

Седьмой день с момента запуска игры. Вчера игра находилась на техническом обслуживании, и я не мог войти в игру целый день. Что еще хуже, у меня был очень тяжелый день в школе.

В моей школе проходил культурный фестиваль, и девочки из моего класса (а также некоторые парни, по какой-то причине) потащили меня в костюмерную "Маскарадный магазин", где они сдавали в аренду косплей-костюмы и заставили меня надеть женское платье.

Все закричали "Кьяа! Кьяа!", когда я это сделал, а старшеклассник из клуба рукоделия, создатель костюма, даже сказал, тяжело дыша: "Аххх, как здорово! Я нашел алмаз в недрах Земли!!!" — он даже пошел на то, чтобы сделать мне макияж, черт возьми.

Потом, когда я убегал от них, я столкнулся со своим мускулистым мачо, учителем старших классов, и упал.

Он не понял, что я был одним из мальчиков в его классе, и попытался пристать ко мне со словами: "Вы в порядке, мисс? Если вы одна, может, мы с вами вместе обойдем школьный фестиваль, мисс?!" — конечно, я сразу же убежал.

Прошел день с тех пор, как мне пришлось пройти через этот неудачный опыт. Но как только я вошел в игру, моя гнилая удача снова настигла меня.

— Ч-что это за хрень?!

Сообщение появилось передо мной, как только я приземлился на городской площади. Я закричал, когда увидел его.

---

□□ С обновлением мы скорректировали баланс боевой системы.

Основные изменения следующие ↓

1: В ответ на буйство некоторых игроков, статус монстров, прирученных с помощью эффектов профессий ветви "Призыватель", был ослаблен до "0.8x" от их первоначальной статистики.

2: В ответ на буйство некоторых игроков, время перезарядки призыва гигантских монстров было увеличено с 10 минут до 1 часа.

\*Кроме того, мы решили уменьшить силу лазерной атаки "Гигантского Драконьего Растения". Мы приносим глубокие извинения и просим вас отнестись к этому с пониманием.

3: В ответ на буйство некоторых игроков, количество монстров-боссов, которых можно приручить, теперь ограничено до 1 на вид.

\*Кроме того, за исключением тех, кто находится в состоянии владения, одновременно можно призвать только одного монстра-босса.

\*Кроме того, мы решили уменьшить продолжительность полета и высоту полета "Исчезающей жар-птицы" с 15 минут и 20 метров до 5 минут и 10 метров. Пожалуйста, мы убедительно просим вас о понимании.

4: В ответ на буйство некоторых игроков, время отката "Разрушительного яростного призыва" было увеличено с 10 минут до 1 часа. Кроме того, количество монстров, которых можно призвать с помощью этого заклинания, теперь ограничено 100 за раз. Пожалуйста, мы

смиренно просим вас о понимании. (Ответственный за разработку "Призывателя")

---

— Как ты смеешь, дерьмовый разработчик?! Это все явно нацелено на меня!

Что за игроки, они явно говорили обо мне?! Другими словами, это была их контрмера против меня?! Как подло, эти чертовы ублюдки!

...Ну, вчера, когда накал королевской битвы спал, я спокойно оглянулся на свои действия и понял, что был немного жестоким, но всё равно, это было слишком жестоко. Я предполагал, что они примут превентивные меры, чтобы остановить рождение большого количества копий меня, но я не думал, что они зайдут так далеко.

Заметки разработчиков продолжались.

---

5: Импульс навыка "Полет" у прирученных монстров типа "Элементальный" ослаблен.

В результате способность самонаведения стрел, одержимых "Живым Оружием", теперь почти полностью исчезла, но мы надеемся на ваше понимание. От стрел, летящих по сложным траекториям, практически невозможно увернуться.

Кроме того, навык Теневого Оружия "Теневой клон" также был ослаблен. Количество создаваемых им клонов уменьшилось с девяти до трех. Оно не расходует МР, но может вызвать дождь из более чем 100 стрел. Это слишком ОП, вы не находите? Если бы люди с профессиями ветви "Призывателя" смогли совершить такой подвиг, то те, кто обычно использует лук в ветви "Лучника", были бы в слезах от несправедливости. Ведь даже искусство лучника способно разделить стрелу максимум на десять.

Интересно, о чем думал главный специалист по развитию призывателя? Пожалуйста, мы надеемся на ваше понимание. (Разработчик/Заведующий разработкой лучников)

6: Множитель умений, увеличивающих урон, теперь имеет верхний предел в 10 раз, независимо от того, сколько из них активировано одновременно.

Когда я подумал о том, что в будущем будет добавляться все больше и больше навыков благодаря системе, которая будет генерировать новые навыки на основе действий игроков, я не мог не понять: "При таких темпах, не будет ли сила игроков беспрерывно расти по мере продвижения к конечной игре?" — одна мысль об этом заставляет меня содрогнуться. Боюсь, что некоторые игроки почти наверняка будут использовать умения, увеличивающие урон при каждой атаке.

Кроме того, умения типа «Мужество» теперь требуют 5 секунд для повторной активации. Невозможно, чтобы оно активировалось более 30 раз подряд из-за чрезвычайно высокой Удачи.

О чем думал ответственный за разработку статуса, когда создавал систему Удачи? Пожалуйста, поймите нашу ситуацию. (Разработчик/главный специалист по развитию навыков)

7: В отношении статов нет никаких изменений. Другие внесли различные коррективы, поэтому я решил, что нет необходимости запрещать или ослаблять чистые статы.

После события я, ответственный за разработку статоев и ответственный за разработку призываетеля подверглись критике со стороны остальных, но я считаю, что вина лежит в том, что вся команда не была хорошо скоординирована в первую очередь. Кроме того, по сравнению со мной, главный специалист развития призываетеля был более виновен в этом деле, вы согласны?

Я здесь жертва. ( Разработчик / Главный Разработчик )

---

<http://tl.rulate.ru/book/78637/2742562>