

Хиро решил приступить к игре на своем обычном участке. Первым монстром, который стал его противником на этот раз, был волк-малыш, который, согласно руководству, имел довольно сбалансированный базовый EXP и EXP класса профессии, что позволяло ему повышать оба уровня сразу.

В LSO базовые классы профессий можно было переходить на следующую ступень, когда игрок достигал 35-го уровня класса профессии. Поскольку ограничения по уровню на данный момент больше не существует, Хиро решил стремиться к балансу между базовым уровнем и уровнем класса профессии.

У него был только базовый навык "Комбо-меч", поэтому, перейдя на следующую ступень, он мог сменить класс профессии, чтобы иметь больше различных навыков по умолчанию.

В прогрессивной статистике игроков LSO было два уровня: базовый уровень и уровень класса работы. Базовый уровень имел решающее значение как требование квестов, событий и снаряжения, в то время как классы профессий влияли на квесты и навыки, связанные с классами профессий.

Хиро купил несколько зелий HP и зелий энергии в качестве капитала для своего безостановочного гринда.

И он также планировал использовать оружие в награду за предыдущий главный сюжетный квест.

[Beginner Metal Two-Handed Greatsword (Level 5) - Tier A]

[Урон 101; Точность 25; Крит 9].

За успех своего плана.

Места охоты на волчат заполнили один слот обычного участка Хиро. На участке площадью более 20 метров бродило в общей сложности 17 волков-малюток. Рост монстра был не выше колена Хиро, а его стройное тело покрывал грубый и неопрятный оранжевый мех.

Помимо сбалансированного EXP, с монстра можно было получить карту брони [Defensive Damage Bonus +1%]. Перемолоть его было совсем не плохой идеей.

□r□□□□□□□e□.□□□

[Детеныш волка (7 уровень)]

[Раса: Зверь]

"Давайте, маленькие монстры!"

Тап! Тап! Тап!

Хиро выхватил свой меч и бросился вперед. Перед ним было семь волчат, играющих на травяном поле.

ШПЛАТ!

Вурф!

СПЛАТ! [2x Critical Hit Combo]

SPLAT! [3x Critical Hit Combo]

Уауа!

С двумя ударами три волка-малыша превратились в пиксели и исчезли вместе с ветром.

Размера клинка Хиро было достаточно, чтобы внезапной атакой разрубить сразу трех волков-малюток. Однако после того, как он потревожил монстров, 10 волков-малышей одновременно начали приближаться к нему.

Хиро ожидал и даже надеялся на это. Он не хотел подходить к монстрам по одному, поэтому монстры brutального типа, такие как эти волчата, были его любимыми.

ШПЛАТ! СПЛАТ! ПЛАЧ!

Времени на то, чтобы на мгновение прекратить размахивать мечом, почти не оставалось, так как убитые им волчата тут же возрождались и продолжали атаковать его.

СПЛАТ!

Хиро ничуть не ослабил бдительность. Он был предельно осторожен, не позволяя детенышам волков кусать его со всех сторон. Как только они подходили слишком близко к его позиции, его меч отсекал их или убивал.

Когда он начал рубить своим мечом, ему это так понравилось, что он на время забыл обо всех своих проблемах.

Дзинь!

[Базовый уровень повышается на 1x]

[Уровень класса профессии увеличился на 1x]

Несмотря на повышение уровня, количество EXP, получаемое от волчат, оставалось прежним. Однако количество EXP, необходимое для перехода на следующий уровень, увеличилось. Тем не менее, он решил задержаться, так как не получил нужную ему карту.

Однако...

Дзиль!

[Базовый уровень повысился на 1x]

[Уровень класса профессии повысился на 1x].

Даже после часа шлифовки и очередного повышения уровня не появилось никаких признаков выпадения карты, которую он искал.

Дзиль!

[Вы получили Rusty Greatsword (уровень 5) Tier E]

"...Ха."

'Ты издеваешься надо мной?'

Хиро сдался. Несмотря на то, что он не получил карту, которую хотел получить, он решил сменить монстра. Количество EXP, необходимое для повышения уровня, увеличивалось еще больше, так что пора было оставить волчат и их невозможную карту.

Тем не менее, он не мог не испытывать некоторого раздражения, думая об этом.

'Сколько там вообще выпадает? 1%? 0.00001%??'

Хиро направился к месту, где находился главный выбор для его гринда в версии СВТ - Садовые големы.

"Мы снова встретились, старые приятели! Ты собираешься дать мне карту?"

Глаза Хиро встретились с Садовым Големом, ходившим взад-вперед, но монстр проигнорировал его и продолжил заниматься своими делами. Садовые големы действительно не отличались жестокостью.

Он пришел сюда еще раз потому, что не был уверен, что карта оружия [ASPD +30%] входит в число предметов, которые будут перенесены из версии СВТ. На всякий случай он решил поработать, надеясь получить карту оружия снова.

Он не будет беспокоиться, если предмет не будет перенесен из СВТ-версии, и сможет выставить его на аукцион, так как знал, что карта вызовет интерес у многих игроков.

Кроме того, его главной целью на данный момент было как можно быстрее повысить уровень. Садовые големы давали больше базового EXP, чем EXP классов профессий, в соотношении 2:1, поэтому его вторая цель - достичь 20-го уровня для продолжения главного квеста - будет достигнута быстрее.

СПЛАТ!

СПЛАТ!

Хиро стоял посреди пяти Садовых големов, ходивших взад-вперед, и атаковал их длинной горизонтальной косой. Его целью было спровоцировать монстров подойти к нему, чтобы он смог нанести урон сразу четверем из них.

□r□□□□□ovel.□o□

SPLAT! [5x Critical Hit Combo] [HP -1,000]

Дзинь!

[Карта оружия Садового Голема упала перед вами]

"Аххх, мы действительно созданы друг для друга!" радостно воскликнул Хиро и тут же проверил детали предмета.

Однако...

'Только 5%?'

Похоже, он пропустил какое-то изменение. Система значительно ухудшила его любимую карту с +30% ASPD до +5% ASPD для одного типа карты.

"Тч." Он чувствовал себя обманутым.

Несмотря на это, он все еще надеялся получить свою старую карту. Использованная карта будет привязана и впоследствии станет непригодной для продажи, поэтому он не стал сразу использовать новую карту.

Он все равно не торопился.

Хиро продолжал избивать големов без устали, пока солнце полностью не взошло на голубом небе ЛСО.

...

Дзиль!

[Базовый уровень повысился на 1х]

Прошло четыре часа, а Хиро поднялся только на два уровня с момента начала игры с Садовыми големами.

В ходе сегодняшней сессии он заметил два важных различия между версией СВТ и официальной версией. Во-первых, EXP, получаемый от монстров одного вида, был уменьшен на 10%, а во-вторых, если он правильно рассчитал, LSC, получаемый от монстров, был уменьшен примерно на 15%.

Несмотря на то, что системные недоработки были довольно значительными, Хиро не чувствовал, что это потеря для него. Напротив, он понял, что разработчики очень тщательно следили за балансом в игре. Менее чем за день им удалось изменить все эти вещи без единого бага!

Дзиль!

[У вас новое сообщение]

[Уважаемый игрок NightFall, благодарим вас за участие в закрытом бета-тестировании Last Shelter Online].

[Вот ваша награда.]

Дзиль!

[Вы получили специальный пакет от Гейм Мастера Джона]

<http://tl.rulate.ru/book/74974/2980493>