

Я обедаю и после некоторого отдыха вхожу в систему.

Я закончила свои ежедневные задания до полудня, так что... Что мне делать после обеда...? Я уже приобрела достаточное количество мяса. А значит... Может, мне пойти на троллей, чтобы набрать немного емкости?

Мой объем емкости сейчас сейчас 652, хм. За эти несколько дней она довольно сильно увеличилась, но этого еще не достаточно. Базовая стоимость голема - 400, а красного скелета с дополнительным вызовом - 600. Полностью настроенный Красный Скелет может стоить до 4800.

Если подумать о базовых статах, то чем делать полную кастомизацию скелета, лучше сделать призыв красного скелета за дополнительную плату...

Скоро мои [Секреты некроманта] достигнут 20-го уровня, и тогда мой скелет станет металлическим скелетом...метаскелет, как и господин Ске. Начальная стоимость метаскелета - 400, не так ли? Высший голем - 800? Если размер увеличится до Большого, то 1200.

Я смогла призвать муравьев, пауков и змей... но не похоже, что я буду их использовать? Неживой паук... у него есть навык нити, так что он может использовать его? В таком случае, я могу использовать его в конце концов.

В настоящее время скелеты - моя основная боевая сила. Когда мои [Секреты некроманта] достигнут 20-го уровня, я, вероятно, смогу призывать №3, так что я бы с удовольствием призвала скелета-волка за его мобильность и атаки «бей и беги».

И еще кое-что. Во что бы то ни стало я хотела бы снова отправиться на север Белстеда и поглотить Живую броню. Как с точки зрения стоимости, так и с точки зрения размера, я хочу избежать использования големов.

Стоимость скелета и доспеха должна быть одинаковой. 1200 с дополнительной стоимостью призыва. Волк маленький, так что, возможно, 600? Если бы у меня было 2000 Емкости, я могла бы призвать 3 с дополнительной стоимостью. Мне нужно примерно в три раза больше... но это будет всего 150 троллей, так что это не такая уж большая проблема?

В итоге, выбор состоит из... повышения уровня (базового и навыков), сбора емкостей и сбора материалов для ремесел.

Что касается проверки навыка... Мне немного любопытно узнать о [Управлении элементами] [Алхимии]. [Атакующий прокол] - это... навык, который я не нашла где использовать. Он лишь продвигает меня на несколько шагов вперед, и вряд ли полезен для уклонения.

По сравнению с этим, [Королевский призыв] очень эффективен. Когда я блокирую или парирую, появляется значок, который по мере того, как я продолжаю защищаться, увеличивается и накапливается. Однако если мне не удастся заблокировать или парировать, количество уменьшается. Блокирование дает +1, парирование +2, получение урона -4, а выход из игры удаляет все. В настоящее время неизвестно, каково максимальное количество статов и максимальное увеличение урона.

Хорошо... Давайте сначала отправимся на юг, чтобы получить тело гоблина, а затем

отправимся в локацию Тролля, чтобы собрать Емкость. Там я также получу мясо Токкея, и мой уровень тоже повысится.

Похоже, можно предположить, что необходимо поглощать тела для побочных эволюций, которые разделяются на другое дерево эволюции. Когда я поглотила Токкея, у меня был разблокирован Петух, а когда я поглотила Сову в Западном лесу, я получила возможность вызывать сов. Может, это потому, что у них разный базовый скелет?

Я выхожу через южные ворота и вхожу в лес, избиваю гоблина, поглощаю его и отступаю. Далее я телепортируюсь через центральную площадь в Белстед.

Теперь в лес на юге. Я поглощаю троллей и собираю куриное мясо и перья Токкея. Мясо можно использовать для куриного бульона и бульона, поэтому я хотела бы собрать его достаточное количество. Проблема в том, что они маленькие, что, в свою очередь, делает количество дропа очень низким. Это занимает больше времени, чем сбор свинины или говядины.

