

### Глава 3: Истинная ценность гномов

"...Черт, я вновь ожил в городе."

Люди вокруг меня, должно быть, знали, что я ожил потому, что меня убили. Некоторые из них явно смеются надо мной.

"Хаа, давайте выйдем из игры сразу."

В начальном городе игроки могут легко выйти из игры, сидя на скамейке. Я сел на скамейку на некотором расстоянии от площади и захотел выйти из игры.

"...Это худшее чувство из всех!"

Я снимаю свой шлем виртуальной реальности и встаю с кровати. С тех пор, как я вошел в игру, прошел всего час.

Нет штрафа за смерть, так что это облегчение.

В LJO нет штрафа за первые три раза, когда вы ожили после смерти, что является приятным бонусом для новичков.

После этого вы теряете от 10 до 30 процентов денег, теряете от 1 до 3 предметов и перезапускаетесь со сниженным наполовину статусом на определенное время. Хотя ваш статус со временем восстановится и вернется к норме через полдня в игре.

Я никогда не думал, что мне придется так рано потратить это в игре.

"Во-первых, давайте попробуем собрать некоторую информацию."

В чем была моя ошибка? Может быть, потому, что я не проверил свои начальные способности битвы с монстрами. Я слишком сосредоточился на уровне монстра и его навыках.

Пока я ел бутерброд, который сделал утром, я включил свой компьютер.

"Есть ли какая-нибудь информация о Гноме?"

Amimin-san, ведущий дрессировщик в бета-тесте, пишет свой обзор на этой странице. Она собрала информацию о монстрах, которых она использует.

Гном не указан на ее странице, где она анализирует способности монстров, которых она первоначально приобрела.

"Это здесь. Об этом упоминалось здесь."

На странице - обзор монстров, доступных в третьей области.

Я выбрал Продвинутое Приручение в качестве своего начального бонуса, поэтому мой начальный монстр, должно быть, был выбран из монстров в области 2. Область 3 не включена.

Похоже, что гномы появлялись в третьей области только во время бета-тестирования. Так что, думаю, они изменили спецификацию, чтобы они появлялись в области 2, так как официальный сервис. Вот почему он появился как мой начальный монстр, когда я выбрал Продвинутое Приручение.

Введение Гнома краткое. Идеальный производственный монстр. Вот что там говорится. Из подробного описания видно, что гномы едва ли могут сражаться.

Единственные навыки, которые они изучают при повышении уровня, связаны с горным делом или фермерством. Тяжелый удар, который у него есть с самого начала, эффективен, только когда используется кирка, лопата или мотыга. Он не изучает никакой земной магии или боевой магии. Единственное, что, похоже, он может выучить - это земное исцеление высокого уровня.

Вместо этого говорится, что его способности как фермера очень высоки и что он является фермерским монстром, сравнимым со средним производственным работником.

"Это фермер, а не гном... Это не смешно..."

В этой статье говорилось: "Вы должны получить его вместе с полем после средней стадии".

Amimin-san. Я получил его на ранних этапах.

Я облажался! Я не взял никаких боевых бонусов, потому что собирался оставить битву своему монстру. Это больше похоже на жалкого персонажа с бумажной выносливостью.

"Мне стоит пересоздать своего персонажа...?"

Я некоторое время размышляю. У меня все еще остался зимний бонус, и я не против заплатить снова. На самом деле, мне стоит это сделать. Я полностью превратился в шуточного персонажа.

"Но все же..."

Почему-то я раздражаюсь. Дело не в деньгах. Могу ли я так легко уничтожить свое альтер-эго, которое я создавал с таким трудом?

Подумав об этом, удивительно легко было принять решение.

"Я оставлю этого персонажа. Поехали".

Мне больше не важно быстрое продвижение или рейтинг игроков. Я просто буду выживать и получать удовольствие в мире LJO со своим самозоданным персонажем дрессировщика. Юто и его напарник, Орто!

"Хорошо! Я готов!"

Давайте используем характеристики Гнома.

На странице Amimin-san Гном был описан как фермерский тип. Навыки Орто - это все сельскохозяйственные навыки, такие как копание, фермерство, разведение семян, выращивание растений и возделывание.

Сельскохозяйственные способности моего Орто необычно высоки по сравнению с обычным гномом. Во-первых, у обычных гномов есть только искусство тяжелой палки, земная магия, ночное зрение, копание, фермерство и разведение семян.

