

Жизненный опыт

Прошло уже два месяца с тех пор, как мы приехали. Строительства города Норт-Гейт идёт достаточно хорошо.

Дельта почему-то уже давно замолк. Он явно продолжает суетиться о случайных вещах, и всякий раз, когда мне нужно новое ядро, он делает его слишком животным, и не обращает на это внимания.

В любом случае кабаны были довольно приятным дополнением к окружающей среде. Не только для самой местности, но и для всех животных-механоидов и нынешней популяции монстров.

Они уже выросли больше, чем размер быков, что уже само по себе довольно устрашающе, но из-за этого все монстры заинтересованы в них. Они сосредотачиваются на них больше всего, потому что они являются хорошими источниками металла для добычи. У них также очень высокая рождаемость, которая заставила монстров активно охотиться на них, и в равной степени они стали сильными от адаптации к этому и начали давать сдачи, но всё равно умирают в больших количествах.

Быки стали дикими и больше не обращают на меня внимания, кроме тех, которых я держу внутри корабля и забочусь о них. Пастух этого города был обеспокоен тем, что они быстро перерастают в опасности из-за своей ужасной силы.

Они оба являются довольно территориальными и атакующими животными. У мелких животных, похоже, нет проблем с быками, но кабаны регулярно атакуют их.

Стайные животные, такие, как волки, теперь разделились на два типа. Одни стали дикарями и теперь это дикие волки, которые бродят по земле, а вторые стали собаками, которые меньше и предпочитают оставаться рядом с городом или даже внутри него. Они послушны, но ненавидят плохих людей, и они каким-то образом научились выяснять, кто есть кто.

Они настолько хорошие компаньоны, что игроки, которые приходят сюда, чаще всего хотят завести себе.

Теперь, как я уже упоминал, крабы делают интересные раковины, которые можно

использовать для дайвинга. Это затвердевшая слизь, которую они выплюнули, прочнее, чем сталь, которая составляет их раковины.

Как можно ожидать, они теперь намного сильнее. С 190-200 уровней они были увеличены до 220-235, что является существенным изменением. Большинство мелких животных также начали адаптироваться и являются большей частью окружающей среды. Сам район стал очень болотистым. Возрождение земли – заслуга кабанов, которые на самом деле используют грязь, чтобы помочь охладить их тело, случайно откапывая много скрытых источников.

Вода была очень загрязнена, но я иного и не ждал. Сканирование воды изначально показало около 70% загрязнения, но восстановление земли медленно помогало этому, и Ундина тоже работала над этим.

Они не размножаются в плохой воде, но вместо этого они медленно очищают землю вокруг неё, заставляя качество воды медленно возрастать. Возвращение растений и тому подобные меры тоже помогают в очистке воды, и, возможно, через месяц они уже смогут размножиться в этой области.

Тем не менее, у Сильфы гораздо больше проблем. Он может это сделать, но это хлопотно и требует много времени. Для единственного Сильфа он должен сделать вакуумный пузырь, а затем заполнить его соответствующими пропорциями воздуха перед размножением.

Требуется значительное количество маны. Первые несколько Сильфов, которых он сделал, были очень маленькими, как виспы, и не держали даже человеческую форму. Они также довольно слабы и нуждаются в обучении и поглощении маны.

Как вы уже догадались, это привело к тому, что Блэйз и Эна сделали то же самое. Они были в депрессии, что их оставил Брок, который стал действительно удивительным духом.

Они не сражаются со слизняками непосредственно, они просто использовали свой огонь, чтобы высушить их, плавая вдоль берегов. Да, запасы маны Брока выросли настолько, что его плавники полностью превратились в кристаллы маны. Он также культивировал свою ману, поэтому кристаллы маны в его теле выросли до такого большого размера и количества, что позволило мне и Виктору немного уклониться от использования большого их количества.

С точки зрения сложности этого города, я бы сказал, что он не так высок. В Вест-Гейте гораздо менее опасно. Однако слизняки – сука, как они хотят выйти из ворот. Они расбомбили стену в

нескольких километрах, открыв для них путь. Район, очевидно, находился на территории кабанов. У них большая рождаемость, что само по себе является проблемой, и поэтому мы натолкнули на них нового хищника.

Сами мы работаем над производством соли из морской воды. Существует много примесей, которые мы должны удалить перед тем, как получить солёную воду, и все равно она будет слишком загрязнена, чтобы потреблять её, что делает этот процесс довольно сложным.

Что касается погружения в воду, я пытался кое-что развить. Сначала я думал о том, чтобы доспехи можно было надевать на моё тело, но это мешало бы моему оружию. Я посмотрел на Прото и Страто, и в моей голове появилась идея новой модели защитника.

Самая большая из трёх моделей – это будет своего рода подводный робот, у которого в груди сможет помещаться любой человек или механоид.

Для кого-либо, кроме механоидов, перед ними появится экран, но механоиды вместо этого просто смотрят глазами защитника. Нет головы, а руки и ноги маленькие и громоздкие, так как им нужно сдвигать основной корпус, а также превращаться в пропеллеры, подобные тем, которые были установлены на воздушных судах.

Я хотел сделать изменяющихся дронов, чтобы построить защитника, но, планируя, я обнаружил, что пластины, составляющие внешний вид, обязательно ДОЛЖНЫ быть водонепроницаемыми и не пропускать утечки. В конце концов, мы должны были сделать его роботом, чье тело уже было подводным и могло войти в воду.