Я синтезирую перья из веток и камней, которые собираю, а затемставляю их на продажу. Один синтез дает более 10 стрел, поэтому я кладу 100... полную пачку стрел в свои [Секреты некроманта]. Благодаря тому, что для каждого снаряжения есть слоты, я могу экономить место в инвентаре. Для каждого слуги есть слоты для оружия слуг, так что места в инвентаре предостаточно.

После прибытия в лес... я вызываю красных скелетов №1 и №2 по начальной стоимости, их снаряжение - булава, маленький щит и двуручный меч. В конце концов, если я вызову с дополнительными затратами, мне не хватит на вызов №2.

Я оставляю Токкея для №1 и №2. В любом случае есть необходимость поглотить троллей, поэтому я беру их на себя.

Теперь пришло время охотиться.

Атаки тролля представляют собой большие тесаки, поэтому я не атаковала в начале боя и лишь парировала, чтобы использовать [Королевский призыв]. Моя сила атаки увеличивается, так что давайте победим его.

Стоит ли мне еще немного повысить уровень №1? Было бы неплохо, если бы он двигался более свободно, вернее, если бы увеличилась дальность его передвижения... было бы лучше, если бы он мог отходить от меня и охотиться самостоятельно. Я чувствую, что у него есть предел, как далеко от меня он может действовать. Я не знаю, зависит ли это от уровня навыка или от уровня.

Очевидно, прирученные mobs могут охотиться сами по себе, возможно, потому что они изначально дикие животные... Что касается этого, [Секреты некроманта], похоже, ближе к [Магии призыва].

Давайте дадим ему несколько сфер. Они все равно не являются предметом торговли. У меня их 57, поэтому я даю №1 семь из них. Ешь на здоровье...

О, уровень поднялся до 35. Хм...? Похоже, здесь написаны подробности. Это было добавлено с обновлением?

1 - уровень ребенка. 10 - на уровне младшего школьника. 20 - на уровне среднего школьника. А к 30-му уровню №1 становится на уровне старшеклассника.

Кроме того, с 30-го уровня он становится способным сотрудничать с другими расами, увеличивается радиус действия и снимается ограничение на луки.

А на 35-м уровне можно попросить их собирать предметы, а также заниматься ремеслом. Кроме того, можно использовать магические катализаторы и применять Темную магию?

На 5, 15, 25 и 35 уровнях уменьшается время, необходимое для привыкания к новому телу, так написано?

Там нет фактических цифр, так что показатели - загадка, но я думаю, что мне следует увеличить его уровень еще немного? Я не буду использовать все 50, но давайте поднимем его уровень еще немного.

...Ммм, он начал с трудом подниматься. Он поднялся на 9 уровней, когда я дала ему 7 сфер, но когда я дала ему еще 20, он улучшился до 50 уровня. То есть, он улучшился на 15 уровней. У меня осталось всего 30 сфер, так что пока оставим все как есть.

На 40-м уровне он достиг уровня студента университета и, похоже, стал способен к самостоятельным действиям. Также кажется, что он начал думать самостоятельно, а не только реагировать на приказы. Также была разблокирована магия, отличная от темной. Более того, на 45-м уровне была разблокирована комбинированная магия... но текущий уровень навыка недостаточен, и для этого не хватает слотов навыка. Это бессмысленно, пока я не достигну 30-го уровня [Секретов некроманта].

А на 50-м уровне он был на уровне взрослого. Согласно описанию, он был на том же уровне, что и игрок. И ограничения по навыкам, исходящие от уровня, все снимаются, диапазон действий расширяется. Это значит, что больше не будет ситуаций «Я не могу использовать это пока».

Есть еще одна вещь, которую я узнала. Когда его уровень достиг 50 с 19-ой сферой, я дала №1 еще одну сферу, чтобы сделать их число четным, но опыта почти не прибавилось. Похоже, что до 50-го уровня - это что-то вроде учебника. Мне интересно, что произойдет, когда я подниму уровень выше, но учитывая, что у меня закончатся сферы, давайте оставим все как есть. На этом уровне у меня не будет проблем.

На всякий случай я снова призову №1 и №2 и начну охоту заново.

