Хотя он и не слишком рвался к тому, чтобы переносить все тяготы, нужно было сказать, что события стали выходить за пределы его воображения.

Нужно было знать.

Уровень навыка зависел от уровня персонажа.

Например, [Звёздный удар], который можно было освоить на 1-м уровне.

Только после того, как персонаж достигал 10-го уровня, он мог улучшить его до 10-го уровня.

Но сейчас...

[Звёздный удар] Лу Цинге уже достиг 3-го уровня.

Более того, был очевидный задел для дальнейшего совершенствования.

«Буду дальше прокачивать и посмотрю, что будет дальше...»

Лу Цинге принял решение.

Во-первых, [Звёздный удар] был его единственным навыком на данный момент.

Во-вторых, [Звёздный удар] был очень дешёвым. Стоил всего 100 ОП.

Так что Лу Цинге продолжал в том же духе.

[Динь! Звёздный удар повышен до 4-го уровня!□0/100□]

[Динь! Звёздный удар повышен до 5-го уровня!□0/100□]

..

Раздалось "Звон!". Звёздный Рассекатель достиг 10-го уровня (0/1000).

Лу Цинге в один присест потратил все свои очки опыта.

Он повысил [Звёздный Рассекатель] до 10-го уровня.

Затем он осознал, что 10-й уровень стал водоразделом [Звёздного Рассекателя].

На этом этапе очки опыта, необходимые для продолжения улучшения, внезапно возросли до 1000 очков.

[Дзинь!]

[Вы достигли просветления: Звёздный Рассекатель!]

[Вы можете улучшить Звёздный Рассекатель до: Громовой Звёздный Рассекатель!]

[Очки опыта для повышения уровня: 3000!]

Внезапно появившееся сообщение приковало внимание Лу Цинге.

«Просветление?»

«Повышение?»

«Шипение…?»

Лу Цинге ахнул.

Неудивительно, что следующий уровень требует столько опыта.

Оказалось, что его панель навыков не так проста, как он себе представлял.

После улучшения навыка обычного игрока все меняется.

Это было почти только размера урона, диапазона навыка, скорости литья…

Такие числа… строго говоря, такое увеличение можно считать только количественным изменением.

Однако его умение…

После прокачки до определенного уровня в механизме навыка действительно произошли качественные изменения!

Это было невероятно.

Каким бы твердым ни был камень, отполированный, он все равно останется камнем.

Однако, если его просветлит бессмертный, он может сразу превратиться в золото.

Разница была огромной.

«Итак, что это за навык [Громовой звездный удар]?»

Лу Цинге долго искал панель навыков, но не нашел никакого соответствующего объяснения.

Тогда не было другого пути.

Если это так, он мог только ждать, пока навык не улучшится, прежде чем опробовать его самостоятельно.

«Похоже, мне все равно придется потерпеть немного», - подумал Лу Цинге.

В конце концов, если он хотел продвинуться вперед, ему понадобится 3000 очков опыта.

На этом этапе это была не маленькая сумма.

Вообще говоря, если игроки Священной Души хотят повысить уровень своих навыков, им придется самим повысить свой уровень.

Было всего три распространенных метода.

Первый метод заключался в том, чтобы убивать монстров в дикой природе.

Люди часто называли это «джунглями».

Например.

Джунгли, которых Лу Цинге сейчас мог достичь, находились в Большом Лесу за пределами Большого Города.

Однако значение [джунглей] не было прямым значением дикой природы.

Например, в Священной Душе.

Была довольно известная карта под названием [Город Хаоса].

Хотя это было городское окружение, согласно определению системы это все равно было [дикой территорией].

Поэтому настоящий способ понять джунгли… Это должна быть территория, где есть дикие монстры, и вы можете сражаться с ними.

Джунгли были самым распространенным способом получения опыта и повышения уровня.

Вторым методом был набег на подземелья.

По сравнению с джунглями опыт, получаемый в подземельях, обычно был выше.

Но, естественно, сложность очистки подземелья будет выше.

Подземелья делились на подземелья экземпляров и групповые подземелья.

В подземельях экземпляров обычно сражались в небольших группах из четырех или пяти человек.

Групповые подземелья можно условно понимать как «относительно большие подземелья».

Обычно состоял из четырех или пяти небольших команд, формируя большую команду для совместного боя.

Однако Лу Цинге еще предстоял долгий путь, прежде чем он сможет достичь текущего уровня.

Это связано с тем, что сложность подземелья очень высока.

По сути, те, кто бросали вызов групповому подземелью, уже были высокоуровневыми игроками

в игре.

Это было равнозначно людям, жившим на вершине пирамиды в его прошлой жизни.

Что уж говорить о групповом подземелье, даже если бы это было подземелье экземпляров...

До сих пор Лу Цинге очистил только [Инструкцию для новичков].

Однако, хотя очистка подземелий была хорошим способом получить очки опыта, это не было стабильным и управляемым методом.

Это связано с тем, что подземелья экземпляров нельзя найти где угодно.

Местоположение и время, в которое оно появлялось, были случайными.

Лу Цинге не был уверен насчет других мест.

Однако, насколько он помнил, он боролся в год [Hovice Teaching].

Казалось, что рядом с Большим городом никогда не было относительно большого подземелья экземпляра.

В конце концов, при нормальных обстоятельствах, независимо от того, какой город или деревня, если будет обновляться новое крупномасштабное подземелье, оно немедленно привлечет большую группу игроков из близлежащей области.

Лу Цинге слышал об этом раньше.

Полгода назад была [Hovice Village], о которой слышали не так много игроков, например, Большой город.

Подземелье уровня Бездны было обновлено.

В конце концов, всего за несколько дней все игроки на Континенте Священных Душ узнали о существовании этой деревни.

Это чувство...

Оно действительно было похоже на Бэнбу и уезд Цао в его прошлой жизни. В одночасье оно стало популярным по всей стране...

Что касается третьего варианта, то он заключался в выполнении задания, выданного системой.

Как игра с высокой степенью свободы, Sacred Soul отличалась чем-то особенным.

В ней не было установки [Главной миссии].

Точно так же в этом мире не было NPC.

Говорят, что первоначальным намерением разработчиков Sacred Soul было создать новый мир.

Он должен был предоставить игрокам "совершенно новый, совершенно неизведанный игровой мир".

Поэтому всякий раз, когда в игру добавлялся новый контент, выпускались новые миссии и

мероприятия.

Система обновляла [Очки активности], [Очки миссии] и [Очки событий] в фиксированных или случайных местах. Чтобы продвинуть игру вперед.

Что же касается социальной структуры, культуры, экономики и правил в игре ..., то их создавали сами игроки.

Хотя это звучало невероятно, но именно по этой причине Sacred Soul была известна как Свет Вселенной.

Так что...

Кроме джунглей, два других способа получения очков опыта были нестабильны.

По крайней мере, так было в случае с нынешним Лу Цигэ.

"Отлично!"

Увидев эту сцену, глаза Лу Цигэ слегка заблестели.

В его сердце сразу же хлынула радость.

Это было просто потрясающе...

Он мог с радостью продолжать фармить монстров и снова набирать очки опыта!

Это счастье, разве оно не вернется?

"Гранд Форест..."

"Я иду".

Лу Цигэ сжал кулаки, и его боевой дух взлетел до небес.

http://tl.rulate.ru/book/91528/3904624