

«Берегитесь» Вторая посадка деревьев в Эльфийском лесу.

Луна.

Этот тред – болталка для Эльфов, которые запнулись на выходе из леса Королевства Эльфов.

Давайте расслабимся и выпьем по чашечке чая.

Пожалуйста, продолжите обсуждение в новом треде, как только в этом наберётся >>980.

Предыдущая тема:

«Появление Эльфов» Первая посадка деревьев в Эльфийском лесу.

Обратиться к архивам.

(Опущено)

223. Мик.

Я наконец-то достиг третьего уровня со стрелами.

Я пытался использовать оружейные навыки: [Двойной выстрел] и [Выстрел по дуге].

Сложно определить разницу с бронзовыми стрелами.

224. Луна.

Отличная работа по повышению уровня.

Я всё ещё на втором уровне с луками и магией.

Призывание водных духов моё единственное успокоение.

225. Дзоу.

>>224.

Твоя Русалка спит рядом со мной.

Если хочешь успокоиться, советую поиграть музыку.

Если просто случайно играть на лютне в свободное время, оно в мгновение ока достигнет второго уровня, лол.

А теперь к хорошим новостям.

Есть новая разработка в производственной команде.

226. Кусила.

>>224.

Призыв духов – это исцеление, которое доступно только эльфам.

Но Тёмным Нефритам сложно наслаждаться этим.

>>225.

Источник, плз.

227. Дзоу.

>>226.

Дополнительная толщина;

Тонкату (1);

Вустерский соус (2);

Окономияки;

Якисоба.

Источник – сообщение от подмастерья в Ремуте.

До сих пор я слышал только о том, что рога Зайцегов используют в качестве материалов для наконечников стрел.

228. Мик.

Вы говорите о слухах про муравьиные жала?

Честно, я завязал со стрелами с металлическим покрытием.

Я не хочу страдать от -1 к Интеллекту только, потому что таскаю двадцать штук в своём колчане.

В любом случае, про них есть пост в теме сбора предметов.

Здесь ещё есть те, кто не прочёл её?

Кости Снежной обезьяны заслуживают внимания...

Но, кажется, они плохо подходят для тех, кто пользуется луками, да?

>>226.

Мой гном прям очаровашка!

229. Дзоу.

>>227.

Ты таскаешь с собой слишком много стрел.

Используй магию и призывных духов для защиты.

Десяти стрел вполне достаточно.

Всегда, пожалуйста.

230. Мик.

>>227.

□Таргар;

□Устрица;

□Демиглас (3);

□Подливка.

Всегда есть вкусный соус наготове.

231. Рэйна.

Пока что, просто объявлю, что я попробовала сделать несколько

Сравнивая Рога Зайцегов и Жала Злых муравьёв в качестве материалов для наконечников стрел.

И крылья Степных ястребов с крыльями Диких фазанов в качестве перьев для стрел.

Я закончила оценивать свои наконечники для стрел.

И только что закончила ещё и перья для стрел.

232. Куслия.

>>230.

Достичь второго уровня просто? Ты затворница?

>>231.

Детали! Детали!

233. Рэйна.

>>Все.

Сначала я хочу показать данные своему спонсору, а уж потом опубликовать их.

А пока что, сорян.

Скажу только, что они похожи на бету.

Но есть дополнительный эффект, который, наверно, всех отбросит.

234. Руди.

Пожалуйста, скажите мне, кто сделал наконечники.

А ещё, вы, что говорите игрокам, использующим луки идти в Западный лес?

Но я удивлён, что вы сумели одолеть Степного ястреба!

Я почти уверен, что обычные луки и магия не нанесут ему урона так легко, ведь так?

235. Нарис.

>>234.

Я вернулся после смертельного удара в свой затылок.

Я хочу отомстить!

236. Куслия.

Один удар сзади, ты серьёзно, лол-лол-лол-лол-лол-лол.

Кстати, я бы предпочла смертную казнь ужасам ночи, лол-лол-лол-лол-лол-лол.

237. Рэйна.

Я размещу материалы для перьев для стрел здесь.

Они такие же как и в теме сбора предметов, но неважно.

Материал: Крыло Степного ястреба. Сырьё. Ранг: С-. Редкость: 1. Вес: 1.

Крыло Степного ястреба. Обычно используется для создания стрел.

Материал: Крыло фазана. Сырьё. Ранг: D+.Редкость: 1. Вес: 1.

Крыло Дикого фазана (самки). Материал в основном обрабатываемый в перья для стрел.

238. Рэйна.

Результаты перьев для стрел придётся подождать до завтра.

Результаты наконечников выглядят вот так.

Оружие: Стрела. «Стрела из Зайцeroга». Ранг: C-. Редкость: 2. AP: 4. Сила: 1. Вес: +0. Прочность: 40. Радиус поражения: ±0%.

Стрела, созданная с использованием рога Зайцeroгов в качестве наконечника.

Относительно проста в использовании, с умеренной проникающей способностью.

Оружие: Стрела. «Стрела Злого муравья». Ранг: C-. Редкость: 2. AP: 8. Сила: +0. Вес: +0. Прочность: 30. Радиус поражения: +10%. Непрерывный урон: Слабый.

