

Сейчас летние каникулы, поэтому я не тороплюсь делать растяжку по утрам и... прежде чем войти в систему, давайте загрузим домашнее задание. Я загрузила данные на блок виртуальной реальности и связала их с FLFO. ...Хорошо. Я могу сделать это в любое время.

Тогда давайте войдем в систему.

Поскольку я выхожу из гостиницы в Стартовом городе, давайте сначала сделаем растяжку здесь, прежде чем уходить. Как и ожидалось от воскресного 9-часового дня летних каникул, здесь много людей.

Итак, я еще не решила, чем заняться сегодня... квест Старого Храма. Давайте сделаем это моей целью на некоторое время. Другими словами, мне нужно поднять свой уровень. Враги там примерно 35-го уровня, так что мне нужно дойти хотя бы до 25+ уровня, прежде чем идти мстить.

- ...Ты уже сражалась с живыми мертвецами, которые были 25+?

Это место полностью отличается от моего дома... У парней в моей начальной локации нет оружия, и я всегда могу атаковать на упреждение. И они не могут нормально двигаться. И я всегда могу сражаться 1 на 1. Это действительно выгодно для меня.

Я могла бы взять с собой Альф-сана и Ске-сана, но связи станут довольно жесткими... Время не ограничено, так что давайте не будем торопиться в одиночку.

А пока... Мне нужно подтвердить свои искусства. Начнем с ближнего боя.

[Удар]

Простой удар. Атака такая же, как и обычная, но урон немного больше.

[Дальняя атака]

Так называемый летающий удар. Выпускает летающие удары, вот и все. Я иногда использую его.

[Железный удар]

Разрушающая броню атака, которую часто можно увидеть в играх. Имеет длительное время ожидания, поэтому я его не использую.

[Атакующая стойка]

Увеличивает атаку, но уменьшает защиту, может быть включена и выключена. Я использую его в группе.

[Клинок]

Тройной удар, вот и всё. Имеет довольно долгий откат.

[Задержка меча]

Наносит урон в то же место, куда вы нанесли урон ранее. Игнорируется.

[Проникновение]

Пробивающая атака, которая дополнительно наносит в три раза больше урона при попадании по слабым местам. Немного лучше, чем обычная атака, когда не бьет по слабым местам. Мой основной атакующий навык.

Да, это моя грубая оценка.

В этой игре можно использовать немагические навыки во время поединка. Итак, можно использовать [Дальнюю атаку] во время поединка, но учитывая мой уровень манны, лучше использовать только магию... так говорит моя интуиция. Кстати, коэффициент, при котором вы можете отменить поединок, зависит от вашего уровня скорости. Так что все зависит от вашей интуиции.

Далее, защитные.

[Чувство защиты]

Облегчает защиту... видимо? Для меня это загадка.

[Магическая защита]

Искусство защиты от магии. Почти никогда не используется. В моем случае используется только для AoE атак.

[Зона защиты]

Противоположность атакующей стойке. Снижает урон атаки, но увеличивает защиту. Нельзя использовать одновременно.

[Защитная стойка]

Блокирует атаки не только на вас, но и на область. Было ли это здесь раньше...?

[Блок]

Когда Вы теряете менее определенного процента своего максимального НР от атаки, заставляет противника застыть. В моём случае это несуществует.

[Парирующее чувство]

Версия Защитного чувства для парирования. Также является загадкой.

[Магическое парирование]

Парирует магию. Одно из моих основных.

[Парирующая стойка]

Увеличивает вероятность парирования, но снижает защиту. Скорее всего, снижает требование

для успешного парирования.

[Противостоящее парирование]

Наносит противнику, чью атаку вы парируете, урон от обычной атаки. Действует только в ближнем бою. Видел ли я это раньше...?

[Парирование удара]

Заставляет противника потерять равновесие, когда вы успешно парируете атаку.

[Королевская защита]

[Защита] и [Парирование] объединяются. Без этого ничего не получится.

[Королевская борьба]

[Защитная стрела] и [Парирующая стрела]. Не имеет ничего общего с противодействием.

[Королевский шаг]

То, что в других играх называется навыком передвижения... игнорируется.

[Зоны защиты] не существует. [Противостоящее парирование] не кажется плохой идеей, но выглядит не очень... но я еще не пробовала. Навыки также используют манну. Исключение составляют лишь очень простые, такие как [Королевская защита]. В конце концов, это просто активация защиты и парирования. Другими словами, [Противостоящее] использует манну для обычных атак. Мои обычные атаки довольно сильны благодаря моему оружию, но я не решаюсь использовать его, так как у меня нет способа восстановить манну. Если он использует мало манны, я буду его применять. Но мне нужно сделать это привычкой, иначе я забуду об этом.

[Королевский шаг] это... «Но», точно. Я не из тех, кто избегает, поэтому мне лучше отклоняться. А так, он не существует. Это только заставляет меня странным образом скользить в сторону, и не похоже, что я неуязвима во время этого. Я полагаю, это основано на ловкости?