Выращивание растений - это специальный навык для уникальных особей. Рост усиления Ех, вероятно, дополнительный бонус навыка, который я получил, создав своего персонажа. Удача, возможно, навык Крови. Кстати, там говорится, что волосы обычного Гнома коричневые. Зеленые волосы Орто, вероятно, были признаком того, что он уникальная личность.

Учась на своей предыдущей ошибке, я проверю навыки Орто.

Тяжелый удар: искусство владения тяжелой палкой. В случае гномов этот навык только для обращения с почвой и сельскохозяйственными инструментами.

Земная магия: Магия, использующая силу земли. В случае гномов они не изучают нападающую магию, только сельскохозяйственную магию.

Я только что узнал об этих 2 вещах. Я должен был увидеть их раньше.

Ночное зрение: может видеть в темных местах так же хорошо, как и днем.

Копание: Навык для добычи руд и копания в земле.

Эти два как я и ожидал. Это навык гнома, полезный для добычи в пещерах. Похоже, добыча изучается на 5 уровне. Благодаря бонусным очкам, Орто уже на 5 уровне. Полагаю, это один из его начальных навыков.

Фермерство: Навык для сельского хозяйства. Дает бонус ко всем видам сельскохозяйственной деятельности. Бонус невелик, потому что он не специализирован, но применяется ко всем им.

Разведение семян: Навык, используемый для увеличения количества растений путем возврата их в семена. Качество и количество растений будут увеличиваться или уменьшаться в зависимости от уровня разведения семян.

Выращивание растений: Навык выращивания растений. Также возможно создание новых семян из орехов и т.д. в обмен на снижение качества. В зависимости от уровня выращивания растений изменятся снижение качества и темпы роста.

Усиление роста Ех: Значительно увеличивает скорость роста растений. Незначительно увеличивает качество выращенных растений. Применяется только к растениям под вашим уходом.

Удача: Увеличивает вашу удачу в различных ситуациях.

Удача - это единственное, что объяснено приблизительно. Похоже, это увеличивает шанс редких дропов от врагов и собранных предметов, а также успех производства.

Я понимаю. Он полностью фермер. Так что в этом направлении я и буду развивать этот навык. К счастью, я овладел навыками смешивания и алхимии. Я думаю, что смогу заработать немного денег, выращивая лекарственные травы, изготавливая и продавая зелья.

Пока я зарабатываю деньги на производстве, я буду пытаться набрать опыт, беря курьерские задания, чтобы повысить свой уровень.

Давайте еще раз взглянем на дрессировщика. Одна из важнейших характеристик дрессировщика - это способность приручения. Эта способность позволяет дрессировщику контролировать и использовать магических зверей с определенной вероятностью.

В действительности, приручение - это навык, которым могут пользоваться и другие профессии. Его можно получить, потратив бонусные очки, которые вы получаете при повышении уровня.

Уникальность дрессировщиков заключается в том, что у них есть специальный навык под названием "Магия слуги". У него есть три эффекта: повышение вероятности приручения, повышение способности приручать монстров и получение слотов для приручения.

Тот же эффект может быть достигнут с помощью навыка под названием набор, который можно выучить другими профессиями. Но эффекты магии слуги и набора накладываются друг на друга. Другими словами, если вы изучили оба, синергетический эффект значительно повысит вероятность приручения и способность приручать монстров.

Один из недостатков дрессировщика заключается в том, что он снижает количество опыта, которое вы получаете, потому что опыт делится между сопровождающими вас монстрами. Это работа для одиночных игроков.

Говорят, что опыт, необходимый для повышения уровня, установлен ниже, чем для других профессий. Тем не менее, игроку сложно стать сильнее из-за низкой базовой способности даже после повышения уровня. Он подходит для одиночных игроков, но он слаб. Это еще одна причина, по которой это непопулярная профессия.

Это была бы совсем другая история, если бы у вас были выдающиеся игроки навыки. .... Я не мастер боевых искусств в реальной жизни, и у меня нет способности к высокоскоростному мышлению. Я просто офисный работник, который не занимается упражнениями.

Что? Это тернистый путь? Нет, я начинаю думать, что это плохая идея. Нет, нет, нет, я решил

взять профессию дрессировщика. Почему я говорю так?

В такое время...

"Ладно, давайте просто вскипятим воду и выпьем чашечку кофе. Освежитесь и начните сначала!"

<http://tl.rulate.ru/book/57227/3598176>