

[Война гильдий] Чат для новичков 153 [Было весело, не правда ли!]

1. Проходящий Авантюрист

Это чат для новых игроков.

Для тех, кто еще не привык к игре, давайте поможем друг другу. Конечно, старшие игроки могут давать нам советы. Давайте все вместе.

Следующая тема будет создана автоматически.

Предыдущая нить: <http://□□□□□□□□□□>

173. Проходящий Авантюрист

Вчерашнее мероприятие гильдии было просто потрясающим!

Мы бы не смогли принять участие в веселье, если бы не Великий Король Демонов и Франсуазан, они были настоящими звездами! (□ω□)

175. Проходящий Авантюрист

>>173

Вы можете сказать это снова! Более того, мы получили очки событий, которые можно обменять на ограниченные навыки!

Похоже, что в этот раз обновление добавило несколько интересных вещей, так что веселье будет продолжаться!

176. Проходящий Настоящий Нуб

Простите!

В последнее время многие говорят об этом, так что я думаю начать BSO сегодня, но могу я спросить, какая работа и оружие подходят для новичка для начала?

177. Проходящий Авантюрист

>>176

О, у нас есть младший новичок! Думаю, теперь мы можем называть себя старшими новичками, ага! Кстати, добро пожаловать на борт!

Для новичка вы не ошибетесь, выбрав профессию "Мечник" или "Маг". Большинство игроков имеют любую из этих двух профессий. Они имеют доступ к большому количеству искусств, а их пути эволюции тоже довольно крутые.

179. Проходящий Авантюрист

>>177

Если вы выбрали мечника, вашим оружием должен быть "Меч", "Короткий меч" или "Большой меч".

Это оружие, с которым можно использовать колюще-режущие искусства.

Вернее, Мечники не могут использовать искусства без меча.

180. Проходящий Настоящий Нуб

>>179

А, искусства - это ведь специальные движения?

Значит, если я стану мечником, но выберу лук в качестве оружия, я не смогу использовать искусства?!

Похоже, что нет смысла выбирать Мечника, если я использую любое оружие, кроме меча...

185. Проходящий Авантюрист

>>180

Конечно, ты не сможешь использовать искусства типа слэша, но это не будет совершенно бессмысленно, понимаешь?

У каждой профессии есть свой навык, или способность, как это сейчас называется. У мечников, например, есть способность «Видеть все», которая немного повышает рефлексы.

190. Проходящий Авантюрист

>>185

У лучника есть способность под названием «Глаз ястреба», которая повышает зрение, поэтому многие игроки типа разведчика выбирают её в качестве второй профессии.

Кстати, есть магические искусства, которые можно активировать и без оружия.

198. Проходящий Авантюрист

>>190

У мечника есть доступ к магическому искусству под названием «Медитация Дзен», и если активировать его в сидячем положении, то ваше НР быстро восстановится. (А вообще, это магия?)

Другой пример - «Скрытное движение» из универсальной профессии "Храбрый лансер". Оно ослабляет ваше присутствие и позволяет вам подкрадываться к противникам.

200. Проходящий Настоящий Нуб

Вау, спасибо всем!

Поскольку многие рекомендовали это, я выберу Мечника и меч!

Кстати, просто спросил, а можно ли в этой игре владеть двумя мечами?!

Говоря об онлайн играх, вы не можете не упомянуть о двойных клинках, правильно!!!!!!!!!!!!!!

210. Проходящий Авантюрист

>>200

Интересно, какая история натолкнула тебя на эту идею? ЛОЛОЛОЛОЛ

Ну, вы можете использовать двойные лезвия. Хотя, не многие так делают...

212. Проходящий Настоящий Нуб

>>210

Почему?! Разве это не круто?!

215. Проходящий Авантюрист

>>212

Ну, в этой игре для экипировки редких мечей требуется соответствующий уровень Силы.

Скажем, если у вас есть два меча, требующих по 100 Силы каждый, то для того, чтобы орудовать ими вдвоем, вам нужно иметь 200 Силы.

В таких случаях большинство людей предпочтут использовать один мощный меч, требующий 200 Силы.

Более того, когда вы используете какое-либо искусство, оно будет эффективно только с одним из мечей.

218. Проходящий Настоящий Нуб

>>215

Ах! (´ω;□)

220. Проходящий Авантюрист

>>218

Не грусти, лол.

Кстати, я не подтвердил это, но, судя по всему, лучники могут применять искусство к нескольким стрелам.

Например, если вы активируете искусство во время наведения двух стрел, вы можете выполнить две атаки искусством с затратами МР, равными одной. Это обсуждалось в теме о лучниках.

221. Проходящий Авантюрист

>>220

Ну, если вы попытаетесь выпустить несколько стрел одновременно, их сила атаки упадет, и вам повезет, если хотя бы одна из них попадет в цель, так что это практически бесполезно, лол.

В любом случае, новичок-кун.

Эта игра дает тебе много свободы и полна скрытых трюков, которые Король Демонов Юри продолжает открывать, так что просто наслаждайся "МКО" в своем собственном темпе!

