

Дарий проигнорировал последние напутственные слова Цезаря и просто проверил Changelog Верховной системы, чтобы посмотреть, какие изменения произошли на этот раз.

[Важное системное объявление! Верховная система будет подвергнута крупному обновлению в результате повышения стадии пользователя согласно протоколу].

[Загрузка... распаковка... обновление... 10%... 40%... 80%... 100%].

[Обновление завершено!]

[Добро пожаловать в Верховную систему версии 3.0! Пожалуйста, проверьте Базу Данных для получения журнала изменений всех обновлений, внесенных в систему]

[Официальный чейнджлог Верховной системы:

Версия 3.0

Персонаж

- Навыки были полностью переработаны. Процентная природа навыков больше не гарантирует абсолютных значений, а зависит от базового значения.

- Добавлен показатель - Сила воли

- Увеличен прирост AP и SP за уровень для клейменных слуг.

Инвентарь

- Общее пространство увеличено на 60%.

- Максимальный размер предметов увеличен на 80%.

- Пространственные предметы среднего размера теперь могут храниться внутри.

- Небольшие разумные формы жизни теперь могут храниться внутри.

События

- Система событий была переработана. Теперь все возможные события, в которых может принять участие пользователь, будут отображаться на карте мира.

- События имеют градацию от любительской сложности до сложности "Гроссмейстер". Награды регулируются в зависимости от сложности.

- Пользователь может генерировать события, если они достаточно интересны, чтобы развлечь или впечатлить Богиню.

База данных

- База данных была еще больше интегрирована с "Фирменными слугами". Информацией можно легко обмениваться между основной и дополнительной базами данных.

- В связи с большим объемом информации в Базе Данных, ее объем увеличился на 60%.

- Теперь любая информация, помещенная в Базу данных, автоматически прививается в ваш мозг.

Карта

- Карта теперь отображает все местные и мировые события, несмотря на местоположение.

- Карта теперь имеет подробную информацию о морях между континентами и может включать подводную опцию.

- Карта может быть интегрирована со спутниками для наблюдения за миром в режиме реального времени.

Настройки

- Добавлены настройки пассивного режима.

- Добавлены настройки дружественного огня, времени действия магии и времени боя.

Версия 2.1

Персонаж

- Процентные навыки, связанные со здоровьем, маной и выносливостью, были скорректированы для баланса.

Версия 2.0

Персонаж

- Стата выносливости теперь будет отображаться. Вычисляется как Выносливость x Уровень.
- Общая стата теперь будет отображаться.
- Навыки были разделены на: Активные, Пассивные и Способности.

Инвентарь

- Общее пространство увеличено на 30%.
- Максимальный размер предметов увеличен на 50%.
- Теперь в инвентаре можно хранить небольшие пространственные предметы.
- Полуразумные формы жизни теперь могут храниться внутри.

События

- Общее количество активных Событий увеличилось с 1 до 5.
- Общее количество событий в очереди увеличилось с 0 до 10.

База данных

- Реализована функция Changelog.
- Расширены и изменены категории.
- Поиск информации может осуществляться пассивно.
- Типы принимаемой информации значительно расширены.

Карта

- Расширены возможности отображения мини-карт.

- Картографическое отображение может быть изменено на топографическое.
- Динамический 3D-обзор возможен в пределах 1 км от пользователя.

Настройки

- Список изменяемых опций был расширен после других обновлений.
- Добавлены опции, касающиеся фирменных слуг, выполнения способностей и умений.

Версия 1.03

Персонаж

- Изменена механика получения опыта.

Версия 1.02

Квесты

- Добавлена функция

События

- Добавлена функция

Версия 1.01

Карта

- Добавлена функция]

Дарий не показал никаких явных изменений в своем выражении, но лица Ганнера и Кселы сильно исказились от гнева.

Мерзкое прикосновение Цезаря было очевидно в некоторых из этих изменений, особенно в первом, которое значительно уменьшало их силу.

Устранив абсолютную природу процентов, он лишил их тщательного планирования и защиты.

Например, Магический барьер Ганнера снижал весь входящий магический урон на 100%. В абсолютном значении это означало, что он не получит никакого магического урона, независимо от того, был ли заклинатель Подмастерьем или Истинным Лордом.

Он почувствует лишь физическое воздействие. Так, если бы в него попал гигантский огненный шар, он бы вышел совершенно невредимым из сырого жара и огня, но взрывная ударная волна все равно разорвала бы его на куски.

Не говоря уже о том, что после взрыва, если Ганнер находился в лесу, он, скорее всего, сгорит заживо, когда деревья загорятся и зажмут его.

То же самое касалось и навыка "Барьер духа", а также различных других навыков Дариуса и Ксела, которые сводили на нет многие проблемы, пока они медленно шли по пути неуязвимости.

