

На следующий день был выходной, поэтому я вошел в игру одновременно с ее запуском.

Затем мне сразу же предложили создать персонажа в пустой комнате, но это показалось мне слишком хлопотным, поэтому я просто выбрал случайный вариант. Однако оказалось, что статус и профессия были определены с самого начала и не выбирались наугад.

В моем случае я стал Призывателем. Это тот класс профессий, который позволяет вызывать монстров и тому подобное. В любом случае, я не собирался отдавать предпочтение атаке в игре, поскольку возможность неспешно исследовать мир с помощью монстров была уже воплощением моей мечты. Так что, думаю, результат, который я получил, в конце концов, сработал отлично.

Появляется информационный экран, и я начинаю обучающую часть игры в качестве Призывателя.

[Добро пожаловать в «Элизион онлайн». Эта игра представляет собой VRMMO, созданную для того, чтобы позволить вам окунуться в другой мир].

После того как приветственное сообщение исчезло, началось прохождение.

Игра представляла собой типичную VRMMO, где игроки сначала начинали в городе, а затем переходили на поле боя, чтобы сражаться с монстрами.

[Вы можете взаимодействовать с различными странами и персонажами, поэтому, пожалуйста, старайтесь активно взаимодействовать с ними. Однако, пожалуйста, обратите внимание, что если произойдет чрезмерный контакт, то есть шанс, что о вас сообщат. Если это происходит между игроками, пожалуйста, немедленно сообщите в поддержку, чтобы руководство могло принять соответствующие меры].

Итак, сексуальные домогательства и тому подобное запрещены. Думаю, это само собой разумеется. Я вполне могу представить, что Кайто за это посадят в тюрьму.

Однако в этой игре есть одна особенность - люди могут свободно сражаться. Также кажется, что любое действие, которое может причинить вам боль в реальной жизни, например, удар ногой или кулаком, может нанести урон. Однако также утверждается, что игроки, наносящие больше повреждений, приобретают и используют больше навыков.

Также игроки могут получить урон от падения и подводного боя.

Урон от падения возникает, когда вы прыгаете со второго этажа дома. Чем выше, тем сильнее урон. Так что если вы летите по воздуху на пегасе и падаете с лошади, то спастись вам не удастся. Я думаю, что это для более высокого уровня, когда вы обычно испытываете травму. Но я также слышал, что это сделано для того, чтобы вы не травмировались.

То же самое относится и к урону под водой. Это повреждения, которые возникают, когда вы находитесь под водой. Проще говоря, это тип урона, который показывает, что вы не можете дышать под водой. Однако, похоже, вы можете уменьшить или свести на нет этот урон с помощью навыков плавания, магии, снаряжения и предметов.

Что касается навыков, то, похоже, существует шесть основных категорий навыков.

[Базовые навыки]

Это навыки, которые имитируют обычные действия.

Например: владение оружием, плавание и т.д.

[Навыки боевых искусств]

Это навыки, позволяющие использовать боевые искусства.

Уровень навыка повышается при регулярном использовании оружия.

Например: одноручный меч, посох и т. д.

[Производственные навыки]

Это навыки, которые позволяют вам производить вещи.

Простое использование навыка повышает ваш уровень мастерства.

Например: собирательство, лесозаготовка, горное дело, кузнечное дело и т.д.

[Магические навыки]

Это навыки, позволяющие использовать магию.

Простое использование навыка повышает ваш уровень мастерства.

Например: магия огня, магия ветра и т. д.

[Ограниченные навыки]

Это навыки, которые можно приобрести для выполнения определенной работы.

Простое использование навыка повышает ваш уровень мастерства.

Например: магия призыва, алхимия, ниндзюцу, боевой дух и т.д.

[Специальные навыки]

Это навыки, которые можно получить только после выполнения особых условий.

Простое использование навыка повышает уровень вашего мастерства.

Очевидно, что некоторые из этих навыков развиваются автоматическими, а некоторые вручную. Я думал, что будет хорошо, если все они будут автоматическими, но, видимо, нет. Я думаю, это будет своего рода спойлер, если будут добавлены какие-либо примеры специальных навыков.

Также, похоже, вы можете использовать очки навыков для приобретения умений. Вначале у вас 25 очков, но вы можете увеличить их, повышая уровень и выполняя задания. Если вы не будете их тратить, то есть вероятность, что вы не сможете получить нужные вам навыки.

Вы можете изучить любой навык, который есть в списке. Похоже, что это позволяет даже волшебникам сражаться на мечах, но это не всегда легко из-за их статусного телосложения.

