

Глава 257. Первое задание персонажа

[Сценарий завершен, идет расчет награды]

[Полученный опыт: 10 000, игровая валюта: 100 000]

[Полученные предметы/экипировка: нет]

[Закончено/принято заданий: 6/6]

[Закончено особых, скрытых заданий: 1, исследование мира: нет]

[Скачки уровня страха: 0 раз, наивысший уровень страха: 0%, средний уровень страха: 0%]

[Ваш рейтинг страхов: воплощение храбрости, вы получите дополнительную награду, она будет выбрана немного позже]

[Получено очков навыка: 450]

[Бонусный опыт за приобретенные очки навыка: 4500, игровых денег: 45000]

[Награда за прохождение: карточка-пазл, 1 шт.]

[Награда за скрытое задание: активация таланта призыва, цепочка заданий]

[Подсчет окончен, пожалуйста, продолжите]

«Хм... Такой финал...» - Фэн Буцзюэ смаковал послевкусие сценария. – «Неожиданно, это атмосфера закаляющая характер, такое чувство, что это была прелюдия к какому-то невероятно опасному сюжету...» - Он сделал паузу. – «Но эти два персонажа не похожи на хороших людей!»

[Вам добавлено новое задание персонажа], незнакомое системное сообщение вдруг раздалось у него в ушах.

Фэн Буцзюэ еще помнил, как услышал в сценарии фразу [Ваш талант призыва разблокирован, в стартовом пространстве обновление задания], почти наверняка они связаны.

Поскольку Фэн Буцзюэ читал игровую инструкцию и, к тому же, часто просматривал посты на форуме, потому знал, что такое «задание персонажа».

На среднем этапе игры, есть вероятность игроку в особых ситуациях (не обязательно в сценарии), активировать «задание персонажа». От этого задания невозможно отказаться или разделить, в панели задач оно не отображается, его прогресс можно увидеть лишь на сенсорном экране в стартовом пространстве.

Задание персонажа можно считать измененным механизмом поощрений, это задание невозможно провалить, тут нет ограничения по времени. Например, Фэн Буцзюэ сейчас получил такое: [Использовать навык относящийся к таланту призыва, успешно призвать объект 50 раз, нынешний прогресс 0/50]

«К сожалению, в стартовом пространстве нельзя использовать навык... Иначе за один два дня можно было бы разделаться с этим заданием». – С сомнением сказал Фэн Буцзюэ, глядя на задание.

Вам может показаться странным, что он, только что разблокировавший талант призыва и не имеющий навыков связанных с этим талантом, может говорить такие слова.

На самом деле ответ очень прост... [Взгляни На Трюк].

В описании навыка сказано: игрок может выбрать уже открытый талант и активировать случайный активный навык этого таланта.

Нигде не сказано, но нельзя выбрать связанный с призывом...

К тому же, у Фэн Буцзюэ есть еще одно преимущество. Люди, что прямо изучали навыки призыва знают, что для активации необходимо соблюсти множество условий. Не будем говорить о расходе выносливости, духовной силы или жизни, многие навыки могут потребовать очень странных вещей.

Приведу пример...

[Наименование: Искусство призыва – матрос]

[Особенности карты навыка: активный, постоянного пользования]

[Тип навыка: призыв]

[Эффект: призывает сильного матроса, чтобы сражаться за вас (кулдаун 60 минут, время существования 10 минут. Одновременно может существовать только один матрос)]

[Расход: 10% выносливости, 20% духовной силы, 1 консервная банка шпината]

[Условия изучения: талант призыва уровня F]

[Примечание: Это матрос странного вида, он придерживается своего мировоззрения. Он твердолобый, ребячливый, но очень справедливый, смело идет вперед. Он принадлежит к тому типу людей, что просто и грубо будет спасать красавицу. В драке, заслуживающий доверия партнер.]

В этом примере два момента, на которые нужно обратит внимание, во-первых – концепция «одновременно могут существовать».

Хотя кулдаун длиннее, чем время существования вызванного объекта, упоминается, что одновременно может существовать только один. На самом деле в Триллер Парке бесчисленное количество навыков и предметов, естественно, так же существуют предметы «уменьшающие время кулдауна», используя их в комбинации, можно осуществлять многократный призыв.

Потому, в навыке может быть указано, что одновременно может существовать несколько призванных объектов. Естественно, если встретятся два разных игрока и одинаковым призывом призвуют объект, тогда одновременно смогут существовать они оба.

Далее, хочу указать на второй момент, расход – «1 консервная банка шпината».

Подобные штуки, это не то, что игрок может создать сам, если не пойдет и не купит, не найдет, то он никогда не сможет использовать навык...

Этот навык по призыву матроса можно считать хорошим, поскольку консервные банки шпината продаются в системном магазине. Так же существуют множество призывов,

материалы к которым нельзя купить, а можно лишь найти самому.

Какой-нибудь ржавый гвоздь, пустая бутылка из-под минеральной воды, дырявые носки, компас с взбесившейся стрелкой, салфетка с высморканными в нее соплями, заплесневелый хлеб и так далее... Это может быть любой хлам.

Часто это доставляет серьезные неудобства, от множества игроков уже поступали жалобы. Естественно, кто-то жалуется, а кто-то радуется, и жалующиеся и радующиеся собирают расходные предметы.

Этому может быть только одно объяснение... Хотя эта настройка и пахнет дурными намерениями, но тоже очень увлекательная...

Естественно, существуют множество объектов призыва, которые не требуют расходов предметов, а только лишь расход по трем шкалам игрока.

А Фэн Буцзюэ, используя [Взгляни На Трюк] и активируя технику призыва, без сомнения, может получить только такие. Поскольку у него при себе совсем нет никаких расходных предметов, [Взгляни На Трюк] не может активировать навыки, которые превышают его возможности.

За исключением... Тех случаев, когда он случайно активирует искусство призыва, которое расходует «экипировку наилучшего качества», «добавки уровня жизни (средние)», и даже «игровую валюту» и «очки навыка»...

В этом случае, ему не повезет.

«Пожертвовать шестью карточками-пазлами, чтобы разблокировать цепочку заданий, хорошая работа... Когда пойду в следующий сценарий, при подходящих условиях можно будет начать использовать навыки призыва». - Размышлял Фэн Буцзюэ и направился к хранилищу. - «Хоть неизвестно, какие предметы могут понадобиться для призыва... Но в игровой инструкции сказано, что рассеиванию предмета, во время призыва, ничто не может помешать».

Он подошел к первой стеклянной колонне и решительно выбрал 40% от полученного опыта в награду, которые в этот раз составили 108 000 очков.

[Вы достигли 28 уровня, верхний предел шкалы выносливости увеличен, на данный момент составляет 2800/2800], тут же раздалось системное сообщение.

«Этих 40% опыта хватило впритык». - Он тяжело вздохнул, после чего побрел ко второй колонне.

В этот раз Фэн Буцзюэ вытянул карточку-пазл - [кожаная куртка]. По привычке он вынул из хранилища три другие карточки и в меню попробовал их «объединить», в результате - [невозможно сложить в логическом порядке].

Он убрал карточки в хранилище и вернулся в лифт: «Хм... Сегодня я поужинал довольно рано, в реальности только чуть больше 7 часов, переходить на режим сна рановато. Осталось несколько часов...» - Его взгляд пробежал по доступным режимам игры. - «Как насчет... Пойти попробовать режим игры на истребление - беспорядочный бой?»

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/86792>