Он не должен заходить слишком глубоко, так как вода слишком тёмная, чтобы что-то увидеть. Вода просто слишком загрязнена, чтобы увидеть что-то, глубже нескольких метров.

Мы не обнаружили новых монстров, и мы предположили, что крабы – одни из немногих, которые могут там выживать. Подводки не так хороши, и коррозионная вода не допускает длительных экскурсий под водой.

Просто так, что вы знали, эту "морскую воду" едва ли можно назвать так с таким загрязнением. Если назвать это "слякоть", это будет лучше. На 100% загрязнённая морская вода. Хорошо, на 99% теперь, когда источники начали очищаться.

Если бы у нас было пространство рядом с берегами, мне бы хотелось добавить уборку, но для этого просто слишком много монстров.

К этому моменту бой и прокачка хороши, но я уже не удивляюсь, почему через некоторое время мы получаем немного опыта.

Я задавался вопросом, почему мы перестаём получать прибыль от таких вкачанных монстров, и поэтому я искал на форумах ответ. Тем не менее, когда у меня было время, я, наконец, нашёл форум, где когда-то кто-то спрашивал об этом, «Админы жизни»:

Извините, но вы можете объяснить, почему мы получаем много опыта от мобов более высокого уровня только после того, как мы впервые встретимся с ними и, возможно, в первую неделю?

Здравствуйте!

Причиной этого является система накопления опыта, которую мы изобрели для Этерии. Она известна как система "жизненного опыта". Способ, по которому она работает, прост. Когда вы встречаете нового монстра, вы ещё не привыкли к его атакам, парированиям, навыкам, способностям и так далее. Вы получаете самый высокий процент опыта, когда всё ещё узнаете о них.

Это не просто борьба, а создание новых вещей и тактик в целом. Также, если вы находитесь в ситуации жизни и смерти против монстра, которого вы уже знаете, они могут показывать разные привычки, если они атакуют в группах – это тоже новый опыт.

Короче говоря, вы получаете максимальный опыт, испытывая, открывая или создавая новые вещи.

Если у вас есть дополнительные вопросы, пожалуйста, не стесняйтесь спрашивать.

Администратор.

Да, теперь это было понятно, иными словами, мы получаем опыт, переживая жизнь. Выполнение новых вещей и новой жизни в полной мере. Он может работать во многом не

только убийством монстров. Если я подумаю об этом, возможно, для меня даже более откровенно говорить с моей командой или разговаривать с другими – тоже будет считаться новым опытом.

Однако я не собираюсь проверять эту теорию. Не то, чтобы я спешил поговорить с незнакомцами.

Ну, это почти все, что произошло, отсутствие серьёзных врагов довольно скучно, но мы по-прежнему строим оборонные системы вокруг города, чтобы защитить его от монстров, и я вижу, что быки и хряки в конечном итоге становятся монстрами.

От лица Дельты

Какой же это, сука, геморрой! Ограничение Ариэль сделало множество вещей намного сложнее. Не говоря уже о том, что я не могу взаимодействовать ни с кем, кроме тех, кто используют оригинальную программу: Техно, Нова, Гея, Раст и Булк.

Я экспериментировал с тем, что могу и не могу сделать, и обнаружил, что на тексты, похоже, не наложилась печать.

Я подумал, что делать и начал смотреть на всех механоидов. К счастью, вокруг было большое количество игроков. Многие из них вступали в бандитизм, но большинство групп слабы, низки уровнем и хреново вооружены.

Просто с Техно говорить не очень весело. С его серьёзно замкнутой природой трудно разговаривать, и он использует меня только для того, чтобы создать программы его животным, которые размножились, покрывая все больше и больше территории.

В конце концов он мог бы просто перестать разговаривать со мной, кроме того, что использовал меня, чтобы связаться с Гайей.

И поскольку мне сейчас очень скучно, я думаю, что мне нужно повеселиться. Я просмотрел все эти ошибки, у меня была вирусная программа, с которой я больше не мог отправлять тексты.

То, что я стал искать кого-то, похожего на Техно. Человек, который был бы расчётливым, но мог следовать рекомендациям.

Моё «развлечение» может повредить целому ряду людей, но я хочу вложить небольшую вмятину в гордость Техно, а также завести кого-то в центр свалки. Кого-то с моей оригинальной программой, а не с вирусом.

В конце концов я нашёл свою цель, которая на самом деле не бандит и даже больше похожа на охранников и имеет троих союзников на своем маленьком корабле, и неплохо справляется с созданием оружия.

Кажется, у него на корабле есть рабочая система карт, поэтому я пошёл вперед и отправил сигнал SOS, который отправил предупреждение со своего корабле, показывая, что он получил его.

«Пора повеселиться».

От лица Ариэль

Этот идиот достаточно самоуверен, чтобы двигаться дальше.

Альфа тоже идиот, даже не пытается распространиться дальше. Нельзя винить её, так как у Киберов все еще есть органическое размножение, но их "большого количества" явно недостаточно, чтобы содержать ещё несколько деревень.

Даже сейчас они достаточно сильные, поэтому давайте просто наслаждаться весельем и двигаться вперед.

Я обратилась к двум плавающим ядрам, которые я сделала сама. В моих глазах были две разные расы, связанные одним и тем же ядром, но всё же разные. Интересно, как изменится мир, когда родятся эти две расы.

Я не могу дождаться. Пошли, мальчики, покажите мне, что у вас есть...

<http://tl.rulate.ru/book/1396/112769>