Всем привет! Я НеНошуШтаны □(□▽□*)o

Я знаю, что все уже давно ждут этого поста. Я был занят со своими товарищами по команде, распределяя нашу добычу, так что была задержка с отправкой.

Я писал это Руководство по стратегии целый час.

Хватит праздной болтовни, давайте взглянем на снаряжение из инстансового подземелья "Призрачный Колледж: Тренировочные площадки":

(Картинка)

[Щит Неуступчивой гарнизонной гвардии (Синее Превосходное снаряжение)]

Защита: 18

Вес: 13

Прочность: 10

Перековщик: кузнец Симба

Требуемая репутация: Подземелье Вечное Царство уровень 2

Ранее это был щит Гарнизонной гвардии Винтерфелла. У него есть символ Торгового союза.

(Рисунок)

...

Мы только перековали эти пять единиц снаряжения. Мы привезли в общей сложности шестнадцать штук, из которых пять можно было использовать после небольшого ремонта. Остальные придётся перековывать заново, а это займёт много времени. Остальное снаряжение мы сможем забрать только завтра.

В следующей части поста содержится Руководство по стратегии!

Во-первых, мы введём основные требования для входа в инстанстансовое подземелья Вечного Царства.

Для входа в инстансовое подземелье требуется Репутация второго уровня и оружие второго уровня. Второй уровень репутации может быть легко достигнут, если носить кирпичи в течение двух-трёх дней.

Чтобы повысить уровень оружия, нужно посещать занятия Мороуза и охотиться на пауков. Большинство игроков находились в стадии накопления снаряжения и прокачки. Если они улучшат стандартное снаряжение до +3, то уровень оружия определённо будет на уровне 2.

Мы проверили, что если у геймеров есть апгрейд уровня оружия, то при использовании аналогичного оружия его уровень будет увеличиваться очень быстро.

Например, ГорящиеВолосыНаГруди уже имел Короткий меч второго уровня до покупки Кинжала. Вскоре его Уровень Кинжала вырос до 2-го уровня. Давайте не будем обсуждать Дальние уровни. Для ближнего боя уровни оружия тесно связаны.

Я уже писал комментарий к боевой системе. Мы не баловались маной, поэтому обсуждение ограничивается пассивным боевым оружием.

Все должны помнить, что боевая система на 100% имитирует реальность.

Вам не нужно беспокоиться о том, что вы не приобретёте навыки. До тех пор, пока вы не будете болванами, не пройдете больше уроков и не умрете несколько раз, вы не будете знать, как сражаться. Анатомия гоблинов отличается от человеческой. Вам может потребоваться много усилий, чтобы убить комара, но тело гоблина может легко выполнять невероятные боевые движения.

Дождитесь Второй бета-версии или открытой бета-версии, чтобы опробовать игру. Я не буду комментировать дальше. Это не так уж трудно.

Если геймеры выполнят требования, они смогут войти в Телепортационный портал Вечного Царства. Главный зал Телепортационного портала – это новое здание.

Бета-геймеры обновили карту Вечного Царства новым зданием.

(Изображение нарисованной от руки карты Подземелья Вечного Царства Бета-геймера)

Место с красным кругом – Главный зал Телепортационного портала. Внешние стены ещё не закончены, но все упорно трудятся, чтобы завершить строительство.

Подождем немного у Телепортационного портала, он будет активирован. Обратите внимание, что портал возьмет в команду не более пяти геймеров.

Во время путешествия у нас была возможность увидеть Главный зал Телепортационного портала Винтерфелла в VIP-зале. Мы не могли двигаться, и через несколько секунд нас телепортировали ко входу в Подземелье.

После Портала Телепорта был вход в Подземелье. Следующая фотография была сделана до того, как мы очистили реквизит из инстансового подземелья:

(Изображение)

Эта фотография была сделана после того, как мы очистили реквизит:

(Изображение)

Вы шокированы? Производители игр просто потрясающие. У нас есть свобода демонтировать подпорки. Обратите внимание, что деревянные доски ценны, в то время как бутылки и контейнеры – бесполезный мусор.

