

Глава 9: Виртуальный мир [Только Чувства Онлайн](1)

Хэй, с вами Шун!

Я всегда читаю форумы и официальный сайт перед тем, как начать играть в любую игру.

Можно столкнуться с хорошими игроками, которые создают отличные руководства, или с троллями, которые могут накормить новичков поддельной информацией.

Люди любят троллить, в основном из-за анонимности.

Большинство из них просто выставляют себя в Интернете полными идиотами и клоунами. Ну, Интернет для этого и существует, чтобы вы могли наблюдать, как люди выставляют себя дураками.

(POV Шун)

Ну, что ж, вот и основной обзор [OSO].

[OSO] построен вокруг Чувств; игрок оснащен талантом, существующим отдельно от обычного оборудования. Изучение такого таланта потребляет очки, и каждый игрок может экипировать его через окно своего инвентаря.

Будучи экипированным, Чувство может дать игроку постоянно активную способность, позволит использовать определенные навыки, влиять на различные действия или вносить исправления во время игры.

Многokrатно используя Чувства, они набирают очки опыта и продолжают повышаться. Когда это происходит, эффекты множителей и поправок становятся больше.

Одновременно можно оборудовать до 10 органов чувств.

Игрок начинает с 10 очков восприятия (SP). Выбросьте здравый смысл других игр! Не забудьте правильно оборудовать Чувства! Если у вас не вставили его, вы не получите эффекта от этого определенного Чувства.

Каждое приобретенное вами Чувство, не обязательно должно быть оборудовано, его можно

сохранить в качестве резервной копии. Чувства можно свободно переоснастить. Когда уровень Чувства достаточно высок, оно может развиваться или расширяться, в общем становиться сильнее.

Чувства можно вывести, усовершенствовать, либо объединить с другим Чувством. Вывод Чувства заставляет его разветвляться после того, как "Родительское" Чувство достигает определенного уровня. Игрок не использует "родительское" Чувство.

Усовершенствованные чувства, также известно как Высшее Чувство, для этого требуется, чтобы "родительское" Чувство достигло определенного уровня. В этом случае, используя "родительское" Чувство, игрок перезапускает уровень Высшего Чувства и удаляет его из списка чувств. "Родительское" чувство все еще достижимо.

Как и в любой RPG-игре, статистика каждого игрока - МР и НР; физическая атака - ATK, физическая защита - DEF, магическая атака - INT, магическая защита - MIND. СКОРОСТЬ влияет на скорость передвижения, DEX - это поправка к оружию и производственным навыкам, и LUCK увеличивает вероятность падения предметов и критических попаданий.

Эти статистические данные на основе общей конфигурации всех оснащенных Чувств.

Игроки не могут видеть свою собственную статистику. Предположительно, это для того, чтобы игра была более реалистичной.

Игра меня определенно заинтересовала. Я уже представляю бесконечные возможности этой игры.

— Мама и папа разбогатели, вложив в эту игру кучу денег...

□□□□□□□□

И куда хорошей ролевой игре без крутых навыков. В игре существуют специальные приемы, называемые "искусство" и "навыки".

[Искусство] - это специальные атаки на основе оружия. [Навыки] - это атаки, основанные на магии и вспомогательной способности. В дополнение к этому, название варьируется в зависимости от Чувства, например, есть [Рецепты] или [ЕХ-навыки].

[Искусство] корректирует атаки оружием и облегчает нанесение урона. На форуме и в руководстве говорится, что тем, кто не привык сражаться, рекомендуется полагаться исключительно на Искусство.

Каждый раз, когда вы используете [Искусство], происходит коррекция движения. [Навыки], с другой стороны, используют заклинания и технику, которые вызывают фиксированное, предопределенное явление.

В этом случае необходимо обратить внимание на МР.

[Рецепт] связан с навыками крафта, он позволяет игроку производить предметы.

Чтобы получить МП, необходимый для использования [Искусства] и [Навыков], игрок должен получить Чувство [Магической силы]. После получения МР, игроку необходимо получить еще одно Чувство - [Магический талант].

Если хочешь стать волшебником, использующим магию, требуется Чувство [Магического таланта] и [Элемента]. Эти два Чувства обязательны, если игрок хочет использовать магию.

