

После ухода Аслана Си Вэй начал анализировать душу Зода...точнее, его душа уже была уничтожена пыткой проклятого небесами тела.

Возможно, Владыка Аид, который управлял законами смерти, и смог бы восстановить эту душу, но Си Вэй не мог этого сделать.

В заключение, Си Вэй не мог не задаться вопросом о том, чем же именно было это проклятое небесами тело.

Конечно, Си Вэй не собирался спасать Зода с самого начала.

Хотя Си Вэй сочувствовал ему, но в то время, когда его жизнь была близка к концу, Зод всё ещё был Цудзигири, который убил много невинных жизней.

То, что Си Вэй обещал, было только передать его навыки и наследство.

Для этого нужно было, конечно, поделиться с игроками тем, что Зод узнал за всю свою жизнь.

- Я не смог бы передать его опыт...это понятно, если бы я мог передать это, я был бы в состоянии создать армию фальшивых мудрецов меча.

Как Бог, Си Вэй, конечно, мог понять навыки, которыми обладал Зод, когда он тщательно анализировал его душу, но он не мог передать их игрокам.

«Похоже, что я могу позволить им учиться только самим, поскольку они используют эти навыки мечника. К счастью, у него было много опыта, так что мне нужно только скопировать и вставить...ха,у него были другие теории, кроме этой, о том, чтобы разрезать всё? Хм, я просто запихну всё это сюда...».

Тем не менее, многие из этих навыков меча были довольно сложными, и даже с законом мастерства, игроки, которые выбрали этот класс, должны были бы использовать свой собственный опыт и понимание меча, чтобы использовать их должным образом, и это, вероятно, станет самым сложным классом для игры.

Следовательно, нижний предел этого класса будет низким, а верхний - чрезвычайно высоким. Другие классы были созданы исключительно на основе благословений Си Вэя, и без учета их снаряжения, сила каждого игрока на каждом уровне была зафиксирована в определенной степени.

Это был единственный класс, который смешивал опыт владения мечом, который этот мир имел вместе с благословениями Си Вэя, и если игроки дойдут в практике до края, они смогут превзойти пределы, установленные их уровнем, и даже смогут сражаться с Богами!

Конечно, вероятность этого была крайне мала, и они всё равно не смогли бы причинить ему вреда, потому что его божественная сила была смешана с самим классом.

«К счастью, я получил много божественной силы от старого горшка, иначе мне, вероятно, будет слишком трудно создать другой класс самостоятельно...».

Ха, теперь, когда он подумал об этом, этот класс, вероятно, будет неэффективен против льва, и, возможно, потому что он смешал божественную силу правосудия, они, вероятно, смогут получить критические удары по верующим злых божеств?

.....

Когда игроки заканчивали свои ежедневные задания и становились сильнее, сообщение системы выскочило из ниоткуда.

В отличие от простого всплывающего окна, которое появлялось в прошлом, система только сообщила, что произошло обновление, в то время как фактическое содержание обновления было опубликовано на форуме и закреплено в самом верху, чтобы все игроки смогли это увидеть.

[Храм справедливости стал нашим союзником.]

[Храм справедливости репутация активирована (начальное значение: дружественный)]

[Теперь игроки могут получить определенную степень помощи от Храма справедливости и могут получить убежище.]

[Вы можете принять "щедрые квесты" из перспектив, установленных храмом справедливости, и можете получить награды, такие как репутация, убивая злодеев, которые будут перечислены.]

[Пожалуйста, не крадите ничего из Храма справедливости, используя свой статус союзника, вы станете врагами - да, вы!]

[Не совершайте противозаконных поступков в Храме справедливости, так как вы будете повержены верующими Бога справедливости.]

[Новый класс из ветки воинов: Мастер Меча]

[Введение в класс]

[Мастер Меча: тот, кто практиковал фехтование в течение всей своей жизни и пришёл к

выводу, что то, что было необходимо для оттачивания тела, техники и сердца, нужно иметь мужество, чтобы подвергнуть себя опасности. Следовательно, они запечатали свою собственную способность использовать щит и всевозможную защиту, и полностью сосредоточились на боевом стиле, поистине маньяк меча!]

[Нажмите здесь для демонстрации видео.]

[Требования к изменению класса: любой воин на 15 уровне или выше может попытаться выполнить задание по изменению класса.]

Поскольку на этот раз он не поглотил новых богов, Си Вэй не увеличил предел уровней, и он решил, что этого уже достаточно для игроков.

Это была реальная жизнь, а не игра, в конце концов, так что там не было так много монстров, просто лежащих и ждущих игроков, чтобы убить их. Это также было причиной, по которой игроки будут действовать так, как будто кто-то был их самым большим врагом для кражи убийства монстра...

Система союза с Храмом справедливости была также создана потому, что он получил много божественной силы от Аслана, и хотел обеспечить некоторые удобства для игроков.

Несмотря на то, что Бог справедливости выглядел слабым и доверчивым из-за того, что его всё время обманывал Си Вэй, но на самом деле он был во много раз сильнее, чем Си Вэй...

Новый класс, который он добавил на этот раз, естественно, был создан после анализа остатков души Зода.

Это был класс, который имел только навыки меча и усиления, и не давал никаких других преимуществ с точки зрения другого холодного оружия.

Подобно другим классам изменения классов, которые создал Си Вэй, он уже создал три ветви навыков, основанные на опыте Зода.

[Берсеркер], ветвь, которая отбрасывает защиту в любой форме и форме, в обмен на чистую разрушительную силу.

[Кенгеку], ветвь, которая была наиболее похожа на Зода, где игрок овладевал многими навыками мечника, побеждая силу с чистой техникой и мастерством, а также обнаруживая движения противника и сильно контратакуя.

Наконец, был [Ранбу] или [я не знаю никаких навыков, но я собираюсь избить тебя!], ветвь, которая вообще не фокусировалась на навыках, а вместо этого сосредоточилась на использовании самых коварных способов, возможных в искусстве фехтования, чтобы победить

врага, причем единственным фокусом было выиграть бой, а не на навыках.

После нескольких мгновений молчания, между игроками вспыхнуло большое волнение.

Некоторые из игроков воинов праздновали, как будто это был праздник, думая, что их класс был любим Богом игр...они были единственным классом с двумя классовыми путями!

Между тем, некоторые из них жаловались на то, что класс меняется слишком быстро.

Даже при том, что класс Духовного Мечника был тоже силён, но класс Мастера Меча был чрезвычайно крут! Особенно демонстрационное видео Кенгеку, которое продемонстрировало плавные навыки меча и сильные контратаки, находя слабые звенья в защите противника, практически самый крутой класс!

Никто из них не знал, что это было устроено специально Си Взем. Ветвь Кенгеку, в частности, учила игроков навыкам меча, но как отклонять атаки, обнаруживать намерение противника и правильно атаковать врагов, должны были быть изучены и подобраны сами, а не автоматически, как в других ветвях.

Если бы Си Вэй показал игрокам реальную ситуацию, в которой они должны были пройти, игроки, вероятно, вообще не захотели бы выбирать эту ветвь.

В качестве простого примера, если другие игроки играли в World of Warcraft, игроки, которые выбрали ветку Кенгеку, играли в Sekiro, и при этом без протезных инструментов.

Если бы он показал реальную ситуацию, в которой игроки оказались бы, если бы они выбрали этот путь, он мог бы назывался "сто способов умереть: издание игрока"...

В то же время, Спрайт, предмет, который было труднее всего продать в системном магазине, стал одним из самых горячих продаваемых предметов, потому что у него была возможность сбрасывать очки навыков.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/963331>