

"Старт такой же, как и говорилось на форуме."

□□ Внимательно проверив появившуюся перед ним информацию, Чен Бинг поднял руку, чтобы выключить её, и осмотрелся.

□□ Вокруг был тёмный лес. Воздух был влажным, и лес обдувал солёный морской бриз. Чен Бинг почувствовал холод в своём теле.

□□ Всё было так же, как и описывалось на форуме, но Чен Бинг не смел расслабляться.

"Остров эволюции" - официальная игра. Между предыдущими пятью играми новичка и официальной игрой существует большая разница. Даже если официальная игра появлялась прежде несколько раз, гайды по игре могут не работать. Когда игра появляется вновь, задания меняются, и, исходя из действий других игроков, действия НИПов будут различаться.

□□ К примеру, в предыдущей игре какой-то НИП был добрым стариком, и если игрок, имевший в прошлый раз с ним хорошие отношения, зайдёт в эту игру, характер НИПа может сильно измениться, вплоть до того, что этот НИП станет жестоким убийцей.

□□ Задания и игровые события, имеющие отношение к этому НИПу сильно изменятся, даже вся игра может стать совсем другой.

□□ Поначалу, многие игроки следовали игровым гайдам, но в итоге все они были обмануты.

□□ Актуальны только игровые гайды игр-туториалов новичка, сюжет которых неизменен, большинство же гайдов по официальным играм можно использовать лишь для того, чтобы приблизительно понять суть игры.

□□ Так что, гайды не совсем уж бесполезны, по ним можно понять основной сеттинг, который не особо меняется. Если повезет, можно даже встретить те же квесты, что и в гайде.

□□ "Остров Эволюции" является подобной переменчивой игрой. Чен Бинг лишь надеется, что основные правила останутся такими же, или, если и поменяются, то несильно.

□□ Информация, появившаяся в начале, всё ещё такая же, как и говорилось на форуме, что вселило в Чен Бинга немного уверенности.

□□ Геймплей инди игр, в основном, уникален. То же самое можно сказать и про остров эволюции. К примеру в этой игре, с каждой смертью, финальный счёт будет сильно снижен.

□□ Чен Бинг не торопился. Он открыл панель персонажа, чтобы подтвердить информацию с форума.

☐☐ [Персонаж: Я Жажду Грудь]

☐☐Уровень 1☐

☐☐☐Мутация и эволюция: 0☐

☐☐☐Энергия эволюции: 0/10☐

☐☐[НР: 50]

☐☐ [Телосложение: 5 (Влияет на физическую защиту и здоровье)]

☐☐☐Сила: 5 (1+2%) (Влияет на физический урон)☐

☐☐ [Ловкость: 5 (Влияет на скорость атаки и передвижения)]

☐☐☐Дух: 5 (Влияет на магическую защиту, скорость каста, и на количество кастуемых заклинаний)☐

☐☐ [Интеллект: 5 (Влияет на магическую атаку)]

☐☐ [Умения: Эволюция поглощением, Возврат Во Времени I]

☐☐.....

☐☐☐Умение: Эволюция Поглощением☐

☐☐ [Тип: Особое умение Острова Эволюции]

☐☐ [Использование: Когда вы убиваете живое существо, ваше тело автоматически поглощает из него энергию эволюции. Когда шкала энергии эволюции будет заполнена, вы можете использовать умение, чтобы поглотить труп живого существа, чтобы усилить свои атрибуты.]

☐☐ [Примечание: Когда шкала энергии эволюции будет заполнена, тело персонажа начнёт излучать эту энергию. Вы должны поглотить труп в течении 3 минут, чтобы достичь максимального эффекта. Спустя 3 минуты, эффект от поглощения начнёт становиться слабее.]

☐☐.....

☐☐ [Умение: Возврат Во Времени]

☐☐☐Тип: Универсальный☐

☐☐[Уровень: I]

☐☐[Требования: Энергия]

[Использование: Легендарное умение из домашней земли "Ли", если позволяют условия, может повернуть время вспять, вернув пользователя в прежде записанную точку. На данном уровне умения, пользователь может вернуться во времени в прежде записанную точку, если время между записанной точкой и текущим моментом не превышает 10 секунд. Каждое использование потребляет 1 единицу энергии. ☐

☐☐☐Энергия: 5☐

☐☐ [Примечание: Одно из мощнейших умений домашней земли "Ли", исчезнувшее вместе с землёй "Ли", когда та была разрушена.]

☐☐.....

☐☐ Чен Бинг пробежался взглядом по своим атрибутам

☐☐ В большинстве инди игр, у всех игроков будут почти одинаковые атрибуты на старте, за исключением взятых из дома умений.

Конечно, есть ещё усиление атрибутов за счёт уровня построек в домашних землях. Фабрика Слаймов Чен Бинга приносит ему +2% к силе.

☐☐ Так что, чтобы быть сильнее в игре и получить преимущество над другими, апгрейд построек в домашней земле - самый эффективный способ.

☐☐ Чем выше уровень построек, тем больше усилений атрибутов получит игрок.

☐☐ Вообще, атрибуты в "Острове Эволюции" не особо отличаются от атрибутов в других играх домашних земель. Разница лишь в названии шкалы опыта, и методе прокачки.

☐☐В "Острове Эволюции", для прокачки нужна "энергия эволюции"

☐☐ Когда энергия заполнена, нужно использовать скилл "Эволюция Поглощением" на труп, и только тогда уровень игрока возрастёт на 1.