Хм... Навыки не изменились, но их движения стали более эффективными. Теперь №1 и №2 не делали лишних движений.

Благодаря увеличению радиуса действия, №1 может сражаться со всеми Токкеями в пределах видимости моего прицела. №2 действует как поддержка для меня или №1... или, скорее, как мобильная ударная сила. Когда врагов трое, я оставляю по одному на №1 и №2, но в целом я заставляю №2 атаковать либо №1, либо мою цель.

И так, давайте повысим эффективность. Я убираю №2, делаю кастомизацию красного скелета-

волка и вызываю снова. Теперь №1 стоит 200, а №2 - 400, так что у меня достаточно мощностей.

Я отращаиваю две руки у №2, экипирую его двуручным мечом и вызываю. ...Это выглядит потрясающе. У темно-красной костлявой собачки растут две человеческие руки, а в руках она держит двуручный меч. Он волк, поэтому у него четыре ноги, что делает его довольно устойчивым, не так ли? Давайте еще больше стабилизируем его. Я дала ему навыки [Меч], [Контроль баланса] и [Совершенное тело].

[Совершенное тело] - это пассив, увеличивающий навыки, которая представляет собой слияние, увеличивающих Силу и Жизнь. Слияние Сноровки и Ловкости - это [Улучшение конечностей], а слияние Интеллекта и Скорости, похоже, [Улучшение души]. По какой-то причине объединенные навыки увеличиваются меньше, чем оригинальные, но это не проблема, поскольку я даю их Слуге.

Навыки монстра остались прежними - [Физическое сопротивление], [Поглощение жизни], [Низшая нежить] и [Костяное тело], а в дополнение к этим навыкам я даю ему [Супер восстановление HP] и [Автоматическое восстановление]. Они не позволяют мне изменить его [Низший уровень] нежити и [Костяное тело]. Ничего не поделаешь, он скелет.

Вперед, №2. Твоя миссия - резать. СТАНЬ СЛЭШЕРОМ. У меня не было подходящего оружия для этого, поэтому я заставила его держать двуручный меч... но для этой тактики, я думаю, катана будет лучше, чем двуручный меч.

Хотя ему потребовалось некоторое время, чтобы привыкнуть к новому телу, с высоким уровнем, он довольно быстро освоил его. Возможно, лучше сразу поднять уровень Слуг до 50. В крайнем случае, до 30, иначе Слуги, вероятно, не будут хорошо сотрудничать с игроками.

Кастомизация тела... довольно неплохо? Но у меня слишком мало возможностей, чтобы играть с настройкой. И я скоро смогу вызывать метаскелетов... похоже, пока мой уровень мастерства не поднимется до такой степени, что дальше будет трудно его повышать, у меня не будет достаточно мощностей для хорошей настройки. Как печально.

Если я призову метаскелетов и броню за дополнительную плату, это будет стоить 2400 Емкости в целом. Собака-метаскелет стоила бы 600 за дополнительную плату, итого 3000.

Если бы я настроила собаку... это будет стоить 2400 только с этим. Без дополнительного вызова это будет стоить всего 800? Два пользовательских оружия увеличивают цену на $\times 4$, в конце концов.

В любом случае, я не могу ничего сделать с [Секретами некроманта] без Емкости, так что пока давайте охотиться на троллей, пока я не достигну 20-го уровня [Секретов некроманта].

Ладно, сегодня четверг, перед тем, как я снова пойду охотиться... давайте снимем деньги.

В приемной Союза торговцев... я получаю деньги за луковый суп (бафф), джерки (обычные и бафф), а также ростбиф. Также я снимаю деньги за оставшийся медвежий суп, который у меня был.

Таким образом, было продано около 1 млн. Похоже, джерки хорошо раскупаются. Давайте сразу же положим деньги в профсоюз. Общая сумма денег у меня сейчас составляет... 4,4 млн.

с небольшим. Деньги, которые я потратила на снаряжение моих слуг, вернулись, так что это очень неплохо.

