

"Долгожданный наконец-то прибыл".

[Дзинь! Вы получили специальный пакет]

"Откройте его."

[Дзинь! Вы получили обычный ободок для волос]

[Дзинь! Вы получили Батаранг (15 уровень), уровень A]

[Дзинь! Вы получили GPS систему]

[Дзинь! Вы получили зелье Swish Swish]

[Дзинь! Вы получили легендарное оружие Blood-eater Vampire Greatsword (уровень 10) - уровень SSS]

[Дзинь! Квест "Демон" завершен]

[Энергия увеличена до 250]

[Дзинь! Вы получили новый костюм "Плащ ночного океана"]

[Дзинь! Вы получили свиток Awakening Sword Combo Skill]

[Дзинь! Вы получили новый титул "Великолепная улыбка"]

[Дзинь! Вы получили новое звание "Подземный мир"]

[Дзинь! Вы получили новый титул "Король СВТ"].

"Что ж, неплохо".

Большинство предметов, полученных в версии СВТ, наконец-то были хорошо приняты Хиро.

Среди предметов, которые он не получил, были комплект доспехов, выпавший из монстра в форме черепа ворона, акк, повышающий удачу, и карты садового голема. Теперь он чувствовал себя в невыгодном положении, особенно когда не получил обратно карты садового голема.

Тем не менее, по крайней мере, обещанное оружие было предоставлено бесплатно.

Однако, открыв описание оружия, Хиро снова удивился, увидев подробности.

[Легендарное оружие: Вампир-кровопийца (меч)]

[Уровень SSS] [Повышение ранга 0/5]

[Урон 729; Точность 12; Aspd 19; Crit 21]

[Специальная способность оружия 0 ранга: нет]

[Уникальное умение: Вампир-пожиратель крови - это жаждущий крови Greatsword, который может поглотить 55% любого объекта с HP при контакте с клинком. Это умение остается активным в течение 60 секунд и может быть использовано только один раз на каждый объект (в толпе). Однако при нацеливании только на один объект этот меч может поглотить 75% HP единственной цели. Поглощенные мечом HP будут конвертированы в HP и ATK игрока одновременно в соотношении 50:50 (Cooldown 15 minutes) (AP Cost 500)]

[Refinement : None]

[Enchantment: None]

[Может быть использовано для всех классов профессий].

[Privileged Weapon]

[Неотработанное]

[Сигнатура: NightFall]

Повышение ранга, которое было полным 5/5, теперь равно 0. Ранг 0 не дает никаких особых способностей оружия. И ранее улучшенный максимальный уровень также был сброшен на 0, так что дополнительного увеличения урона пока не было. Не говоря уже о том, что время действия уникальных умений увеличилось до 15 минут.

Хиро раздраженно дернул себя за волосы, увидев, что статус его оружия был сброшен с самого начала.

Он должен был ранжировать и усовершенствовать свое оружие, чтобы получить тот же статус, что и раньше.

"Хаффт." Хиро издал долгий разочарованный вздох.

В отличие от других видов оружия, легендарное оружие давало дополнительные новые статусы, называемые повышениями ранга, которые изображались в виде звезд.

Максимальное повышение ранга составляло 5 звезд. Чтобы повысить ранг легендарного оружия, игроки должны выполнить основные задания, связанные с происхождением легендарного оружия.

Несмотря на то, что многие способности меча все еще были заблокированы, базовая мощь меча все равно была выше, чем у других видов оружия того же уровня.

□□e□□e□□o□□□.□□□

Однако, текущий базовый уровень Хиро все еще был 8 уровнем, и ему нужно было подняться еще на 2 уровня, чтобы иметь возможность использовать это оружие. Но все же его энтузиазм был уже не так велик, как раньше, потому что он понимал, что для достижения 1000 лучших нужно еще больше потрудиться.

Следующим предметом, которого Хиро так ждал, было зелье Swish Swish, которое давало общий бонус в 30 очков базовых характеристик, которые он мог свободно распределять на любые характеристики.

С дополнительными 30 бонусными очками сила Хиро была эквивалентна 10-кратному повышению уровня.

