

- Я не знаю, какого было твоё впечатление, Тодо-сан, но навык "Ремесленник", в отличие от навыка "Атака", занимает не так много времени, как кажется, чтобы поднять его уровень мастерства до максимума. Это реально просто. Сначала, конечно, будет немного тяжело, но как только ты получишь материалы и во всем разберёшься, то можно довольно быстро подняться к продвинутому уровню. Есть и несколько исключений, но в основном нужно тренироваться и добывать материалы для практики.

- И всё же ... как ты это понимаешь?

- Ну, у меня есть свои хитрости. Например, как только прокачаешь навык "Начинающий Ремесленник" до 50, то получишь скилл, называемый "Мастер Изготовления", который сокращает время работы, уменьшает нагрузку, увеличивает коэффициент успеха и урожайность, а также количество материалов, полученных при сборе. Как только ты получишь этот скилл, то скорость прокачки навыка взлетит до небес, так что тебе будет намного легче поднять уровень этого навыка.

- Я понятия не имела, что все происходит так...

- Это не слишком известный факт. Я знаю одного парня, который не знал или пропустил этот навык, поэтому он не смог пройти промежуточный уровень и в итоге он сдался. Без этого навыка прокачиваться дальше было очень трудно.

Но хоть он и старался всё объяснить, единственное, что Харуна могла понять, это то, что особый навык "Мастер Изготовления" использовался и в обратную сторону.

Наверное это только казается тяжелым, пока ты не пройдешь определенный уровень. - Подумал Хироши.

Ещё Хироши узнал, что через сообщество ремесленников она знает, что сорок игроков получили какой-то дополнительный навык. А пятнадцать из них прокачали все основные навыки крафта.

В то время как у него было больше всего дополнительных навыков из всех мастеров в игре, был еще один сумасшедший игрок, который овладел всеми навыками "Ремесла" (кроме дополнительных навыков), что было больше, чем у Хироши. Так же у этого человека были такие дополнительные навыки как Зачарование Предметов и Конструирование.

Короче говоря, чем больше уровень "Ремесла", тем легче его осваивать.

- Но, если бы это умение было слишком легко получить, "Ремесло" считалось бы лёгким... в конце концов его прокачка требует много времени.

- Наверное, ты прав....

- Во всяком случае, мне это устраивает. Теперь последнее... Плотничное Дело, Судостроение, Строительство, Сельское Хозяйство и Рыболовство - все это приносит куда больше пользы, чем другие навыки.

- Неужели?

- Да. Особенно Плотничное дело, Судостроение и Конструирование, но так одна задача может занять пять последовательных игровых дней, то когда ты на промежуточном уровне, лучше не оставлять прокачиваться этот навык в фоне. Они узкоспециализированы, поэтому быстро не качаются.

Это имело смысл для Харуны. Время в «Сказочных Хрониках» проходит в четыре раза быстрее, чем в реальной жизни. Любые другие навыки, оставленные прокачиваться в фоновом режиме, повышали свой уровень в реальном времени, а не в игровом. Поэтому если игрок хотел получить какой-нибудь продвинутый навык, оставив навык на прокачку в фоновом режиме, то это заняло бы больше, чем несколько лет в реальном времени.

В то время как отдел крафта был богат скрытыми драгоценными камнями, которые облегчают прокачку, любой, у кого нет умственной способности посвятить все четыре часа (предел игрового времени, встроенный в саму систему VR) или шестнадцать часов в игре для сбора и обработки материалов, за исключением восстановления Выносливости и МР, не имел шансов достичь продвинутого уровня.

Другими словами, пока у игрока есть ум и правильная информация, даже старшеклассник может достичь уровня Хироши, скажем, за пять лет. К лучшему или худшему, геймплей требует только простого повторения одного и того же действия.

- Итак, Строительство и Плотничное Дело, я прокачал их во время вступительных экзаменов в среднюю школу, потому что мне удалось получить несколько рабочих мест, для строящих замки Гильдий и НПС. Все, что мне нужно было делать, это заглядывать раз в месяц в игру, и я мог сразу же улучшить все прилегающие объекты, что позволяло повысить уровень навыка. Кроме того, при строительстве замка или дома, достаточно просто знать весь процесс строительства, от чего все этапы постройки уже не будут казаться такими сложными.

До того, как Хироши начал готовиться к вступительным экзаменам, между мастерами не было никакой конкуренции, поэтому в игре все ещё было достаточно места для запросов такого типа.

Скорее всего, в нынешних условиях игры это было бы не так просто.

- Ты умеешь строить замки?

- Да, и замки тоже... Это занимает до нелепости много времени и нельзя сильно сократить его, повышая мастерство, но я мог бы делать десять или двадцать замков одновременно, не считая

дополнительных заданий.