Теперь пойдёмте на охоту. Я покидаю профсоюз и отправляюсь в лес. Примерно через час мои [Секреты некроманта] должны достичь 20-го уровня.

Вчера на охоте я достигла 24-го уровня. [Светящаяся магия] достигла 10 уровня, и я выучила [Стену света]. Она должна быть очень ценной для северной области.

Когда я прибываю в лес, я вызываю №1 и №2... ВРЕМЯ ДОСТАВКИ.

[Пространственная магия] достигла 10 уровня.

[Пространственная магия] - получен навык [Гравитация].]

О, она достигла уровня... подождите, это не то. ...О, Боже? Наконец-то расход [Расширения инвентаря] снизился до 70%. Это делает меня счастливой.

[Гравитация]

Манипулирует гравитацией, чтобы замедлить движения противника. Сила гравитации зависит от уровня умения.

Полагаю, это всем известная гравитационная магия? Я даже не буду пытаться узнать, как она работает - я уверена, что всплывет теория относительности? Если вы спросите меня, хочу ли я знать так много, ответ будет НЕТ. Я не ищу таких «удовольствий» от игры.

Куда важнее внутриигровая механика. Будет ли эта [Гравитация] иметь широкий или узкий эффект... вот в чем проблема. Это изменило бы все. Но в данный момент... кажется, что она только тянет цель вниз. Значение... $\times 2$, хм?

Смогу ли я изменить направление притяжения, если мой уровень повысится? Например, отталкивающая сила, направленная во все стороны? Если бы я могла использовать ее, возможно, я могла бы летать... но я думаю, что в этой игре моя манна сразу же закончится? Остается только контролировать мощность... количество используемой магической силы. Хотя, я могла бы влететь в атмосферу и сгореть, если не получится.

Я уверена, что эта игра не слишком добра к игрокам в этом отношении.

Давайте немного проверим. Во-первых, есть ли у нее практическое применение или нет.

Я использую [Гравитацию] на встреченном мною тролле... Конечно, его движения стали более тупыми, но это не настолько, чтобы ограничивать его движения. Расход манны довольно низкий для заклинания [Пространственной магии]... вот что я хотела бы сказать, но это заклинание с непрерывным эффектом. Тип, который продолжает потреблять манну в течение всего времени использования.

Само заклинание неплохое... я думаю, но я не буду его использовать. Я хочу использовать

манну для атак. Есть вероятность, что я буду использовать ее на слишком быстрых врагов... наверное? Также... если гравитация еще больше увеличится, я могу использовать ее на летающих врагах.

[[Секреты некроманта] достигли 20 уровня.]

[[Секреты некроманта] - получен навык [Ядовитый взрыв].]

Хорошо, они достигли 20 уровня. И это атакующее заклинание?

[Ядовитый взрыв]

Создает ядовитое облако, которое отравляет цель и взрывается.

Взрыв с ядом? Я попробовала его использовать, и кажется, что урон сам по себе невелик, но у него есть снижение видимости от графического эффекта и ядовитого элемента. Использование такое же, как и у заклинаний взрывного типа. Этот эффект затемнения зрения, похоже, не оказывает никакого влияния ни на меня, ни на №1. Он простой, но довольно полезный на вид. Интересно, действует ли он только на заклинателя, его группу или потому, что у меня ночное зрение? Интенсивность яда равна 4, что вызывает у меня любопытство. Даже если он действует по-разному на каждого врага и игроков, это довольно сильно. Чувствуется, что он станет основной открывающей атакой.

Объяснение максимально избегает затрагивать тему яда... Моя [Аура тьмы] во вторник перешла на 30 уровень, поэтому интенсивность яда также равна 4. Есть ли вероятность, что [Ядовитый взрыв] относится к общей способности или к интенсивности яда? Интенсивность на уровне 4 кажется слишком сильной, чтобы быть по умолчанию. Я должна попросить господина Ске рассказать мне, как обстоят дела у него, когда он достигнет 20 уровня. В этот момент у него не должно быть [Ауры тьмы].

<http://tl.rulate.ru/book/40339/1905103>