□□ Но атрибуты полученные за поднятие уровня не фиксированы, а сильно зависят от поглощённого трупа.

□□ Чем сильнее поглощённый труп, тем больше будет получено атрибутов!

□□ Чен Бинг, отыграв не так уж много игр, впервые видел подобный метод прокачки. Для него это было ново и увлекательно.

□□ С таким методом, атрибуты игроков на одном уровне будут сильно разниться.

□□ Если для каждого лвлапа поглощать трупы боссов, какой разрыв в атрибутах это создаст с другими игроками?

□□ Однако, самый низкий уровень босса в "Острове Эволюции" - десятый, а атрибуты босса слишком мощны. Без достаточной подготовки, даже думать об этом не стоит.

□□ Чен Бинг поднял руку, чтобы почувствовать направление морского ветра, и направился в сторону моря.

□□ Согласно сеттингу, игрок является авантюристом, нанятым расследовать эволюцию монстров. Корабль потерпел крушение в море, и игрок, добравшись до острова, по какой-то причине потерял сознание и воспоминания.

□□ Значит, добравшись до берега, можно найти кое-какие материалы, которые прибило к нему.

□□ Среди этих материалов, "компас" является самым важным предметом.

□□ Лишь заполучив "компас" игрок может покинуть текущий остров и не потеряться в море, найти остров эволюции в конце, и завершить миссию.

□□ До берега было недалеко. Идя туда, откуда дул морской бриз, спустя две минуты Чен Бинг вышел на берег.

□□ Чен Бинг не спешил выходить из леса. Он спрятался за деревом, и осторожно осмотрел ситуацию на берегу.

□□ На берегу находилась большая стая серых койотов. Некоторые из них бдительно осматривались вокруг, другие же бродили с опущенными головами, копаясь в обломках корабля и припасах, пытаясь найти пищу.

□□ "Серые койоты 3-5 уровня, с моими атрибутами первого уровня, нападать на них - лишь

искать смерти, но, с отважным слаймом, можно осторожно вытянуть парочку и убить."

□□ В лесу весь солнечный свет заблокирован, но такой проблемы нет на берегу.

□□ Чен Бинг нашёл местечко под солнцем, и призвал отважного слайма.

Игроков, вошедших в "Остров Эволюции" наберётся с десятков миллионов. Игроков случайным образом разбрасывает на различных островах. На каждом острове находится по несколько тысяч игроков, но количество "компасов" и материалов ограничено. Если опоздаешь и не добудешь компас, потом можешь лишь плыть наудачу по бескрайнему океану. В итоге, большинство таких людей будет атаковано и убито морскими монстрами.

□□ Игроки, почитавшие хоть немного информации об игре на форуме, понимают эту простую истину, но, все же, большинство игроков не решается идти на берег, до тех пор, пока не возьмут 2-3 уровня.

□□ Прийти на берег на первом уровне - слишком опасно даже для группы людей.

□□ Чен Бинг не встретил других игроков на пути к берегу именно поэтому.

□□ Отважный слайм был призван, и его большие глаза с любопытством осматривались вокруг. Увидев койотов на берегу, отважный слайм открыл рот, чтобы демонстративно зарычать.

□□ "Не создавай проблем. Будь осторожен, или я выброшу тебя в океан."

□□ Сказал Чен Бинг, прежде чем слайм успел издать звук.

□□ Отважный слайм закрыл рот и запрыгал вокруг Чен Бинга.

□□ Чен Бинг не обращал внимание на действия слайма, он внимательно наблюдал за моделью движения каждого койота..

□□ Хотя у него и есть такой крутой слайм, надо всё же быть осторожным. Если он умрёт в "Острове Эволюции", его, хоть и не выкинет из игры, но окончательный счёт это сильно подпортит.

□□ Пока Чен Бинг наблюдал за койотами, тень отважного слайма начала становиться всё более живой.

□□ [Система: Тень Слайма была сформирована]!

□□ Пять минут прошло, и угольно-чёрная "Тень Слайма" такого же размера, что и отважный слайм, появилась на свет.

Отважный слайм посмотрел на тень слайма с любопытством в глазах. Увидев, что тень стоит неподвижно, как статуя, он решил постучать по голове тени мечом..

□□ "Не создавай проблем."

□□ Сказал Чен Бинг, услышав странные звуки и оглянувшись назад.

□□ Хотя Тень Слайма имеет те же атрибуты, что и отважный слайм, она не обладает сознанием отважного слайма, и больше походит на марионетку, тупо выполняющую приказы.

□□ Чен Бинг отдал пару приказов тени, чтобы убедиться в этом.

□□ Получив некоторое понимание о тени слайма, Чен Бинг уже был готов приступить к действию, и использовать тень слайма, чтобы вытянуть койота.

□□ "Эй, тут какой-то игрок!"

□□ "Хах, он не только играет один, но еще и притащил слайма с собой в игру... Э? Это отважный слайм, но с синтезом умения теневого слайма, этот парень довольно удачлив!"

□□ Но прежде, чем Чен Бинг приступил к действию, группа людей вышла из леса, окружив его.

□□ Их было девять, парни и девушки. Один из парней, посмотрев на отважного слайма и его тень, заговорил с удивлением в голосе.

<http://tl.rulate.ru/book/47345/1137886>