Далее объясняются навыки боевых искусств. Это так называемые специальные приемы, для

активации которых требуется оружие. Утверждается, что каждый навык, классифицируемый как навык боевого искусства, имеет свой собственный боевой навык, но схожее оружие также может быть использовано с тем же навыком.

Преимущество Боевых искусств в том, что для активации навыка требуется мало времени. Более того, он даже не расходует выносливость. Однако для основных техник есть предупреждение - чем больше навык, тем дольше он восстанавливается. В конце концов, было бы нечестно, если бы противник мог мгновенно применить подряд один сильный навык.

Однако обратная сторона этого заключается в том, что эти навыки, как правило, фиксируются. Конечно... было бы странно, если бы кто-то, кто не очень хорошо разбирается в навыках, так внезапно овладел бы ими. Другим недостатком этого является то, что необходимо выкрикивать название навыка для атаки. Для некоторых людей это может быть неудобно.

Далее - магические навыки, которые меня интересуют. У этих навыков есть время применения. Слабая магия имеет короткое время применения, в то время как сильная магия требует больше времени для применения. Более того, кажется, что пользователи магии не могут двигаться во время произнесения заклинания, и заклинание будет отменено, если они получат атаки.

Несмотря на свою силу, это умение имеет множество возможностей. Первые шесть типов магии включают ветер, огонь, землю, воду, свет и тьму. Кроме того, похоже, что шесты не будут иметь атрибутов стихий.

Далее, похоже, что у монстров тоже есть атрибуты, и у каждого из них есть свои слабости. Содержание таково:

[Ветер против Воды].

[Вода против Огня].

[Огонь против Земли].

[Земля против Ветра].

[Свет против Тьмы].

И, наконец, ни один атрибут не имеет слабых мест.

Эти магические отношения довольно стандартны в играх, но я слышал, что у каждого типа магии есть свои особенности. Например, Магия Огня в основном направлена на атаку, Магия Света в основном используется для лечения и восстановления, а о Темной магии часто говорят, что она аномальна.

Далее поговорим о квестах. Игра представляет собой типичную VRMMO, где вы выполняете различные задания, зарабатывая деньги и предметы по мере того, как вы уничтожаете всех на поле боя. Эти задания, как говорят, доступны игрокам, которые состоят в гильдии.

Существует пять типов квестов:

[Квесты подчинения] - в этих квестах игроки уничтожают монстров.

[Запросы] - Эти квесты не требуют от игрока убийства монстров. Если вы потерпели неудачу, то эти квесты можно выполнить заново. Однако есть и такие квесты, которые нельзя

переделать.

[Специальные квесты] - Это квесты с особыми условиями. Иногда вы вынуждены проходить эти квесты. От них нельзя отказаться.

[Квесты администраторов] - эти квесты проводятся администраторами. Участие в них необязательно.

[Мировые квесты] - Эти квесты отделены от административных Событий и вовлекают всех игроков. Принудительное участие.

Эти квесты, конечно, выглядят потрясающе... Но что там с этим Мировым Квестом?

Далее, давайте поговорим о системе.

Во-первых, это система страха. Критические атаки, навыки боевых искусств или неудачные заклинания будут пугать игроков. Испуганный игрок не сможет двигаться в течение нескольких секунд. Из-за этой системы страха игроки не смогут использовать свои боевые искусства и магические навыки так часто, как им хотелось бы.

В дополнение к системе страха существует так называемая система удвоения. Это бонус к урону, который возникает, когда вы совершаете серию атак. Чем больше атак вы совершаете, тем больше урона получаете. Эта система хорошо использует систему страха.

Далее следует система питания. Существует так называемый индикатор насыщения, который уменьшается со временем, особенно во время сражений и передвижения.

Когда он заканчивается, кажется, что игрок становится голодным, все его показатели падают, он не может двигаться. Другими словами, если вы проголодаетесь на поле боя, то это конец.

Игроки могут восстановить свои НР, съев еду. Очевидно, что никакого риска нет, так что люди могут есть, даже будучи сытыми, и им не нужно беспокоиться об ожирении или чем-то еще.

Что касается важной системы опыта. Если клан беспокоится о распределении очков, то эта система автоматически сделает это. Это означает, что чем больше людей в клане, тем меньше опыта вы получите как отдельный игрок. Кроме того, если вы умрете в бою, вы не получите никакого опыта, но опыт от использования навыков сохранится.

