

[Повязка для волос разбойника продана RedKnight]

[На ваш баланс добавлено 585 LSC].

Хиро только что закончил основной квест, когда получил уведомление о том, что предмет, который он выставил на продажу, только что был продан.

В то же время он получил новую информацию из текущего основного квеста.

Отдав предметы для добычи и плавки трем разным NPC-кузнецам, Хиро научился изготавливать оружие, доспехи и аксессуары.

Игроки, не принадлежащие к родословной гномов, не могли создавать снаряжение без помощи NPC-кузнеца или игрока-гнома с родословной, который повысил уровень своего жизненного навыка "Ремесло" до 5-го уровня.

Для создания оружия, доспехов или аксессуаров игроки должны были иметь чертежи предметов, которые они хотели создать, а также предметы, необходимые в качестве основных ингредиентов для ремесла.

По мнению Хиро, это было довольно сложно, поскольку чертеж не был доступен на рынке Девятисот.

Чертежи можно было получить, выполняя задания или выпадая при победе над монстрами, или даже во время некоторых особых событий. Некоторые чертежи можно было продать, а некоторые - нет.

Получить чертежи для оружия, брони и аксессуаров также было нелегко. Хиро был уверен, что из-за этой редкости не многие игроки захотят создавать свое снаряжение.

В игре LSO было 8 уровней снаряжения. Самым низким был уровень E. Большинство снаряжения можно было получить из дропа монстров. Однако экипировку уровней S, SS и SSS можно было получить только в результате крафтинга, используя специальные требования или материалы.

Для легендарного оружия и брони уровня SSS, которые Хиро и другим игрокам CBT удалось получить через дроп-босса в версии CBT, было исключением до выхода официальной версии LSO.

Фактически, только владение одним из них сделало силу Хиро выше, чем у 99,99% нынешних игроков LSO.

Хиро продолжил выполнение главного квеста.

На этот раз он получил информацию о трех разных вещах, а именно: о модернизации, зачаровании и очистке оборудования.

Модернизация оборудования может быть использована для повышения уровня оборудования. Материалы для модернизации можно было получить при добыче, выплавке или ловле рыбы. Обязательным материалом был чертеж. Самое важное, что следует отметить, - это то, что улучшить снаряжение можно было только в том случае, если его уровень был полным или достиг максимального уровня (+12).

Улучшение экипировки - это то же самое, что и модернизация, это давало игрокам огромный прирост статистики. Однако только снаряжение уровней A, S, SS и SSS могло быть улучшено 12 раз, чтобы увеличить процент улучшенных статов. Увеличение процента статов было разным в каждом ярусе. Чем выше уровень экипировки, тем больше увеличивался процент статов.

fr[e]v.c[m

Например, легендарное оружие Хиро, усовершенствованное на максимальном уровне, давало прирост урона на 24%, пока находилось в версии СВТ. Но на данный момент показатель утонченности снова упал до нуля, поэтому дополнительного увеличения урона в данный момент нет.

Следующим было зачарование снаряжения. Игроки могли добавлять эффекты к своему снаряжению, зачаровывая его. Каждый предмет снаряжения имел пять слотов для дополнительных эффектов от результатов зачарования.

Например, дополнительные святые атрибуты, такие как благословенный меч, который Хиро получил за особый квест в версии СВТ.

Однако снаряжение с титулом "Легендарное снаряжение" было особенным.

Оборудование с легендарным статусом имело уникальную и разнообразную историю. Разница с нелегандарным снаряжением заключалась в том, что у него был дополнительный статус в виде "Повышения ранга".

Ранг снаряжения можно повысить в 5 раз, выполнив основной сюжетный квест легендарного снаряжения. Существует три типа экипировки с легендарным статусом, включая оружие, броню и даже аксессуары. Этот статус давал возможность активировать специальную способность снаряжения.

Другими словами, сила "легендарного снаряжения" могла быть увеличена за счет усовершенствования или зачарования, а также повышения ранга.

Хиро серьезно изучил все это, потому что все три информации были очень важны для увеличения силы снаряжения и прогрессивных статистик.

Улучшение, совершенствование и зачарование снаряжения можно было сделать у трех разных NPC.

Поняв, как увеличить силу снаряжения, Хиро перешел к следующему главному заданию.

[Подойдите к NPC Вилли и попросите его показать вам окрестности].

Хиро подошел к NPC Вилли, следуя полученным указаниям.

И на этот раз его повезут на экскурсию в пять крупных городов, принадлежащих Ninacent, о которых Хиро прочитал, когда пытался купить обычный участок.