[Зелье Swish Swish было израсходовано]

[Получено 30 бонусных очков базовых статусов]

.

.

[21 очко базовой статистики было добавлено к STR (55)]

[9 очков базовой статистики добавлено к AGI (25)]

['CBT King' has been equipped]

[Слава увеличена]

[Бонус все статьи +3 получен]

[BR увеличен]

["Плащ ночного океана" экипирован]

[Слава увеличена]

[BR увеличен]

"Вызов системы".

[NightFall] [Barbarian] [CBT King]

Базовый уровень 8

Класс работы 6

Здоровье 2320/2320

AP 625/625

Энергия 250/250

Известность 2150

БР 5890

Базовая статистика (очки 0)

STR 58

AGI 28

INT 18

VIT 24

DEX 19

LUCK 16

Статы умений (очки 0)

Уровень навыка "Комбо меча" 5

Хиро удовлетворенно улыбнулся, увидев свой текущий прогрессивный статус.

"Все готово".

Даже без оружия Хиро был уверен, что на этот раз он сможет победить стоящего перед ним садового голема голыми руками. Общий урон, который он сейчас имел, почти вдвое превышал его прежний урон благодаря STR.

Заинтересованный в том, чтобы попробовать, Хиро убрал свой меч обратно в ремешок и ударил садового голема кулаками.

Удар! [Здоровье -250]

Удар! [Здоровье -450]

Удар! [Здоровье -300]

"Хахаха. Это весело!"

Удар! Удар!

Удар! Удар! Боковой удар! Двойной удар!

[Дзинь! Скрытый базовый навык получен]

"А?"

[Martial Combo Arts было разблокировано]

[Martial Combo Arts позволяет вам совершать комбо-атаки с помощью кулаков. Более высокая скорость атаки + повышенный урон]

f[]ewe[]e.c[]

Хиро не знал, радоваться ему или смеяться, потому что его любопытство попытаться атаковать голема голыми руками привело к срабатыванию скрытого навыка.

Навык боевого комбо мог быть использован для применения комбо без помощи оружия, и его функция была такой же, как и у оружия.

Поскольку он был автоматически активирован и поднялся до первого уровня, Хиро немедленно попытался использовать боевой комбо-навык, чтобы ударить голема перед собой и увидеть разницу с предыдущей атакой.

Удар! [Здоровье -350]

Удар! [2x Hit Combo]

Удар! [3x Hit Combo]

[Комбо прекратилось]

"Что?"

Хиро попытался использовать тот же метод, и его комбо застопорилось на третьем ударе. Это вызвало у него любопытство, и он открыл описание навыка.

[Боевое искусство комбо - скрытый базовый навык, требующий определенных движений для работы комбо]

[Разблокированное движение: Удар! Удар! Боковой удар! Двойной удар!]

Прочитав описание, Хиро понял одну вещь. У этого комбо было определенное движение, заданное системой. И если он не использовал правильное движение при использовании комбо, оно останавливалось.

Другими словами, чтобы навыки боевого комбо работали очень хорошо, Хиро должен был выучить больше движений, которые он не был уверен, откуда он их возьмет.

Как и в боевой технике, здесь были особые движения, которые необходимо выполнять для достижения идеального результата. И эти знания были переняты системой LSO и использованы в навыках боевых комбо.

Однажды Хиро играл в автономную игру с таким режимом, и чтобы получить движение в этой

игре, ему пришлось учиться у NPC-учителя боевых искусств или искать свиток с этим движением.

И хотя метод был нелегким, навыки боевого комбо были бы очень полезны, если бы они были успешно освоены. Таким образом, оказавшись в загнанном в угол состоянии в то время, когда оружие было разоружено, он все еще мог сражаться голыми руками.

Последнее открытие Хиро заставило его еще больше загореться желанием освоить игру.

А поскольку времени на игры у него больше не было, Хиро снова достал свой меч и бил им Садового голема, пока не получил следующую выпавшую карту. Хотя теперь она добавляла лишь 5% бафф к ASPD, Хиро уже смирился с этим. Лучше получить 5% прироста, чем вообще ничего.

<http://tl.rulate.ru/book/74974/2980526>