Существуют различные [Стихии], а именно: Огонь, Вода, Ветер, Земля, Тьма, Свет - всего шесть стихий. Использование этих элементов не ограничивается магией. Помимо шести элементов, существуют магические Чувства, специализирующиеся на поддержке и восстановлении.

Существуют универсальные Элементарные Чувства, а также множество магических Чувств, специализирующихся на определенных действиях. Чувства, связанные с магией, [Магическая Сила], [Магический Талант] и [Элементы] считаются базовым набором. Если у вас нет одного из трех, вы не сможете произнести заклинание.

Подобно волшебникам, имеющим базовый набор магии, существует также базовый набор для игроков типа воинов. Это Чувства оружия или снаряжения, а именно: [Меч], [Дубина], [Хлыст], [Палка], [Копье], [Молот], [Посох], [Топор], [Щит] и [Лук].

Существуют специфические Чувства ближнего боя, такие как [Удар] и [Кулак], позволяющие игрокам наносить урон, используя кулаки и любые удары. Помимо этих двух, есть специальное оборудование [Книга] и [Музыкальный инструмент].

Чувства оружия позволяют атаковать соответствующим оружием и увеличивать наносимый урон, а Чувства снаряжения позволяют игроку лучше оснащать снаряжение. Однако, из этих правил существует некоторые исключения.

Другой тип - это Чувства Брони, это Чувства, которые добавляют коррекцию к соответствующему типу брони. Доспехи могут быть снаряжены даже без использования Чувства Брони.

Однако для того, чтобы нанести врагу урон оружием, нужно использовать соответствующее Чувство.

Рекомендуемые Чувства, отличные от чувств оружия и брони для игроков типа воинов, - это пассивное чувство, повышающее статистику игрока. Они не дают никаких особых способностей, магии или специальных атак, взамен, они значительно повышают указанную статистику.

Игрокам рекомендуется выбрать оружие, доспехи или средства повышения статистики в соответствии с вашим стилем. Существует огромный выбор, так что есть большая вероятность, что вы можете стать "единственным".

В [OSO] стиль игры меняется по мере того, как вы оснащаете и объединяете чувства. Вы можете наслаждаться приключениями, обладая подходящими вам чувствами.

Более того, если вам не нравится ваш собственный стиль игры, даже не удаляя своего персонажа, можно сбросить оборудование и поменять Чувства.

Руководств значительно помогло мне представить, что представляет из себя эта игра. Были некоторые бесполезные советы, но в целом, руководство чрезвычайно подробно и полезно для новичков. Из всего, мне больше всего понравился конструктор шаблонов.

Существует большое количество Чувств, которые можно будет получить после начала игры, поэтому, таким новичкам как я, будет трудно выбрать конфигурацию чувств.

Глядя на многочисленный список Чувств, я начал размышлять над тем, какие Чувства я хочу использовать.

— Я обычно тренируюсь с мечом, так что Чувство [Меча] в пролете. Возьму его, если понадобится, но... Лучше выбрать что-нибудь уникальное...

В раздумьях я наткнулся на сайт, который описывает каждое чувство. Его создатель бета-игрок, так что, думаю он заслуживает доверия.

Несмотря на название [Только Чувства], я думаю, что людям не поможет скопировать и вставить чужую сборку для повышения "эффективности". Так что, я создам собственный набор, содержащий Чувства нижнего ранга.

Глядя на длинный список, я пробормотал.

— Я тренировался с оружием ближнего боя, так что, думаю мне хватит [Лука] в своем арсенале, как оружие дальнего боя.

Проблема, которую я видел в этом Чувстве, заключается в запасе стрел, но где мне взять большой запас стрел?

Задумавшись, мой взгляд остановился на двух Чувствах - [Синтез] и [Алхимии]. Эти два чувства считаются мусорными, первое слишком дорого обходится игроку, а последнему никто не дал конкретного описания того, как это работает.

— [Алхимия] заключается в создании вещей, а если добавить [Синтез]...

У меня на лице появилась хитрая улыбка.

Сакаки Мицуко

<http://tl.rulate.ru/book/63943/1678230>