Глава 24: Восточная столица

Честно говоря, 10 000 золотых плюс 500 000 синих монет казались хорошей сделкой. В конце концов, утром стартовая цена зеленого плаща 10 уровня составляла 10 000 золотых монет. Маленький секретарь потратил 50 000 золотых монет, чтобы купить один такой плащ. Этот его Синий плащ был гораздо сильнее того, который надел Маленький секретарь. Если бы его выставили на аукцион, то он мог бы даже принести более высокую цену.

Однако Чжан Шань не стал торговаться с Ветряными колокольчиками. Во-первых, текущая цена была очень нестабильной. Маленький секретарь потратил 50 000 золотых монет, потому что ему это было срочно нужно. В противном случае он не купил бы его по такой дорогой цене. Если бы он попытался купить его не торопясь, то, вероятно, он стоил бы около 10 000 золотых монет. Была большая вероятность, что его не продадут.

Эго великолепный шёлковый плащ был предметом 15 уровня. На данный момент никто не спешил покупать его. Хотя его характеристики были лучше, его было сложнее продать. Поэтому предложение Ветряных Колокольчиков было приемлемым.

Когда время отката на возвращение в город закончилось, Чжан Шань немедленно вернулся в город. У входа на биржу он продал плащ Ветряным Колокольчикам.

“Я переведу тебе синие монеты после выхода из игры.” 1

“Нет проблем. Я отправлюсь в Восточную Столицу, чтобы сначала взглянуть на него. Надеюсь, что там что-нибудь будет.”

“Желаю тебе удачи.”

Расставшись с Ветряными Колокольчиками, Чжан Шань телепортировался в зал телепортации города Даньян и выбрал телепортацию в Восточную Столицу.

Хотя он уже знал о стоимости телепортации, Чжан Шань всё ещё чувствовал укол. 10 000 золотых монет, которые он только что получил, исчезли прежде, чем он успел их потратить. Теперь у него осталось около 10 золотых монет.2

Белой вспышкой света Чжан Шан телепортировался в Восточную столицу, резиденцию Великого императора Чжоу.

Система: Добро пожаловать в Восточную столицу. Поскольку вы первый игрок, прибывший в Восточную столицу, вы вознаграждаетесь 1 очком навыка.

Системное объявление: Поскольку игрок Шесть Гуань Бодхисаттва является первым, кто прибыл в Восточную столицу, ему вознаграждено одно очко навыка.

Прежде чем он успел осмотреться в Восточной столице, Чжан Шана ошеломило системное уведомление. Разве было какое-то вознаграждение в виде очка навыка за то, что он прибыл в столицу первым? И даже системное объявление? На этот раз он прославится.

Как только было сделано объявление, мировой канал взорвался.

"Б*ять, первому, кто дошел до Восточной столицы, дали очки навыка? Если бы я знал, я бы тоже туда отправился. Я потерял очко навыка, аааах".

"Босс Шесть Гуань действительно умеет играть, потратил 10 000 золотых монет, чтобы отправиться в Восточную столицу".

"Что плохого в путешествиях? Если бы люди знали, что будут очки навыков, многие бы с радостью потратили деньги, чтобы туда отправиться".

"Тогда возникает вопрос: у первого, кто отправился в Восточную столицу, будет награда в виде очков навыков. А как насчет первого, кто отправится в Западную столицу? Будет ли награда?"

"Какого черта, я уже в Западной столице, а ничего нет. Забудьте, я просто восприму это как тур. Сначала прогуляюсь".

"Какой героический дух, Босс".

"Похоже, нам нужно сформировать комитет. Мы должны тщательно изучить механизм исследования Нового Света. Кто знает, возможно, нам удастся получить какие-нибудь награды".

