

Итак, что мне делать дальше...

О, здесь есть арахна. Он довольно большой. Около трех метров в длину и ширину. Нижняя часть - это паук, поэтому ничего не поделаешь, что он широкий.

А вот лиса с пятью хвостами. Это... лев? Слизь и... людоед. По какой-то причине здесь много нечеловеческих видов. Может быть, они просто выделяются, потому что выглядят иначе. В небе много птиц, фей, ангелов и демонов. Это очень похоже на фэнтези. Хотя кажется, что я выгляжу наиболее фантастично.

- О, принцесса!

Этот голос принадлежит госпоже Файрелен. Она находится наверху.

- Добрый день, Файрелен-сан.

- Добрый день! Я как раз думала спросить кое о чем.

- О чем, интересно?

- Сейчас есть редкие и дополнительные расы. Также есть редкие навыки, не так ли?

- Да, есть.

- Я бы хотела просмотреть эту область.

- Понятно. Хммм... конечно...

Редкие расы достаточно редки в этом мире. Те, которые стали называться «лишними» - это так называемые уникальные расы. Их положение в мире кажется одинаковым, так что использовать такой сеттинг в RP должно быть нормально.

С точки зрения игры, любой человек может стать редкой расой, если он соответствует требованиям. Знакомый пример - Дуллахан. Доспех, установленный на лошади.

К экстра-расам почти невозможно стремиться. Требования неизвестны. Стать им может только один человек на сервере. Однако если вы игрок, то это не невероятно сложно... кажется. Вам не нужно играть, привязываясь к определенной расе.... легко быть уникальным. Можно сказать, что это синоним слова «чудаки».

Кроме того, первый из редкой расы рассматривается как дополнительный, как, например, господин Альф. Дизайн некоторых частей тела немного отличается.

Что касается редких навыков, то условия их изучения отличаются от других навыков. Возможно, условием является не уровень навыка... или он зависит от уровня навыка и чего-то еще. Условия не известны даже тому, кто их выучил. Другими словами, они не могут предоставить точную информацию. Требуемое количество навыков - угрожающие 16, и многие навыки имеют особые эффекты.

- Вот как я это понимаю.
- Хорошо. Мы на одной волне. В конце концов, для дополнительных рас на сервере есть только по одному представителю каждого вида?
- Верно. Кроме этого, есть еще дополнительное снаряжение, и уникальные священные артефакты...? Думаю, это все.
- С нынешними дополнительными расами... должно быть возможно предугадать навыки более высокого уровня, основываясь на маршруте, который они проходят? Навыки, кажется, ограничены.
- Остальное зависит от человека. Если ты не RPer, то ты практически вне игры.
- Мы также не можем похвастаться дворцом принцессы.
- Эта область сама по себе особенная... Ну, это просто производство и сбор, так что это не очень важно.
- Ты в основном охотишься и исследуешь.
- Да. В таком положении бессмысленно иметь магазин, так что, возможно, это немного продуманно с его стороны... Кстати, ты ходила в страну фей?
- Да! Там было много фей. Некоторых я никогда раньше не видела.
- Всегда должны были быть такие, которых мы еще не видели.
- Среди игроков нельзя встретить Леаннан Сидхе, Брауни, Томте и им подобных.
- Смогли ли вы по внешнему виду предсказать, из какого они рода?
- Лианнан Сидхе - менестрель, Томте - фермер, но... я, честно говоря, не знаю, от какого навыка произошел Брауни!
- Хмм... домашняя фея...?
- Есть ли что-нибудь подобное...? Разве не может быть, что это только для жителей? Может ли домашняя фея вообще покидать дом?
- Ах...Возможно и так
- Был такой Лепреккон. Возможно, собиратель. Еще был Динанси, но тип танка игрока, очевидно, Кавалер, так что, может быть, он тоже только для жителей?
- Динанси... Динанси? Это часть семьи божеств?
- Возможно, да. Это была королевская гвардия Оберона и Титании.
- Это смесь различных... но, вот оно.
- Это игровой сеттинг, так что все так и есть. Разве Внешние не были уже такими?
- Конечно.

Что ж, это вдвойне интереснее, если вы знаете оригинальную историю того, что используется в игре... это примерно то, что я чувствую. Пока я играю в эту игру, я буду следовать сеттингу, который в ней используется.

- Кстати, что случилось с [Идентификацией]?

- А, это. Я получила его, когда разговаривала с Резидентом в сказочной стране.

Так что объявление появится, даже если знания получены от Жителей. Я получила его из книги в библиотеке. У [Идентификации] нет уровня навыка, поэтому она немного особенная.

- О, ты разгадала загадку ловкости?

- Да, разгадала. Теперь я тоже могу летать.

- Серьезно! В чем сложность твоего полета!?

- Есть два метода полета. Вот почему это был рейтинг E (A).

- О?

- Навык [Координатная левитация] - это E. А при использовании комбинации [Координатной левитации] и [Пространственной магии] он становится A.

- Это производное от [Левитации] или [Плавающей способности]? Пространственная.... означает, что это гравитационная манипуляция?

- Есть магия, стоимость которой значительно снижена моей расой. Софи-сан также сказала, что она почти никогда не использует ее из-за низкой эффективности использования топлива, так что я могу только думать, что на это влияет раса.

- Ну, полет обычно расовый...

Я обсуждаю полет с госпожой Файрелен. Я могу говорить о полете, используя [Гравитационный маневр], теперь, когда я это понимаю. Нет необходимости скрывать это. Этому можно научиться, подняв [Пространственную магию].

- Ааа...Это ужасная сложность. Такая разница, несмотря на одинаковый рейтинг A.