223. Проходящий Авантюрист

>>222

Почти все здесь новички, хотя!!!!



— Хорошо, давайте начнем!

В нескольких минутах ходьбы от городской площади. Купив и съев по дороге несколько шампуров, я прибыл на тренировочную площадку в форме Колизея и решил сразу же придумать новый стиль боя.

— Пока что я выберу три новых оружия: "Меч", "Большой меч" и "Копье". Нажатие, нажатие, нажатие, нажатие и готово.

Все они были широко популярным и простым в использовании оружием.

Включая лук, который я выбрал при создании персонажа, теперь было четыре вида оружия, с которыми я мог использовать их специализированные искусства.

— Хорошо, я оставлю три оставшихся варианта на потом, когда придумаю новые идеи. ...Но оставшиеся виды оружия в основном такие необычные, как ножницы и игральные карты.

Оба варианта были уникальны, но не очень практичны для боя, поэтому я отбросил их.

Кроме того, щиты, по-видимому, тоже были отнесены к оружию в этой игре. Довольно странно, должен сказать.

В любом случае, теперь я закончил выбирать новое оружие.

В результате мой статус стал таким:

Имя: Юри

Уровень: 76

Профессия: Высший призыватель

Вторая профессия: Боевой мастер

Оружие: Лук, Меч, Большой меч, Копье (осталось: 3)

Статы:

Сила: 0 Защита: 0 Магия: 0 Ловкость: 0 Удача  $850 \times 3 \times 2 + 85 + 900 = 6085$

Навыки:

Бафф статов: «Усиление удачи», «Покоритель невзгод: Активируется из-за того, что HP равен 1. Все показатели удваиваются».

Мужество: «Стойкость».

Бафф на урон: «Смертельный удар», «Голова к голове», «Геноцидное убийство», «Бессердечный шинигами», «Абсолютный ноль», «Психо».

Коллекция оружия: «Использовать по назначению!»

Поддержка фамильяров: «Род Короля Демонов», «Командир Демонов: ограниченный навык».

Другие баффы аватара/расширение системы: «Кулак богоубийцы», «Магический стрелок», «Всплеск короля демонов», «Тело короля демонов», «Король зла», «Оружейный барьер: ограниченный навык», «Багровый король демонов», «Богохульный грабитель», «Торговец оружием», «Король всего сущего».

Профессиональные способности: «Приручение», «Создание химеры», «Вызов», «Запрещенный вызов», «Вызов гигантского монстра», «Производство», «Транспорт», «Всё оружие».

Снаряжение:

□Голова: Проклятое украшение для волос принцессы шинигами (Создатель: Франсуаза; Альтерер: Гримм)

Вдвое снижает силу, магию, защиту и ловкость игрока; МР +100; удача +300

□Тело: Проклятое платье принцессы шинигами (Создатель: Франсуаза; Альтерер: Гримм)

Вдвое снижает силу, магию, защиту и ловкость игрока; МР +100; удача +300

□Ноги: Проклятые сапоги принцессы шинигами (Создатель: Франсуаза; Альтерер: Гримм)

Вдвое снижают силу, магию, защиту и ловкость игрока; МР +100; удача +300; владеет Маа-кун.

□Оружие: Лук новичка; без требований; сила атаки 1

□Аксессуары: Кольцо проклятой принцессы (Уменьшает НР владельца до 1, а взамен с очень низкой вероятностью уменьшает время действия умения до 0); Ожерелье контракта со злым богом ( Увеличивает удачу в три раза, когда НР владельца равен 1); Кольцо сопротивления яду (С низкой вероятностью уменьшает действие яда).

О~. Как и было сказано в патче, навыки теперь были распределены по категориям. Они были просты на вид, хорошо.

— Так, все приготовления закончены. Итак... вперед, тренироваться и использовать Ктулху□Реплику!

— Куииииииииии!

В ответ на мой голос передо мной появился жуткий слизеподобный дракон, "Запретный Злой Дракон Ктулху□Реплика" - ну, или его имитация.

Это была особенность тренировочной площадки, которой я всегда пользовался. Здесь можно было вызывать любых монстров, которых ты победил, сколько угодно, но они не приносили очков.

— Ах, прости, фальшивый Ку-чан. На этот раз не надо входить в земляные жилы, хорошо? Ты будешь работать моим контролером урона.

— Куиии?!

Скопированный Ктулху □ Реплика издал вопль, как бы говоря: "Жестоко?!".

Возможность приказывать монстру подобным образом была также удобной частью тренировочной площадки.

— Но мне не интересно бить противников, которые не сопротивляются. Пока ты неходишь в земляные жилы, ты можешь атаковать меня как угодно!

— Куэ?! Куэ?!

Как только я дал разрешение атаковать, фальшивый Ку-чан протянул свои щупальца, полные энтузиазма!

Ладно, поехали! Чем сидеть и думать, я предпочитаю ломать голову во время жаркой битвы, в конце концов!

Я материализовал лук в правой руке и приготовился к бою.