Вход в инстансовое подземелье считается большим, и там есть прямой проход. Когда во Второй и Третьей бета-версии будет гораздо больше геймеров, я думаю, они соберутся здесь для формирования команд.

Наконец-то мы подошли к важной части – руководству по стратегии инстансового подземелья!

Прежде чем бросить вызов инстансовому подземелью, очень важна конфигурация команды. Должен быть геймер с щитом хотя бы с +3. Будет огромная разница в боевой эффективности. Не берите с собой лучников!

Внутренность Подземелья представляла собой безлюдную четырёхуровневую башню. Я не буду говорить о звуковых эффектах, но оформление фона было потрясающим. Когда я был в инстансовом подзмелье, моё сердцебиение увеличилось, и у меня было много мурашек. После выхода в оффлайн, даже когда я вышел из игровой капсулы, мои руки всё ещё дрожали.

Все монстры были Солдатами-Скелетами, даже БОСС. Они выкрикивали что-то вроде: "Незваные гости!", "Убить незваных гостей!".

Были ли они миньонами или БОССОМ, диалог был похож. У БОССА было немного больше диалогов, но это не важно. Самое главное — они очень сильны в бою!

Миньоны были командой из двух Скелетов-солдат, патрулировавших четырёхуровневую башню.

Они казались почти случайными. Убедившись в этом у других экспедиционных групп, мы обнаружили, что у них был такой же опыт.

Конфигурация миньонов и экипировки была иной. Даже стиль атаки и привычки были разные. Содержимое всего инстансового подземелья было сгенерировано случайным образом.

Полезность моего руководства по стратегии зависит от того, как вы используете эту информацию.

Когда больше геймеров успешно завершат инстансовые подземелья и выработают свои стратегии, мы сможем найти некоторый шаблон в данных.

Все миньоны были элитными монстрами. Обратите внимание, что у них не было агро!

Являются ли они миньонами или БОССОМ, у них нет агро. Они нападают на основе своих капризов и не подвержены насмешкам. Они не нападают на ближайшего врага.

Они нападут на наши слабости!

Слабости не являются настройками или данными игры. Основываясь на нашем выводе, если вы спотыкаетесь, слишком сильно размахиваетесь и не можете вернуть свой меч, или впадаете в оцепенение, это все слабости. Они воспользуются слабостями, чтобы нанести смертельный удар!

Каково же решение? Назад к основам — блок со щитом!

Не зависите от специального танка. Относитесь ко всем как к Танку, иначе победить их невозможно. По крайней мере, в начале, с нашим нынешним уровнем оснащения, мы должны прибегнуть к этой стратегии.

Чтобы бороться с миньонами, мы следовали методу Одного Блока, Одного Удара. Самый безопасный способ – использовать время восстановления атак монстра для контратаки. Используйте щит +3, чтобы эффективно блокировать. Не волнуйтесь, что это будет похоже на атаку Кремера и сокрушит щит и щитоносца.

Монстры, с которыми мы столкнулись, были скелетами гоблинов, скелетами гномов и скелетами гончих. Там были скелеты ужасных волков, но их было мало.

Суть была в том, чтобы победить БОССА, а у БОССА нет никаких навыков. Каждая его атака –

это навык.

Помимо того, что у БОССА было больше диалогов, у НЕГО был слой серой ауры, которую некоторые называли силовым полем, чакрой или силой драгонбола.

Мана усиливала БОССА, которым обычно был Скелет Орка или Скелет Оборотня. Не знаю, будут ли ещё Скелеты с труднопроизносимыми именами.

С ними трудно справиться и победить.

Атаки БОССА не смогли повредить наши щиты, но их сила и ловкость были намного сильнее, чем у Скелетов миньонов. Их кости были чрезвычайно твердыми и требовали десяти непрерывных ударов, чтобы сломаться, в то время как кости миньонов были сломаны двумя ударами.

Я рекомендую рубить любую из костей ног. Если вы можете сломать одну, поздравляю, вы можете завершить инстансовые подземелья.