Текущая версия работала исключительно на статистике. Так, 100% от Магического Барьера снижали входящий магический урон, основываясь на силе воли Ганнера, которая была недавно добавленной статистикой, обозначающей естественную сопротивляемость.

В настоящее время различные сектора Высшей системы, определяющие расчет урона, были следующими;

Выносливость - естественная физическая защита (модификаторы умений работают только на нее)

Защита - физическая защита на основе снаряжения

Сила воли - естественная магическая защита (модификаторы умений работают только на нее)

Сопротивление - Магическая защита на основе снаряжения

Пока Ганнер и Ксела все еще были в ярости, на лице Дария начала появляться небольшая улыбка. Он не пытался подавить гнев или недовольство, но был действительно искренне счастлив.

Хотя он, Ганнер и Ксела обладали навыками, способными сводить на нет магию и тому подобное, почему он воздержался от прямого вызова Вельзевулу и другим, скорее ослабляя их, пока они не созрели для того, чтобы их вырвать?

Можно было бы возразить, что Дарий был осторожным человеком, и это не лишено оснований, но истинная причина его поведения проистекала из страха.

Проблема Верховной системы, которую Ганнер и Ксела, похоже, упустили из виду, заключалась в том, что она не была персонализированной. Другими словами, ее правила

влияти не только на них, но и на все и вся на Фаусте, что попадало в зону ее действия.

Эти изменения также повлияли на все остальное, с чем они столкнутся в будущем.

Ганнер и Ксела слишком привыкли иметь дело с легкими противниками, такими как звери и люди. Они не понимали, что Дарий религиозно избегал мест, связанных с Армадоном, Килем, Юнирисом, Паном, Хоуто и Гравитасом.

Почему? Потому что в этих местах были люди и существа с похожими навыками в виде кровных линий и особых способностей.

Возьмем для примера Юнирис: на этом континенте обитали такие виды приматов, как драконы и фениксы.

Разве у феникса не было бы пассивного навыка, делающего его невосприимчивым к магическому урону? Или даже к урону от огненных элементарей? А если бы у него был навык, позволяющий застрелить любого противника, независимо от дальности или силы?

Давайте даже не будем включать в уравнение драконов. Глядя на навыки Дария, можно было понять, насколько они опасны.

Если то, что другие могут обладать навыками абсолютной ценности, казалось возмутительным, нужно было вспомнить, что Магвард-барьер, казавшийся таким всемогущим до обновления системы, был разработан группой рыцарей-убийц магов на Фаллоне.

Возможно, самый слабый континент породил такой навык, и хотя Трансмутация была основной причиной того, что он достиг своих абсурдных цифр, все равно было удивительно, если они смогли поднять его до 20% от всей отрицаемой магии.

Так что, "ослабив" Дария и остальных, Цезарь "ослабил" и всех остальных!

Дарий начал думать, что Боги Элизиума, а также Демоны и Дьяволы Армадона вдруг стали казаться менее ужасными, чем раньше.

Итемант не знал, понял ли Цезарь, что это изменение, которое должно было привести его в ярость, решило одну из самых больших проблем, которые его беспокоили.

Когда ИИ узнает об этом, он может просто разбиться от разочарования и гнева.

Дариус был заинтригован этим новым показателем силы воли. Она лишь подчеркивала магическую защиту и не увеличивала регенерацию маны или что-то еще, связанное с магией. За это по-прежнему отвечал показатель интеллекта.

Дариус решил проверить это в меню своего персонажа позже. Затем он заметил, что Цезарь

увеличил количество AP и SP, получаемых Ганнером и Кселей за уровень, с 3 AP и 1 SP до 5 AP и 3 SP, как и Дарий.

Он мог видеть в этом только попытку Цезаря подтолкнуть Ганнера и Кселу к предательству Дария, уравнивая условия игры. Давая им одинаковый заработок, разрыв в AP и SP будет не таким большим, особенно для будущих клейменых слуг, которые будут сохранять свои статусы после получения.

Дария это тоже не беспокоило, поскольку Цезарь, похоже, забыл, что те, кто был заклеен, были ему полностью преданы. Вместо того чтобы сеять раздор и вносить элемент хаоса, он просто подкинул им халяву, которую они с радостью приняли.

Что касается остальных изменений, таких как увеличенный инвентарь, переработанные события и тому подобное, Дарий был готов изучить их позже. На самом деле, пока он стоял на месте, он видел несколько маркеров на мини-карте, которые показывали места, куда он мог отправиться для участия в событиях.

У них даже были разные цвета, обозначающие степень сложности и время, которое они могут занять, но их цели не были ему известны.

Как бы то ни было, Дарию пора было проверить самое важное для него на этом этапе восхождения — завершение квестов. Пора было посмотреть, как повысился уровень его навыка Трансмутации и какие новые преимущества он ему принес!

В конце концов, именно навык Трансмутации определял, как он будет добиваться многих вещей в Фаусте, и без него ему не было бы так легко на Фаусте.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/3002763>