"Вы все богатые люди. Вы на самом деле тратите деньги, чтобы здесь поболтать. Одна золотая монета стоит пять синих монет. Мне на завтрак этого хватит. О боже, мои завтрашние деньги на завтрак пропали. 1"

Видя, как нагло болтали шишки, Чжан Шань не мог сдержать смеха. Вознаграждение в виде одного очка умения можно было считать неожиданной выгодой. Добавив это очко умения, он уже сэкономил три очка умения. Пока приручение не прокачивалось. Он решил оставить его, чтобы посмотреть, представится ли возможность получить мощную книгу умений, прежде чем использовать его. 1

Выйдя из зала телепортации в Восточной столице, Чжан Шань внимательно осмотрел столицу. На севере города аккуратными рядами располагалась группа роскошных дворцов. Над дворцами клубились фиолетовые облака.

Это, вероятно, императорский дворец, где жил император. Он не видел королевского дворца Чу, но теперь видел императорский дворец великого императора Чжоу. Он не знал, как описать степень его великолепия. Во всяком случае, это было в несчетное количество раз более потрясающе, чем старинные дворцы в драмах.

Чжан Шань воспользовался картой, чтобы найти обитель Мастера Лу. Как легендарный мастер, его обитель было нетрудно найти. В мастерской Великого Чжоу город Восточной столицы был несоизмеримо велик. Мастерская Великого Чжоу находилась недалеко от зала телепортации. Она находилась на восточной стороне города. К счастью, телепортация могла производиться в пределах города. Обустройство Нового мира было действительно хорошим. Это экономило игрокам кучу времени на беготню по поручениям.

Однако когда Чжан Шань использовал телепортацию, он обнаружил, что по прежнему находился на том же месте.

Что за дела?

Он еще раз попытался телепортироваться. Он остался все на том же месте. Что, черт возьми, это было? Может быть, в столице телепортация была невозможна?

Чжан Шань посмотрел на уведомление. У игроков был недостаточный уровень. Он не мог воспользоваться телепортацией в городе Восточной столицы.

Черт побери! Были ли ограничения по уровню при использовании телепортации? Что происходит? Расстояние было настолько велико, что он не смог бы добраться даже если бы бежал час, верно?

Чжан Шань был ошеломлен, но все же побежал к мастерской Великого Чжоу. Он не мог идти против системы, не так ли? Если его просят бежать, он должен бежать. Он не может просто вернуться. Разве это не будет напрасно потраченным путешествием?

На широкой улице города Восточная столица были всевозможные НПС. Везде были люди, и было много транспорта. Однако Чжан Шань бежал вперед. Время от времени мимо него проходили какие-то высокоуровневые НПС, сидящие в паланкинах или едущие верхом на лошадях.

Вздох, просто бегать было так скучно. Было бы здорово, если бы можно было залогиниться. Конечно, это было невозможно.

Бегая, от скуки он открыл все чаты. Остальные члены гильдии все еще усердно качались. В мировом канале также иногда появлялись большие шишки и общались. А региональный канал был тих. Во всей Восточной Столице не должно было быть и второго игрока.

Лучше уж полазить по форуму. За чтением форума время может пролететь чуть быстрее.

Зайдя на форум, он увидел множество бесплатных и платных постов. Но по сравнению с вчерашним днем, когда он только открылся, контента на форуме стало гораздо больше.

Всего были темы о картах монстров и разного рода информация про боссов. Были всякие стратегии по фарму монстров и прокачке. Были всевозможные рабочие умения и так далее.

Чжан Шань открыл пост о введении рабочих умений Охотника. Стоил он 10 медных монет, которыми Чжан Шань совершенно не дорожил.

Он хотел узнать, какими навыками обладали охотники. У него были только начальные навыки: «Хедшот» и «Приручение». Других он не видел.

Он открыл пост и прочел. Какого черта! Это была заглавная страница. Было всего лишь два или три описания навыков работы охотника. Было так мало навыков Охотника? Возможно, это был пост для выманивания денег.

Теймингу не нужно было обсуждать. Чжан Шань сам узнал об этом. Однако то, что написал автор поста, было интересно. Он упомянул, что учебник навыка было трудно достать и еще труднее найти подходящего монстра, которого можно было приручить. Кроме того, в настоящее время не так много игроков успешно приручали питомцев. Далее, большинство прирученных питомцев были слабыми цыплятами. Они были совершенно бесполезны.

