что мне повезет встретить эти новые особенности.

И вот на легких ногах я поспешил прочь из города.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1561349