Сложность БОССА сильно уменьшается после того, как сломана кость ноги. Это слабость БОССА?

Монстры состояли из двух БОССОВ, одного на втором уровне и одного на четвертом. БОСС второго уровня, с которым мы столкнулись, был слабее, а БОСС четвертого уровня был сильнее. Другие команды столкнулись с обратной конфигурацией. Я полагаю, что развертывание было случайным.

Неэффективно использовать Блок один раз, Удар один раз по БОССУ. Все зависит от настоящего мастерства. Скорость БОССА была очень высока, так что времени на восстановление у него не было. Мы должны были либо готовиться к атаке, либо молиться, чтобы в нас не попали. После этого мы постарались нанести как можно больший урон.

Я ещё раз скажу: рубите бедро!

Лучше всего улучшить экипировку до третьего уровня. У нас есть товарищ по команде по имени Крестьянин. Его усовершенствованный нагрудник был уничтожен перед отправлением, поэтому он использовал обычную броню. Атака БОССА пробила его броню и убила. Я не буду описывать его кончину и показывать фотографию, так как она будет подвергнута цензуре.

Защити свою шею. ГорящиеВолосыНаГруди из моей команды был обезглавлен.

Я закончу обсуждение Руководства по стратегии, так как уже поздно. Завтра наша команда собирается бросить вызов инстансовому подземелью во второй раз. Я не могу закончить

руководство по стратегии в одном посте с ограниченным временем. В следующий раз я расскажу подробнее.

Я публикую скриншоты инстансового подземелья. Наслаждайтесь!

(Картинка) (Картинка)...

В заключение, это инстансовое подземелье чрезвычайно забавное!

Завтра утром я прочту ответы из почты. Всем спокойной ночи!

После публикации поста НеНошуШтаны комментарии хлынули на экран.

[Ангельский Негодяй: Боже, атрибуты снаряжения очень высоки! w (D□)w]

[Не говори того, чего я не хочу: Перековать? – Что это? Я никогда раньше об этом не слышал. Новый навык?]

[Одинокий пациент без сожалений: это может быть секретное обновление Кодермонки.]

[Как тебя зовут на Кидиане: БОССА зовут Дух Скелета?]

[Seafood Shaved Ice: Я хотел бы принять участие во втором бета-тестировании. Когда будет вторая бета-версия?]

[Green Wang's Cat: Я писал о Шерли и воспоминаниях о колледже на форуме [Мой сосед-осьминог сжёг босса]. Покажите свою поддержку после прочтения.]

[Shang Yueming: Традиционный китайский?]

[Seed And Foam: Если вы не используете шестнадцать единиц снаряжения, продайте их другим бета-геймерам. Чем больше геймеров, которые завершают инстансовые подземелья, тем больше стратегий будет! Поддержите бета-геймеров!]

[Жареный овощной рис: Я в Америке, и игра известна по всей Америке. Жаль, что американцы не могут играть.

[Змей: Мы тоже не можем играть...]

[Одинокий Рейнджер по имени Успех: Можно ли быть менее меланхоличным? (__)|]

[Короткая флейта Короля-дьявола Нинпасу: Встряхнитесь, бета-геймеры! Вы самые лучшие! Много работайте в экспедициях! Мы последуем за вами!]

...

Шерлок однажды просмотрел содержимое форума. Некоторые умоляли о второй бета-версии или статусе бета-тестера. Некоторые хвастались, что убили БОССА в инстансовом подземелье за считанные секунды. Большинство из них были геймерами, которые указали "666".

Геймеры полюбили это инстансовое подземелье.

Как сказал Бру, геймеры были больше всего обеспокоены снаряжением инстансового подземелья и его качеством.

Шерлок думал, что они любят деньги, но обнаружил, что они любят снаряжение. Деньги были средством получить лучшее снаряжение.

Шерлок забеспокоился, заметив, как серьёзно игроки обсуждают Руководство по стратегии инстансового подземелья.

Упадёт ли уровень выпуска личей до рекордно низкого?

http://tl.rulate.ru/book/28308/1600018