Автор поста специально рассказал о «Шести Гуань Бодхисатве из города Даньян», то есть о самом Чжан Шане. Он сказал, что малыш был не только милым, его характеристики тоже были неплохи. По крайней мере, многие видели, как он приносил с собой ребенка на ферму монстров.

'Эх, я фактически стал кем-то, о ком говорят люди. Я немного счастлив'.

Другим навыком был фанатизм, навык, который увеличивал скорость атаки. После использования навыка 1 уровня скорость атаки охотника увеличивалась на 10%. После достижения 10-го уровня скорость атаки охотника увеличивалась на 100%. Продолжительность составляла шесть секунд, а время восстановления - пять минут.

Это был очень мощный взрывной навык, особенно в PK. Он был эквивалентен мгновенному удвоению урона и скорости атаки. Первоначально интервал первоначальной атаки охотника был меньше, чем у других классов. После использования фанатизма он стал еще быстрее. Если кто-то бьет вас один раз, вы можете отомстить два или три раза. Пока вы не оглушены навыком контроля, кто может сравниться с тем же снаряжением с точки зрения урона?

Несмотря на то, что длительность составляла всего шесть секунд, а время восстановления — пять минут, этого было достаточно. В большинстве поединков PK несколько секунд вполне хватает для определения победителя. А для настоящего мужчины хватит и шести секунд.

Последнее умение было на самом деле Пассивным. Судя по всему, класс Охотника был классом с множеством пассивных умений в настройках Нового мира. Это дополняло его талант Пассивного Короля, хе-хе.

Орлиный глаз: увеличивает обзор, восприятие и дальность атаки; Умение 1-го уровня увеличивается на 2%, максимальное увеличение на 20%.

Это было очень практичное умение. Увидев описание, Чжан Шань слегка потек слюнями. Хотя это умение не могло увеличить наносимый урон, оно также не могло повысить здоровье и защиту, но обзор, восприятие и дальность атаки были слишком важны. Он мог видеть дальше других, а также мог сражаться дальше других. Кроме того, оно увеличивало восприятие. Он вообще не боялся засад.

Если противника обнаруживаешь первым, то будет бой или бег. Тогда уже будет выборное право. Невероятно мощный скилл. Однако, в посте также говорилось, что найти этот скилл нереально сложно. На данный момент в игре существует всего один томик с этим скиллом, и его уже купил какой-то крутой мужик за огромную сумму. Насчёт покупателя ничего неизвестно.

Скиллы других классов тоже можно найти в разных постах. Для Мага-Мечника, похоже, пока не так много. Но зато был пост с информацией о том, что у кого-то выпал томик со скиллом «Танец мечей», который атакует сразу всех врагов в округе. Гораздо мощнее «Горизонтального удара» берсерков.

...

Для лучников существовали персонажи, владеющие навыком Метеоритная стрела. При попадании по цели она оглушала ее на пять секунд, что было очень страшно. Более того, Метеоритную стрелу можно было атаковать с очень большого расстояния. Конечно, у этого умения была и очевидная слабость - оно не могло прицелиться в цель. Другими словами, если персонаж видел приближающуюся Метеоритную стрелу, у него был шанс ее избежать. Это проверяло управление игроком и его способность реагировать . 1

Вор мог оглушить на три секунды. Чжан Шань уже имел опыт в этом. Также существовал

навык «Единая атака» . Скорость движения юнита удваивалась на короткий промежуток времени. Атака со спины и задняя атака увеличивали урон, а максимальный урон удваивался.

Можно было бы сказать, что если бы Вор выучил все три этих навыка, он, безусловно, стал бы невероятно могущественным. Он смог бы бегать быстро, наносить высокий урон и даже оглушать. Никто не смог бы ему противостоять. Однако, это было невозможно. Даже если бы у него была книга навыков, у них было бы недостаточно очков навыков для повышения уровня. Если уровень навыка был невысоким, рост был бы незначительным. Преимущество не было бы очевидным.

