

— Фуфу~н! Привет мир VR, я вернулся!!!

Через день после обновления, последовавшего за событием гильдии.

Я сразу же вошел в систему и приземлился на площади базы моей гильдии "Священный город Хельхейм".

— Блин~, вчерашний день, конечно, был тяжелым. Никогда не думал, что меня будет преследовать старшеклассница в школе...

Это была член клуба рукоделия, которая заставила меня надеть её платье во время школьного фестиваля.

Может быть, ей понравилось то, что она видела в прошлый раз? Она подошла ко мне с нарядами медсестры и горничной в руках и попросила меня: "Не будете ли вы так любезны надеть это для меня!" — почему-то благородным дамским тоном.

Если бы она была мужчиной, я бы дал ей по морде прямо там и тогда, но я никак не мог поднять руки на девушку.

— В конце концов, я уступил ей, но потом она заставила меня надеть всевозможные наряды и даже попыталась сфотографироваться... конечно, я не выдержал и убежал... хааа...

Но дальше все стало еще хуже.

Когда я выбежала из школы, я столкнулся с молодым человеком с кислым лицом, который шел возле школьных ворот.

Потом мы оба упали, причем он оказался сверху, как будто толкнул меня.

— Что еще хуже, я тогда еще был в девчачьей форме... и проходившая мимо девочка младших классов сразу же ударила кислотицею молодого человека ногой с криком: "Какого черта ты делаешь!"

Это была действительно хаотичная ситуация...!

После больших усилий мне удалось остановить девочку средней школы, которая серьезно пыталась избить молодого человека до крови - она выглядела чопорной и правильной, но почему казалось, что она так привыкла к насилию? - и успокоить ее.

— Мне было очень жаль этого молодого человека. Он кричал: "Я впервые за долгое время

вышел на улицу, но почему я должен так страдать... реальный мир - это всего лишь дерьмовая игра, в конце концов", — пока его избивали.

— Ну, когда я попытался помочь ему подняться, он каким-то образом встал на ноги с такой удивительной энергией, так что он должен быть в порядке, по крайней мере...

Это был такой суматошный день.

Возможно, он был более утомительным, чем само мероприятие.

— Ладно, игра - это место, где можно повеселиться, а не беспокоиться о проблемах реальной жизни. Я должен включить свой игровой режим!

Я ударил себя по щекам, чтобы взять себя в руки.

Итак, давайте сегодня снова буянить!

— Похоже, новое обновление заняло целый день, как и предыдущее. Посмотрим, что нового...

Как только я это пробормотал, передо мной тут же выскочило окно сообщения...

☐☐ В этом обновлении мы внесли некоторые изменения в баланс боя.

Основные изменения следующие ↓

1. В ответ на буйство некоторых игроков мы изменили количество оружия, которое можно призвать с помощью «Оружейного барьера» с "неограниченного" до максимум "семи".

Кроме того, мы сделали невозможным призыв оружия из-под ног вражеского игрока (поскольку от него практически невозможно защититься или уклониться).

Вместо этого мы увеличили время материализации оружия с 3 до 10 секунд.

2. В ответ на буйство некоторых игроков мы добавили некоторые условия к навыку кражи предметов: его нельзя использовать для кражи предметов важных событий, и он не действует на противников, чей уровень ниже, чем у пользователя.

Кроме того, украденные предметы нельзя продавать никому, кроме первоначального владельца.

3. В ответ на буйство компаньонов некоторых игроков, в случае, если игроки выводят на поле NPC, каждый из них будет занимать один слот группы. Во время определенных событий это ограничение будет снято.

4. Учитывая способности ведущих игроков, мы увеличили боевую мощь монстров на полях высокого уровня (это сопровождается небольшим увеличением очков опыта, которые они дают).

Кроме того, мы добавили новых мощных специальных монстров.

5. Добавлена "Система Кармы".

По сути, это числовое представление степени, в которой NPC боятся игроков, получивших смертный приговор.

Те, кто ведет себя доброжелательно при выполнении квестов и тому подобных заданий, получают хорошую карму, а те, кто ведет себя жестоко, получают плохую карму.

То, на какой стороне и как далеко в спектре Кармы находится игрок, влияет на будущие события и т.п.

А если игроки с Кармой выше определенного уровня выполняют "скрытые условия", они получают особые секретные техники.

6. Изменены некоторые термины и переделано окно статуса.