- Ты точно так же строил и корабли?

- Угу. К концу периода вступительных экзаменов в среднюю школу я сделал флот для НПС и пару замков для гильдий и когда кто-то пошутил о создании линкора, я взялся и за это.

После этих слов Харуна осознала, что она имела всего лишь поверхностные представления об этой игре, мысленно упрекая себя за то, что не знала о таком захватывающем задании.

- Что касается дополнительного навыка, один раз я взял странный квест от НПС, с которым я познакомился за эти годы, и продолжал удивляться, пока он не сказал мне, что можно сделать оружие из материалов, которые я никогда не видел раньше, прямо перед храмом в центре города. Как только я это сделал, я получил навык под названием "Оружие Богов". Конечно, я получил также кучу опыта, выполняя это задание.

- О я получила свой навык похожим образом. Кстати, он называется "Песнь Богов".

- Я слышал об одном игроке, который смог сделать бронированную версию юбки Хула, чтобы получить навык под названием "Танец Богов".

- Я думаю, что другие повседневные навыки, чем-то напоминают наши, только применение у них другое.

- Я сомневаюсь, что они все такие, но большинство дополнительных навыков на последней стадии Ремесла - это нечто божественное.

В другие повседневные навыки входят: Актерское Мастерство, Комедия, Музыкальное Исполнение, Стирка, Дрессировка Животных, Переговоры, Сделки и многое, многое другое, но их эффекты были, мягко говоря, разными. Существовала даже театральная Гильдия, состоявшая сплошь из игроков с навыками: Плотничное Дело, Актерское Мастерство и Комедия.

Хироши когда-то помогал строить сложные декорации, равносильные тем, что были на скетч-комедиях по телевизору. Он наслаждался глубиной «Сказочных Хроник» в гибкости создания таких вещей.

Кроме того, большинство повседневных навыков не разделены по рангам, а просто имеют высокий максимальный уровень мастерства. Тем не менее, в отличие от боевых навыков, очень немногие люди справились с ними. Многие, по слухам, даже не имеют ни одного дополнительного навыка.

- Наверное, это всё. Что касается боевых навыков, "Атака" и "Насмешка", то они у меня

продвинуты только на половину пути до "Уничтожения", а всё остальное на уровне Новичок.

- А как насчет магических навыков?

- Я просто не мог до них добраться. Кроме повседневной магии, я про них ничего не знаю.

- Окей. Но поскольку у тебя так много дополнительных навыков, я уверена, что твои параметры просто огромные.

- Да, Броня, Телосложение и Выносливость у меня действительно высокие. Остальные просто хорошие, средние для моего уровня, наверное... О, я недавно закончил первую главу основного квеста, и достиг 124-го уровня.

Харуна снова была потрясена, услышав его уровень. Он был гораздо выше, чем она думала. Легко было объяснить его высокую Броню, Телосложение и Выносливость, так как все Ремесленные навыки (даже Зачарование Предметов и Кулинария) по какой-то причине поднимали Броню и Телосложение. Возможно, это было что-то вроде "морковки", чтобы заставить игроков пройти через первоначальную пытку прокачки этих навыков, чтобы они могли повысить свою защиту.

В игре не было потолка уровня персонажа игрока, как только игрок пройдет первую главу основного квеста, до которого он ограничен уровнем 100, он может качаться дальше. Хотя, чудовищно трудный главный квест установил довольно низкую планку для прохода первой главы.

Любой игрок мог бы пройти ее, если бы он играл в игру последовательно. В таком случае, большинство людей были бы между 100 и 200 уровнями. Однако навыки крафта не повышали уровень персонажа игрока, поэтому большинство мастеров имели более низкие уровни персонажа. Друг Харуны отказался от крафта после прохождения Новичка, имея на тот момент 40 уровень.

- Не так уж и плохо, правда? Я ходил в подземелья, чтобы собрать материалы, поэтому уровень поднялся сам по себе. В команде я был в основном танком, поэтому и получил более высокую Насмешку и базовую Атаку.

- А, в этом есть смысл. В конце концов, мы могли бы быть хорошей командой.

- Угу? Я считал, что ты маг дальних атак.

- Скорее саппорт, я полагаю. Прокачка баффов и дебаффов у меня на половине, хотя и есть некоторые максимальные навыки из них. Это не считая дополнительных навыков. Уровень же мой - 153.

- Понятно. Как насчет уровня квалификации?

- Только не хватило Божественного Благословения. Остальные на 70 процентов, примерно. Чуть больше половины всех улучшений статуса.

- Это впечатляет.

Хироши был очень впечатлен, услышав, что она освоила мощный навык магической поддержки. Магия поддержки имела странные условия для повышения уровня мастерства, что делало её удивительно трудной для изучения. Кроме того, вклад поддержки в пати был установлен на довольно низком уровне, что сделало повышение уровня персонажа более сложным.