— Вот и я, Ктулху! Навык «Оружейный барьер»!

Я активировал свой особый навык.

Позади меня появилось несколько вызывающих формаций, из которых виднелись наконечники демонических мечей и священных копий. Но...

— Хаха... это так мало...

...их было всего семь.

Учитывая, что раньше я мог призвать более 100 видов оружия, это была очень большая разница.

— Ну, с этим ничего не поделаешь. Оружейный корпус, вперед!

Оружие выстрелило в сторону Ктулху.

Они ударили по приближающимся щупальцам и одновременно вызвали семь больших взрывов!

Огромное облако пыли взметнулось на тренировочной площадке.

— Взрывной эффект все еще силен, я вижу. Как это было? Ты мертв, Ктулху?!

— К-куииииииииииииииииииии!

Но в следующее мгновение бесчисленные щупальца взметнули пыль и устремились ко мне!

— Гех, Маа-кун! «Мерцание», пожалуйста!

— Нг---!

Я немедленно призвал "Рыцаря Живых Доспехов", владеющего моими сапогами, и сделал скоростные шаги, чтобы избежать роя щупалец!

— Черт, семи взрывов недостаточно, чтобы убить его, в конце концов...!

На самом деле, это было вполне естественно. "Ктулху□Реплика" был скрытым боссом-монстром высшего уровня.

Однако, если бы я смог взорвать его ковровой бомбардировкой, как во время события, то, вероятно, смог бы убить его мгновенно.

— Что ж, не стоит плакать из-за пролитого молока. Теперь я пытаюсь найти такую же сильную способность, так что придется поломать голову...!

— Куее! Куекуее!

Закричал Ктулху и взмахнул своими щупальцами.

Едва увернувшись от его атаки, я спокойно подумал. «...Есть одна вещь, которую я могу сделать сейчас, но не могу раньше, а именно, использовать оружейные искусства».

"Искусства". Это были специальные техники, для активации которых требовалось МР.

Я использовал искусства, усиливающие монстров, такие как «Взрыв силы», и они назывались магическими искусствами.

Те, которые использовали оружие, с другой стороны, назывались боевыми искусствами. Это были искусства, которые через выкрикивание названия могли высвободить техники со

специальными эффектами, такими как "нанести урон в несколько раз больше обычной атаки", "нанести удар со скоростью, во много раз превышающей обычную" или "нанести удар с высокой разрушительной силой для брони".

Кроме того, при использовании оружие испускало холодный магический свет! Мне не терпелось опробовать его!

— Куииииииииии!

— Ух ты, поддельный Ку-чан, я не забыл о тебе!

Поскольку он послал в мою сторону пять очень толстых щупалец, я использовал «Оружейный барьер», чтобы выстрелить сверху таким же количеством великих мечей и пригвоздить их к земле.

— К-куее! — Ктулху издал разочарованный крик.

Если раньше оружие исчезало через 3 секунды после вызова, то теперь оно могло исчезнуть через 10 секунд. Значит, я могу использовать их таким образом.

— Это мой шанс, я попробую искусство прямо сейчас! Явись, "Икар, Меч Смерти"!

В моей левой руке появился пылающий меч. Поскольку я, герой Юри-сама, собирался применить яркий прием, мое оружие тоже должно быть не менее крутым!

Я собирался применить искусство «Световой Слэш». У него был самый крутой визуальный эффект.

Он выпускал из меча лезвие света, которое рассекало врагов на большом расстоянии. Это было лучшее искусство для героя!

Итак, все было готово! Смотрите, как крутой герой Юри развязал свой крутой ход с крутым оружием!

— Вот так, «Световой...

Когда я собирался активировать крутое искусство «Световой слэш»...

□Ошибка: для экипировки "Икара, Меча Смерти" требуется 200 силы. Вы не соответствуете этому требованию.

— ...слэш» - подождите, что?!

Выскочило сообщение об ошибке, и Икар вылетел из моей руки со звуком "пиу~!"

— А-а-а-а-а-а-а?! Если подумать, моя Сила равна нулю!

Я использовал мечи и копья с «Оружейным барьером», как будто это было естественно, так что я совершенно забыл об этом...!

Я - игрок на удаче, сила нулевая!

Я не умею владеть мечом, а значит, не умею пользоваться искусством слэша! Как глупо с моей стороны, так неловко!

— Хе-хе-хе... а я тут пытался выглядеть крутым...!

Это была ошибка. Я тоже крикнул «Световой Слэш», что означало, что мой МР был потрачен впустую.

Несмотря на то, что я говорил себе экономить МР, так как использование оружейных искусств требляло в пять раз больше МР, чем Боевом Мастере.

— Ах, прости, Ктулху. Я выставил себя дураком в середине нашего боя...!

И вот, я посмотрел на Ктулху с покрасневшим от смущения лицом... в это время...

— Куииииииииииииии?!

— А?

...произошло нечто необычное.

Не успел Ктулху испустить громкий крик, как пять его щупалец, которые были прибиты к земле, были отрезаны...!

<http://tl.rulate.ru/book/78637/2945488>