Далее - магия? Я примерно использую... несколько из них.

[Исцеление светом]

Лечебное заклинание магии света. Восстанавливает HP цели. Исцеления от прохожих, использующих его, приносят мне больше проблем, чем помощи.

[Свет]

Над моей головой плывет свет. Учитывая, что у меня расовое ночное зрение, он не только не существует, но и не нужен.

[Светлое зачарование]

Бафф, временно увеличивающий скорость. Пока что не существует.

[Вспышка света]

Повышает устойчивость к болезням этого элемента. Другими словами, повышает сопротивляемость к помутнению. Не нужен с расовой точки зрения.

[Вспышка света]

Заклинание, действующее по кругу вокруг меня. Я умру, если использую его, поэтому не использую.

[Взрыв света]

Определенное координатами заклинание для поединка взрывного типа. Это опасно, поэтому я его не использую.

[Ночное видение]

Как и следует из названия. У меня есть такой же эффект от моей расы, так что в нем нет необходимости.

[Темное зачарование]

Бафф, временно увеличивающий интеллект. Я использую его иногда.

[Темное сопротивление]

Повышает сопротивляемость к болезням этой стихии. Другими словами, дает сопротивление Тьме. Расово ненужный.

[Взрыв]

До сих пор не использовала.

Исцеления от прохожих, использующих [Исцеление светом], являются... просто атакой. Маленькая доброта, большое беспокойство... хм? Кстати говоря, по внешнему виду Альф-сан и Ске-сана все ясно, но разве я не в опасности? Впрочем, вряд ли я сильно пострадаю вблизи города.

[Свет] и [Ночное зрение], а также заклинания сопротивления для меня мертвы. Будем считать, что мне легче.

А пока подтвердим заклинания, которые я часто использую.

[Светлый (темный) шар]

Выстреливает шаром света или тьмы. Для атакующей магии имеет малое время прохождения, но медленную скорость полета снаряда. Хорошо подходит для того, чтобы заставить врагов замешкаться.

[Светлая (темная) стрела]

Стреляет стрелой. Имеет быстрое время наведения, как и шар, и быстрый снаряд. Слегка заставляет врага замешкаться. Перекрывает это тем, что хорошо нацеливается на слабые места.

[Светлое (темное) копье]

Бросает длинное копье. Имеет медленный ход и высокую мощность. Скорость полета немного выше, чем у шара.

[Взрыв света]

Имеет быстрый отзыв и высокий урон, но крайне низкий радиус действия. Любимое оружие магов-мечников.

Ага, вот, пожалуй, и все.

Что касается заклинаний типа «Выстрел», кажется, что их трудно использовать. Чтобы нанести ими хороший урон, нужно иметь высокий уровень Интеллекта. Кроме того, если вы потеряете равновесие или получите урон и у вас будет низкая скорость, использование заклинания будет отменено. Несмотря на то, что создание заклинания происходит быстро, оно все равно занимает около четырех секунд. Манна используется не только заклинаниями, но и навыками, поэтому управлять ей сложнее... а чтобы увеличить уровень манны, нужны интеллект и скорость.

Что ж, волшебный мечник - фэнтезийный класс, популярный в ММО. В некотором смысле, создать его в этой игре проще простого.

Остаются только... [Магические способности высшего класса] - типы.

[Жар]

Магия жизни №1. Хорошо подходит для поджигания предметов. Ценно для приготовления пищи.

[Вода]

Магия пропитания №2. Позволяет делать воду до тех пор, пока у вас есть мана. Ценно для приготовления пищи.

[Тепло]

Житейская магия №3. Нагревает вещи. Ценно для приготовления пищи.

[Охлаждение]

Житейская магия №4. Охлаждает вещи. Ценно для приготовления пищи.

[Ветерок]

Живительная магия №5. Посылает ветерок.

[Чистка]

Житейская магия №6. Супер полезное заклинание, которое я хочу иметь в реальности. Очищает всю грязь в мгновение ока.

[Первая помощь]

Житейская магия №7. Исцеляет крошечное количество НР. Абсурдно несуществующее. Это простая магия.

[Медитация]

Увеличивает скорость восстановления маны, но без магического катализатора вы не можете двигаться при его использовании.

[Магия Следа]

Позволяет видеть магическую силу, но, на мой взгляд, расово не нужна. Уже включена в тип [Высший бессмертный].

[Блокировка]

Магически запирает вещи.

[Разблокировка]

Магически разблокирует вещи.

[Психокинез]

Позволяет перемещать предметы, не прикасаясь к ним, на основе интеллекта и скорости.

[Замедление заклинаний]

Пассивное искусство, увеличивающее время, в течение которого готовое заклинание может оставаться готовым после завершения поединка.

[Продолжить поединок]

Пассивное искусство, уменьшающее время наложения заклинания.

[Усиление магии]

Временно увеличивает силу магической атаки.

[Контроль магической силы]

Пассивное искусство, уменьшающее расход маны.

[Переоценка]

Увеличивает расход на два, а также увеличивает эффект заклинания на два.

Вот и все.