[Если кто-то в вашем клане умрет, что произойдет с его долей опыта?]

[Их доля очков опыта будет разделена между оставшимися в живых членами партии].

Понятно. Значит, люди, которые умирают слишком часто, все время остаются позади. Это довольно строгое правило, не так ли? Но, похоже, очки опыта можно получать и за производство предметов.

Далее - система друзей. Это система, в которой игроки могут давать свой код друга другим игрокам, чтобы те могли переписываться с ними по электронной почте или в чате. Поскольку мы не можем отправиться на поиски приключений в одиночку, эта система будет очень полезна.

Далее следует система дуэлей, которая используется для решения проблем между игроками. Система дуэлей позволяет сражаться на специальном поле, называемом Полем дуэлей, где

можно заранее подать заявку на дуэль. Очевидно, что монстры не могут входить или появляться на Поле дуэли. Более того, если вы убьете своего противника на дуэли, это не будет считаться смертью.

Кроме того, в дуэли есть отдельная система, которая называется PK System. PK означает «убийца игрока».

Преимуществом этого является то, что вы получаете предметы и деньги убитого вами игрока. Однако недостатком этого является то, что вы будете объявлены в розыск, если будете убивать игроков слишком часто.

Кстати, если вас поймают персонажи в игре (например, охранники) за плохое поведение, вас посадят в тюрьму, и вы не сможете ничего делать, пока вас не освободят.

Более того, ученикам младших классов или более молодым игрокам запрещено убивать других персонажей. Разве это не само собой разумеющееся? В некоторых тяжелых случаях это запрещено даже студентам колледжа.

И последнее - наказание за смерть, которое также известно как Деспена. Во-первых, все ваши очки статуса вернутся к 1. Восстановление также занимает больше времени, в зависимости от уровня. Кроме того, все предметы, находящиеся в вашем распоряжении, будут исчезать случайным образом. Если у вас закончатся редкие предметы, то вы почувствуете урон.

На этом объяснение игровой системы закончено.

Теперь перейдем к объяснению, кто такие Призыватели.

Призыватель - это класс профессий, который использует магию призыва для вызова зверей. Кроме того, бывают случаи, когда вызов может оказаться неудачным. Процент успеха зависит от уровня мастерства игрока, но похоже, что первый вызов фиксирован.

Но не является ли это ограничение довольно строгим? Ведь если с первого раза не получится, не будет ли это напрасно? Этого ведь не произойдет...? Существует ли какая-то система помощи?

Я думал об этом, но, кажется, есть еще несколько моментов, на которые стоит обратить внимание.

[После того, как зверь был призван, он не может быть вызван повторно. Кроме того, существует ограничение на количество вызываемых зверей, поэтому, пожалуйста, хорошо подумайте, прежде чем вызывать их].

Существует ли ограничение на случайные вызовы!? Скорее, если не будет никаких ограничений, то количество вызываемых зверей будет бесконечно расти, и это станет проблемой, поэтому я очень беспокоился по этому поводу. В любом случае, я бы сказал, что вызывать зверей следует с тщательным учетом ограничений.

Итак, существует два основных типа призванных зверей. Вызываемые животные и вызываемые деми-люди. Это было все объяснение, которое я получил. Возможно, это потому, что объяснение станет длинным и скучным, если они начнут приводить примеры. Хотя, даже если бы они это сделали, все было бы хорошо.

Очевидно, что у каждого из вызванных зверей есть свой характер. Есть нуждающиеся или

избалованные, а есть и грубые. В основном, они будут делать все, что прикажет им их Призыватель, но будут и случаи, когда они не будут этого делать, поэтому мне сказали, что я должен их правильно обучить. Так что воспитание также входит в роль Призывателя.

Далее меня предупредили.

[Пожалуйста, имейте в виду, что если вы будете жестоко обращаться с вызванным зверем или делать что-то неприятное, вызванный зверь может убежать или выйти из-под контроля и напасть на вас].

Поэтому они не накладывают на них запрет. Если бы я был на месте разработчиков, я бы наложил запрет. Но таковы правила, которым мы должны следовать, я полагаю.

Теперь, что касается Деспены Призывателя, похоже, что статус будет понижен, но Деспена предмета не произойдет. Однако, если призыватель умрет первым, то вызванный зверь автоматически исчезнет. Так что в тот момент, когда я умру, мое поражение будет подтверждено.

На этом руководство для Призывателя закончено. Теперь пришло время призывать.

<http://tl.rulate.ru/book/47240/1841651>