Дзинь!

[Игрок Джессика Вайс завершила грандиозный вызов и получила доказательство Героя]

[Доказательство Героя: свидетельство успешного большого вызова. Ваше достижение будет хорошо запоминаться, и Ваше мужество будет вечно существовать вместе с миром. (Можно использоваться только выше 60 уровня)]

[Игрок Джессика Вайс получила Сефарим (эксклюзивный предмет / связанная душа) и разблокировала подкласс Жреца — Святой Копейщик]

[Введение в класс]

[Святой Копейщик: поднимает Своё Божественное копьё, чтобы защитить слабых и невинных во имя долга. Представляет собой идеальную версию паладинов, неустанно тренирующихся в бою и священных искусствах, прорывающихся сквозь песок и рассекающих ряды врагов.

Игроки больше не меняют оружие после смены класса на священные копья, и должны вложить весь свой опыт и мастерство в свои священные копья, чтобы таким образом поднять решетку и способность самого копья, и привязать его к копью с предельной близостью. В тот день, когда заостряется священное копье, имя Святого Копейщика разносится по всему миру.]

[Нажмите здесь для получения видео]

[Требования к смене класса: игрок 15-го уровня, выполнение квеста смены класса, фиолетовый редкий материал 15-го уровня, который будет доставлен гномьему мастеру, чтобы выковать форму святого копья.]

Си Вэй не сидел сложа руки, хотя он ничего не говорил в своём Божественном царстве, пока Джессика и другие убивали Дрейка с Величайшим сокровищем эльфов. Вместо этого он использовал свою божественную силу, чтобы почувствовать принципы, в которых работал Сефарим.

Поскольку существует четкая пропасть между богами и их различными божественными орденами, и помимо широко распространенного дублирования силы, боги не смогут легко воспроизвести то, что создали другие боги.

И именно поэтому у богов этого мира явно не было ни осознания, ни противодействия воровству.

Более того, хотя Си Вэй не мог понять большинство принципов работы Сефарима, даже после того, как он тщательно ощупал его, как будто он лизал его, он всё ещё многое получил от этого.

Кроме того, введение жизненных навыков и их настройка на мастерство позволили Си Вэю получать прибыль с огромным количеством божественной энергии. Поэтому, в духе "деньги не тратятся — это бумага", он просто использовал эту божественную энергию и в определенной степени подражал принципам Сефарима, формируя новый класс.

Хотя Святой Копейщик казался высоким и могучим, он был точно таким же, как и другие классы с тремя ветвями в дереве навыков.

Первой ветвью было [святое копьё]. Игрок не сможет оборудовать другое оружие после смены класса на святое копье, и их единственное оружие - это то, которое выковано из формы святого копья, которую гномий мастер сделал во время смены класса.

Форма святого копья будет вытягивать опыт игрока и повышать его уровень в тандеме с игроком, а класс Святого Копейщика позволит в дальнейшем получать специальные способности, хотя эти способности никогда не перестанут потреблять ману игрока и будут сжигать опыт, как только их полоса маны опустеет.

Таким образом, святое копье будет иметь печать определенных навыков соответственно, когда игроки изучают новые, и большинство навыков для этой ветви навыков будет иметь «О святое копьё, разблокируй печати во имя Моё, ...!» что-то в этом роде. Запечатывание один раз не означает, что только один может быть разблокирован, и несколько печатей могут быть разблокированы в одно мгновение, если маны было достаточно, перекрывающие эффекты которого высвобождали страшную мощь.

Затем была ветвь навыков [Кирасир].

Поскольку Святые Копейщики не могли менять оружие, у них было бы на один слот меньше, чем у других игроков. Тем не менее, у них было ещё одно преимущество в их маунтах — в то время как другие игроки также могли ездить на различных существах, только Святые Копейщики получали статические усиления от своих маунтов.

В свою очередь, большинство навыков на ветке навыков [Кирасир] были отлиты в тандеме с их скакунами, объединяясь в атаках, вызывая преимущества и сохраняя защиту!

Тем не менее, если бы кто-то положил палец на хлопоты этого навыка, это были бы усилия, дух и даже богатство, необходимые для ухода за их маунтами.

Тем не менее, в отличие от ветви [Святого Копья], которая только частично потребляет опыт от каждого убитого монстра, маунты считаются вызванными существами и не будут истощать опыт игрока. Кроме того, повышение маунтов требовало только покупки некоторых уникальных закусок из системного магазина, помимо использования кристаллов игрока опыта.

Последняя ветвь навыков была [Хранитель], которая, как следует из её названия, была путем танка, приоритетным для защиты.

Си Вэй заметил по предыдущим событиям, что игрокам не хватает оборонительного класса. Воины должны были покрыть это, но ни одно из их текущих доступных изменений класса, которое было Духовным Мечником и Мастером Меча, не имело огромного количества хп. Поэтому ответственность за танк неуклюже брали на себя воины, которым ещё предстояло принять классовую смену, что отрицательно сказывалось на группах игроков.

Таким образом, очевидно, что не было никакого класса лучше, чем Святые Копейщики, чтобы заняться танкерством поскольку они были единственным бронированным классом, который мог бы поделиться хп со своими маунтами. Кроме того, дерево умений также имело навыки исцеления и очищения, что было усиленной версией Жреца, предпочитающего оборонительные аспекты игры.

Таким образом, родился класс мастеров на все руки: они могут исцелять и держать себя в бою, или бежать на Красном зайце, которого они вызвали, если вещи выглядели опасными!

Тем не менее, два недостатка класса Святых Копейщиков, вероятно, заключались бы в том, как они были сдержаны в узких пространствах, будь то их лошади или их святое копьё длиной более двух метров. А ещё была их чрезвычайно быстрая стандартная скорость, и что они легко отделятся от остальной части своей группы…

Тем не менее, когда класс был сделан и объявлен, Си Вэй обратил внимание на реакцию других игроков на новый класс.

— Ага! Жрецы наконец-то получили новую смену класса!

— Ещё одна смена класса после стольких лет? Я уже привык к запаху морепродуктов.

— Для такой смены класса требуется один редкий предмет? Настолько материалистичны, что бедные люди никогда не смогут себе этого позволить…

— Ищу редкие фиолетовые предметы пятнадцатого уровня! Можно обменять на ограниченный предмет шлем дельфина! Доступен только один шлем, поторопитесь, если хотите!

— Не совсем так. Но никто не захочет этого в любом случае после того, как безупречные головы дельфинов начали падать на Острове Людо-рыб?

— Ты же знаешь Джека. Голова дельфина других цветов не имеет души!

Помимо этих обычных дискуссий, другие игроки, выращивающие животных прямо за пределами Безымянного города, также приветствовали их.

— Потрясающе, Пони, которого я растила, теперь полезен!

— Замечательно, Альпака, которого я выращивал, теперь полезен!

— Удивительно, но Кондор, которого я растил, теперь полезен!

— Погоди-ка, а как, ты говоришь, звали твоего петомца???

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/36479/1028037