Мы изменили термин дополнительных системных функций, которые становятся доступными при выборе определенных профессий, таких как Призыватель, с "навык" на "способность".

Кроме того, мы разделили навыки на различные типы, такие как "Тип баффа статистики" и "Тип расширения функций", чтобы их было легче читать.

7. Мы выпустили ассасинов, которые нацелены на лучших игроков!

Подробности полностью конфиденциальны. Если вы 50-го уровня или выше, пожалуйста, приготовьтесь и играйте усердно.

— Нугугугугу...! Эти дерьмовые разработчики, они меня все-таки понерфили...!

Я был взбешен, но не так сильно, как в прошлый раз.

Я имею в виду, что я предвидел, что номер один и номер два придут.

— Хааа... ничего не поделаешь. Я знал, что перестарался, когда бомбардировал вражеских игроков сотнями единиц оружия, которые взрывались при ударе, и то, как я запустил Зансворда в небо, словно фейерверк, было немного неприятно.

Но ничего, Юри-кун великодушен, так что я это прощу. В любом случае, они увеличили время проявления оружия, чтобы компенсировать это.

Номер два тоже не был проблемой. У меня не было хобби грабить низкоуровневых игроков, и мне не нужно было продавать украденные вещи; в конце концов, у меня уже была куча денег.

— Что касается номера три... может ли это быть из-за того, что Сиэль отправила армию NPC на убой? Это значит, что она тоже привлекла внимание разработчиков, а~.

От своего адъютанта я ожидал не меньшего. В следующий раз, когда мы встретимся, я поглажу ее.

Кстати, номер шесть был просто добрым, а четыре, пять и семь казались интересными. Я знал, что эти разработчики могут сделать игру более увлекательной, если приложат к этому все усилия.

— Ладно, суть я уловил. Ну и что, что «Оружейный барьер» урезали, я просто найду другой способ стать сильнее!

На самом деле, у меня уже был план!

Ухмыляясь, я открыл окно статуса.

В подменю "Профессия" было написано следующее сообщение:

□□Вы достигли 75 уровня.

Вторая профессия: Ремесленник может эволюционировать.

Есть два пути эволюции, какой из них вы выберете?

1. "Мастер ремесел"

Классическая эволюция ремесленника.

Повышает процент успеха всех производственных работ.

## 2. "Боевой Мастер"

Эволюционировавшая профессия ремесленника в боевое направление.

Может экипировать шесть дополнительных видов оружия и использовать их искусства без специализированной профессии.

Однако затраты МР в пять раз выше.

— Вот оно, Боевое мастерство!

Я с нетерпением ждал этого момента с тех пор, как узнал о нем.

Стоимость МР была ужасной, но возможность использовать искусства различных профессий, разве это не заставляет кровь бурлить?!

— Честно говоря, я завидую тем лучникам, которые могут использовать искусства стрельбы из лука...! Хотя я и называю себя "лучником", я могу только стрелять стрелами, без всяких причудливых эффектов, так как я не выбрал профессию "Лучник".

В конце концов, я все еще мальчик. Я как-то справился с самонаводящимися и разящими выстрелами с помощью стрел, которыми владели Понтаро и банда, но я все еще хотел использовать некоторые настоящие специальные приемы! Я хотел махать мечом и другим оружием!

И вот, когда я достиг 75-го уровня после буйства во время события...

— Пришло время эволюционировать! "Боевой Мастер" жми!

☐☐Поздравляю с эволюцией! Вы стали Боевым Мастером!

Вы получили способность «Всё оружие».

Вы получили право экипировать шесть дополнительных видов оружия и теперь можете использовать соответствующие им искусства!

☐ Вы также сможете использовать искусства оружия, которое вы выбрали при создании

персонажа.

Выбрать новое оружие можно в окне статуса. Вы можете выбрать все шесть видов оружия сразу или по отдельности.

— Да, черт возьми, я стал еще сильнее!

Я был так рад возможности использовать различные виды оружия.

Что ж, я решил, что могу не торопиться с выбором во время прогулки. Похоже, мне не нужно было выбирать всё сразу.

— Нухаха! Это небольшое ухудшение не остановит меня, глупые разработчики!

Итак, я отправился на тренировочную площадку, чтобы освоить новый стиль боя и одновременно подумать, какое оружие выбрать.

<http://tl.rulate.ru/book/78637/2942134>