- Думаю, это просто оценка скорости, а не управления.

- Принцесса - это, по сути, ракета.

- Если в приоритете скорость, то да. Если скорость меня не волнует, то [Координатная левитация] превосходна.

- Раса, связанная с манипуляцией пространством.

- Возможно, это скорее связано с верой в Стеллура-сама.

- О, точно.

По словам госпожи Файрелен, бой воздух-воздух или воздух-поверхность - это, по сути, мгновенная смерть.

На получаемый урон влияет защита противника, скорость двух сторон, способ столкновения и другие факторы..., но у фей нет физической силы, поэтому даже если она попытается измерить ее, это будет трудно понять.

- Выжить - это чудо.

- Все так плохо.

- Это быстрая смерть. Как жук, летящий в пламя, хахаха.

- Я на стороне жуков, но...

- А феи - это не жуки?

- У некоторых видов есть крылья, которые выглядят вот так... Это очень много самоуничтожения. Другие феи меня побьют.

- Не думаю, что у меня хватит смелости попробовать это лицом к лицу. Разве уровень нечеловеческих Жителей не довольно высок?

- Разве это не из-за разницы в продолжительности жизни? Уровень Жителей, скорее всего, будет соответствовать их возрасту... так писал господин Ске.

- Ну... за исключением ведьм, среди людей... зверолюди живут дольше, чем люди. Гномы и эльфы дольше, чем зверолюди. Гиганты дольше гномов и эльфов, а механизмы будут жить дольше всех.

Чем дольше они живут, тем меньше их становится. Так что количество представителей той или иной расы, которых вы видите в городе, противоположно продолжительности их жизни.

Тем не менее, кажется, что самые необычные случаи чаще происходят от людей. Конкретный пример - Лана. Я не знаю, потому ли это, что их так много, или потому, что они живут отчаянно из-за своей короткой жизни, а может быть, и то, и другое, но это знание является здесь здравым смыслом, так что это легко выяснить, поспрашивав окружающих.

- Хммм... хорошо, давайте вернемся к навыкам. Что насчет расовых навыков? Есть ли что-нибудь уникальное?

- Ну... я не думаю, что есть на данный момент. Есть некоторые расовые ограничения, которые затрудняют их приобретение, но с другой стороны, как только ты привыкнешь, ты сможешь получать их автоматически. Есть также навыки, название которых можно изменить и применить к другим расам.

[Необычный образ бога] и [Активные клетки] могли бы легко использоваться слизеринцами,

после изменения названия.

- Ммм... Тогда эксклюзивными являются только дополнительные расы, некоторые дополнительные приспособления и священные артефакты.

- Верно. Если посмотреть на это с точки зрения RP... позиции могут быть в порядке живой очереди, но если ты не войдешь в систему, тебя могут принудительно удалить.

- Это вполне возможно. Это же ММО, в конце концов.

- Думаю, так оно и есть. Если каждый может иметь редчайший предмет, то он не будет цениться, верно?

- Цена будет падать независимо от редкости. Он редкий, потому что не выходит часто. Ты бы упорно трудилась ради «возможно» типа дропов....

- Стала бы ты играть в игру, которая не дает никакого чувства достижения? Если ты спросишь меня...

- Ну, я бы не стала...

В игре хорошо то, что количество усилий, которые вы прикладываете, сразу же отражается на вашем уровне мастерства, предметах и других числовых значениях. Думаю, поэтому я и подсела.

- Какую позицию заполняет дополнительное снаряжение?

- Хммм... Это - это тип снаряжения, у которого много опций и зачарований, но низкая сила атаки. Честно говоря, я думаю, что самое большое преимущество в том, что оно неразруσιμο.

- Хмм...

- Отсутствие необходимости платить за ремонт - это очень важно. Не нужно ли собирать материалы для оборудования - это преимущество или недостаток, решать тебе.

- Считать ли это преимуществом, что не нужно постоянно менять оборудование, или считать, что ты лишаешься удовольствия от этого.

- Да. Однако в случае с нечеловеками происходит эволюция, так что это примерно то же самое.

- Нелюди должны быть умными, так что к этому нужно привыкнуть...

У нас нет всей информации, поэтому эволюция нечеловеческих видов - это авантюра, если честно. Вы можете перестроиться, и это радует, но если эволюция не соответствует стилю, в котором вы хотите играть, вы будете в слезах. В этой игре, которая является полным погружением, особенно больно, если она не соответствует вашим предпочтениям.

Вам нужно привыкнуть к различным способам передвижения, и придется подумать о том, как строить и сражаться так, чтобы это соответствовало вашей расе и характеру.

- Ты ведь не можешь играть с мозгами.
- О волках и лошадях думать легко. Их скелетная структура ограничивает их до определенной степени.
- Их легко построить, но сражаться будет сложно.
- Слизь и гоблины сложнее.
- Нечеловеческая раса, которая относительно способна на все, довольно сложна. Такие как бессмертные...
- Верно. Феи должны быть очень осторожны в повышении своих навыков.
- Потому что это меняет твою расу...
- Специализироваться ли в соответствии со своей расой, или строить, чтобы устранить слабости... Это более индивидуально, чем у людей.
- Меня можно считать специализированным типом.
- Я тоже специализируюсь. В ММО ты не можешь делать все...
- Я могу рассматривать это только как ад...
- Если у тебя постоянная группа, то, возможно, будет неплохо иметь одного универсального специалиста...

В ранней игре тип «делай все» имеет тенденцию быть недостаточно сильным. Вам потребуется много времени, чтобы победить врагов, и вы не сможете очистить подземелья.

Другими словами, это печальное состояние, когда тебя не будут приглашать в группы