Не нужно даже упоминать Воина-Хранителя. Сердце Защиты Маленького Секретаря Шторма теперь стало известно всем. Оно было дважды объявлено системой. Другие люди также узнали о его навыках. Его максимальные HP были удвоены. Люди, вероятно, не захотят бить его. Он был слишком силен. У него также был навык Щитовой Удар. Он оглушал на одну секунду, а также мог насильно притягивать агрессию. Это был обязательный навык для танка.

Будучи популярным классом, берсерки не были особо сильны. Все знали, что их умения - только "Атака" и "Захват". Атака была умением, которое они разделяли с воинами стражи. Он не совсем оправдывал свое название. Вероятно, потому, что никто еще не получил мощного учебника по умениям. В конце концов, игра началась всего два дня назад.

У ледяного мага были "Быстрая звездная заморозка" и "Звездная заморозка". "Быстрая звездная заморозка" могла оглушить цель на три секунды. "Звездная заморозка" - дебафф по области. Если очки навыков были полными, эффект дебаффа был бы очень хорош. Он снизил бы скорость передвижения цели на 50%. Это было очень мощно, особенно в командном PK. Это также было практично при убийстве монстров. Что касается навыков нанесения урона ледяного мага, то ими пока никто не делился.

От мага огня выпала способность Сердце пламени. Это была пассивная способность десятого уровня, которая могла увеличить урон от огня на 50%. Это было чрезвычайно могущественно. При одинаковом снаряжении урон с этой способностью был бы на 50% больше, чем у остальных.

Это была очень страшная способность. Также это было пассивной способностью. Другими словами, на задействование не требовалось маны и не было времени отката. У мага, обладающего такой пассивностью, имелись самые ужасные перспективы. Некоторые предположили, что у мага льда должна быть похожая способность. Просто она еще не выпала.

Также от мага огня выпал свиток способности Земляной огонь. При полной зарядке она увеличивала урон на 100%. Она могла мгновенно пробить хрупкую кожу. Однако требовалось много маны. На первом уровне требовалось 200 очков маны, а на десятом - 2000. Время отката составляло одну минуту. Эта способность наносила очень мощный урон.

Что касается Жреца и Шамана, то о них не так уж много можно сказать. У них тоже были навыки урона. Однако те навыки, которые были показаны до сих пор, были не очень мощными. Например, Вызов молнии Уиндов Чаймс был эквивалентен только начальному навыку Мага огня.

Эти два класса в основном полагались на исцеление и воскрешение товарищей по команде, особенно на навыки воскрешения. Тот, кто научится воскрешать, получит преимущество.

...

В настоящее время многие игроки на форуме обсуждали, как получить больше очков навыков. Простого повышения уровня и добавления одного очка навыков было недостаточно. Практический навык, особенно наносящий урон, определенно выжал бы из очков навыков максимум. Навык стоил 10 очков навыков, а два навыка - 20 очков навыков. Кто знает, сколько времени потребуется, чтобы достичь 20-го уровня? Становилось все труднее и труднее повышать уровень.

Один из способов получить очки навыков — убить впервые босса выше оранжевого уровня. Помимо двух оранжевых боссов, убитых гильдией «Шторм», были также игроки из других городов, которые организовывали собственные команды для убийства боссов и получения очков навыков. Однако этот способ получения очков навыков был слишком ограничен. Большинство игроков не имели возможности сделать это.

Некоторые люди предполагали, что даже если красный босс не был убит впервые, очки навыков все равно можно было получить. Однако прямо сейчас, не говоря уже об убийстве красного босса, его никто еще никогда не видел.

На форуме было довольно много сообщений о том, что были найдены красные боссы, но это были только заголовки. Увидев большое количество красных точек на карте, они предположили, что там может быть красный босс. Однако никто так и не видел его раньше. Это связано с тем, что прежде чем они могли уйти далеко, их убивала большая группа монстров.

Что касается другого способа получения очков навыков, то это было срабатывание нового механизма. Например, Чжан Шань был первым, кто вошёл в Восточную столицу, а Шторм мира стал первым, кто покинул деревню новичков. Однако этот метод встречался ещё реже. Короче говоря, очки навыков было трудно получить, и их нужно было использовать с умом.

http://tl.rulate.ru/book/70492/3708543