В довершение всего, эти навыки потребляли много маны (MP), а часто их нужно было использовать несколько раз. Поэтому многие игроки отказались от этих навыков на своем игровом пути. Хотя поддержка и не так заброшена, как Ремесло, это все еще была ветвь навыков, которая страдала от относительной неэффективности развития. Конечно, всё это никак не способствовало популяризации навыков поддержки.

В отличие от них, атакующие навыки, которые прокачиваются на много быстрее при убийстве более сильных врагов, или исцеляющих навыков, пользовались большой популярностью.

Хотя, суть магии поддержки заключалась в том, что, уровни навыков и их эффекты увеличивались, а базовая стоимость заклинаний нет (в то время как она даже иногда уменьшалась) это никак не интересовывало большинство игроков. Вот почему любой игрок, который мог бы позаботиться о себе в бою, и который мог бы использовать магию поддержки высокого уровня, нужен больше, чем целители, и часто имеет преимущество при выпадении лута.

- Божественное Исцеление тоже изучено на половину. Так же я прокачала на максимум Среднее Атакующее Заклинание и Средняя Атака Магического Меча. Мой любимый класс оружия - Рапира.

- Значит, твое преимущество - это количество карт в твоей руке. Твой персонаж действительно хорошо сбалансирован.

- Да. Кто-то рассказал мне, что этот стиль довольно крутой, вот я и стала прокачиваться в этом направлении.

Увидев смущенную улыбку Харуны, Хироши изменил отношение привлекательную девушку, стоявшую перед ним. Он не ожидал, что её можно будет уговорить принять важное решение. Ее внешность, безусловно, соответствовала ее боевому стилю, а учитывая количество карт на руке Харуны, вместе с Магической Рапирой в центре она могла представлять большую силу. А судя по её поведению, Хироши определил ее как терпеливого, не кричащего, но осторожного

бойца, использующего дебафы для замедления противника, прежде чем атаковать его.

Боевые навыки и магические навыки являются самыми разнообразными из всех ветвей навыков в Сказочных Хрониках. Только Базовая Атака и Базовая Стрельба из Лука, наряду с каждым навыком оружия и тайными знаниями, разделяются на: Низшие, Средние и Высшие.

Другие навыки, которые больше похожи на техники, предоставляют игроку более мощное продвижение, поскольку они зависят от выполнения требований к ним, не учитывая систему рангов. В отличие от навыков, которые разделены на ранги, игрок не обязан получить более слабые навыки в отрасли в качестве предварительного условия.

Обычная последовательность действий для получения навыков и заклинаний заключалась в изучении их у НПС после выполнения установленных требований, но есть и другие методы. Игрок может изобрести свой собственный навык, извлечь его из артефактов, а так же попросить другого игрока научить его и т. д.

Однако изобрести навык было крайне сложно, чего добились только три лучших игрока в игре, один или два раза. Ходят слухи, что один из них обладает дополнительным навыком, но правда об этом неизвестна.

В качестве побочного Примечания, максимальный уровень навыков Нерейтингового крафта и повседневных навыков составлял 500, а остальные максимизировались на уровне навыков 100.

- Кроме этого, у меня есть куча небольших навыков и дополнительный навык для Пеня... а ещё я освоила Кулинарию.

- Если у тебя есть дополнительные навыки для Пеня, почему бы тебе не использовать Проклятые Песни?

- Они такого широкого диапазона, что я не могу выбрать цели... и из-за этого их неудобно использовать.

- Правда? Хотя если подумать, один мой знакомый сказал мне, что некоторые магические навыки влияют на всех, кто находится поблизости.

К лучшему или худшему, Сказочные Хроники были игрой, которая иногда ставила палки в колеса. В результате, там было больше, чем несколько неудачных навыков. Несмотря на Пеня и Танцы, каждые из которых обладают дополнительными навыками, они превратились в простые трюки торговли для получения монет от НПС.

- А это мои карты...

- Значит, если что-то пойдет не так, то я задержу нашу цель, а ты займешься ей? Как с

медведем?

- Ну, навречное так. Извини, но ты теперь танк.

- Все в порядке. Для мира будет лучше, если такой парень, как я, будет избит, а такая милая девушка как ты останется цела.

- Милая или нет, но я слишком взрослая, чтобы ты называл меня девочкой, тебе так не кажется?

Хироши на мгновение задумался.

- Тебе не кажется, что современные подростки очень расплывчато относятся к возрасту?

- Истинно.

- ... Ладно, забудем... почему бы нам не перекусить?

- ... Да, давай.

Забыв о своих трениях из-за возраста, они занялись более насущными проблемами.

<http://tl.rulate.ru/book/23576/1710058>