Пять крупных городов, предоставленных Ninacent, включали в себя родной город каждого игрока с кровным родством в игре.

Первым городом был город для кровной линии эльфов, город Асвесера. Красивый город с захватывающими дух видами.

NPC, жившие в этом месте, казались идеальными как для мальчиков, так и для девочек. В этом потрясающем месте была река, протекающая через весь город. Город Асвесера был расположен на плато.

На самом пике городской возвышенности находился замок Асвесера, похожий на красивый холм с прекрасным дворцом, в котором преобладал аква-зеленый цвет драгоценных камней, использованных для строительства дворца.

Даже просто наблюдая со стороны, Хиро сразу же влюбился в этот город.

Несколько небольших водопадов были созданы естественным образом из потока реки, вода была чистой везде, куда бы он ни посмотрел.

"Дом прекрасных эльфов". объяснил NPC Вилли, после чего пригласил Хиро телепортироваться в следующий город.

Город Вул Фалдур. Город гномов.

В резком контрасте с красотой города эльфов, город гномов располагался в пустыне недалеко от моря и имел бесчисленные порты с каждой стороны.

Форма зданий в городе гномов была намного проще, чем в городе эльфов, в котором многие здания были очень роскошными. В городе гномов дома были сделаны из камня и глины, которые выглядели очень прочными и качественными.

В конце концов, гномы были искусны как в ремесле, так и в торговле. Похоже, их навыки были доведены до совершенства благодаря стратегическому расположению города Вул-Фалдур. Он находился в центре карты мира LSO и был связан с пятью другими крупными городами.

"Королевство Вул Фалдур, их король очень недружелюбен". прокомментировал NPC Вилли, прежде чем вернуть Хиро, чтобы телепортироваться в следующий город.

Город Фантомбург. Город драконьей крови. Хиро не знал, что сказать, когда увидел очень сухую твердую землю, украшенную гигантскими костями, которые напомнили ему кости динозавров в музее.

Кости торчали из твердой земли и образовывали здания, в которых жили NPC с очень большими и крепкими телами. Даже форма их челюстей казалась одинаковой.

"Они такие грубые", - прошептал NPC Вилли, понизив голос, когда говорил Хиро.

Хиро догадался об этом, и он не жалел, что не выбрал драконью родословную.

"Следующий город, пожалуйста".

Вуш!

Тело Хиро задрожало, когда холодный воздух внезапно пронесся мимо него после того, как NPC Вилли телепортировал его в следующий город.

Следующий город находился на континенте, где земля была покрыта толстым слоем снега. Было очень холодно, а небо выглядело очень темным.

Этот город был окружен гигантской прямоугольной железной стеной.

Он назывался Город Лунной империи. Город зверей.

"Неудивительно, что они все пушистые. Здесь очень холодно". Хиро задрожал еще сильнее, не в силах выносить холодный ветер и снег.

Несмотря на то, что на первый взгляд город выглядел красиво, с уникальной формой синесерых зданий, Хиро не мог долго находиться здесь.

"Звери очень теплые". NPC Вилли прокомментировал, как обычно.

"Теперь я отведу тебя в город, где тебе самое место".

Последним городом был город родословной Хиро, демона.

И согласно его предсказанию, этот город был намного хуже остальных.

Город подземного мира располагался глубоко под землей, он был очень близок к ядру виртуальной планеты.

Город выглядел как очень роскошный ад с различными гигантскими зданиями на нем. Площадь Подземного Города была намного больше, чем у других четырех городов.

Если в других городах в центре всегда стоял огромный, величественный дворец, то в Подземном Городе в центре города была гигантская башня.

По словам NPC Вилли, в этой гигантской башне жили лидеры империи Underworld.

"Людам вроде меня строго запрещено входить в этот город. Единственный город, который нелегко примет людей, не принадлежащих к их расе".

NPC Вилли выглядел в ужасе и не хотел приближаться к гигантским воротам, расположенным между несколькими подземными скальными горами с острыми краями.

"Как насчет Королевства Вечности?" Хиро вспомнил основной сюжет, который он получил, когда впервые вернулся в игру.

Королевство Вечности было одним из крупнейших нейтральных городов. Внутри него доминировала человеческая раса.

Большинство второстепенных городов, которые были куплены мировой элитой через аукцион, находились на территории Царства Вечности. Итак, самым большим королевством в мире LSO было Королевство Вечности. Царство, объединившее все расы.

Дзинь!

[Ваш основной квест с NPC Вилли завершен]

[Доступ к 5 крупным городам получен]

[Следующий основной квест: создать или вступить в гильдию]

<http://tl.rulate.ru/book/74974/2980781>