Стрела, созданная с использованием жала Злого муравья в качестве наконечника.

Обладает повышенной проникающей способностью и вызывает кровотечение у цели.

Оружие: Стрела. «Стрела Летучей мыши». Ранг: C+. Редкость: 2. AP: 6. Сила: 1. Вес: +0. Прочность: 60. Радиус поражения: +10%.

Стрела сделанная с использованием клыка Летучей мыши в качестве наконечника.

Может похвастаться повышенной силой атаки и радиусом поражения из-за формы наконечника.

239. Нарис.

На стрелы отзывов пока нет?

Я всё ещё жду.

240. Руди.

>>239.

Могу я положить тебе на голову камень?

241. Рэйна.

>>240.

Эт жестоко, лол.

Не могу сказать насколько они хороши против монстров...

Я испытывала их только на учебном полигоне, так что...

242. Кусила.

Если хочешь, я могу помочь тебе испытать их?

У меня есть свои взгляды на Злых муравьёв!

Но они спавнятся по ночам в Западном лесу, верно?

Ослаблять свою бдительность против них - нет уж увольте (англ. «is a no go» по смыслу это ближе всего к «так не пойдёт», если что исправь), лол-лол-лол-лол-лол-лол.

243. Луна.

>>242.

Я не охочусь по ночам из-за времени, когда играю.

Что случилось?

244. Кусила.

Здесь полно деталей, лол.

□«Худшие травмы» Ужасы ночи □ 2 «Рекомендуется обладать психической устойчивостью».

245. Рэйна.

Я хочу прочитать это, лол-лол-лол.

(Продолжение)

«Худшие травмы» Ужасы ночи □ 2 «Рекомендуется обладать психической устойчивостью».

Клаусэр.

Йо.

Добро пожаловать в Мир Ночи.

Для начала, я хочу, чтобы все вечером съели жареной лапшички и успокоились.

Так как вы здесь, то должны подготовиться.

Те, кто уже лично испытал ужасы ночи, должны считать себя счастливыми.

Ибо удивляться они уже не будут.

Кстати, я не допущу дольше, чем минуту молитвы.

Пожалуйста, продолжите обсуждение в новом треде, когда в этом наберётся >>950 после объявления этого.

Перед тем, как выкладывать травмирующие скриншоты, предупреждайте об этом!

Это обещание!

Все нарушившие в качестве наказания будут повешены!

Предыдущая тема:

«Ночное зрение помогает вам видеть» Ужасы ночи □ 1 «Лучше бы я этого не видел».

(Опущено)

102. Зин.

Я подведу итоги ситуации ночью.

Район Ремута. Зайцерыги в темноте, выбегают из нор и бьют. Загадочный Пучок.

Северная гора. Многочисленные земляные черви выползающие из-под земли и накладывающие «Темноту».

Восточный берег. Большие группы приморских мокриц, бьют и убегают, выстреливая иглами из воды.

Южная пустошь. Большие группы змей, накладывающих «Паралич».

Западный лес. Большие группы муравьёв. Летучие мыши используют атаки бей и беги сзади.

Ни один из этих районов не безопасен.

103. Сакурадзука.

Где посоветуете?

104. Зин.

Простейший способ умереть – получить один выстрел иглой.

105. Гурен.

Почему смерть это предпосылка, лол.

Я на севере. Если б только у меня был танк-щит с хорошим навыком [Блок] я бы мог зарабатывать ночью.

Ты никогда не можешь быть слишком подготовленным.

Не знаю насчёт остальных мест.

106. Коконэ.

Вы, ребята, реально странные.

В норме на берегах погибает даже тот, кто пользуется щитом.

□(изображение), (изображение), (изображение).

107. Корона.

>>106.

Что, ты, чёрт возьми, несёшь.

Твой щит сломался?

108. Зин.

Иглы в лёгкую сбивают прочность твоего снаряжения.

Конечно, на этом они не останавливаются. Иглы пронзят насквозь и убьют тебя с одного попадания. Это суть этого, если вы не уклоняетесь от атак.

Экипировка серии «Новичок» не сломается, но если вы получите удар, то всё равно умрёте.

Единственный способ избежать этого, но избежать такого количества игл с отмелей ночью.

Даже если вы попытаетесь сбежать, они последуют за вашими огнями и набросятся на вас. Их иглы слишком быстрые.

Тем не менее, вы можете испытать свою удачу, погасив огни и побежав вслепую, но иглорыбы всё равно догонят вас.

Я даже пробовал заставить другого человека держать свет и использовать его в качестве приманки, пока перехватывал монстров, но мы тут же отправились на корм рыбам.

109. Коконэ.

>>107.

Пожалуйста, прочти предыдущую тему.

>>108.

Ты демон. Использовать человеческую приманку.

110. Карло.

Отмели будут не лучшим кварталом.

Что если они окажутся на суше, если волны вынесут их на берег?

111. Коконэ.

>>110.

Ты умрёшь.

Ты будешь окружён приморскими мокрицами (англ. «sea slaters» я загнули что это такое и выдало вариант, который я и использую).

Предупреждение: гротескное изображение.

□(изображение), (изображение), (изображение).

112. Кокоа.

А-А-А-А-А-Х-Х.

113. Мио.

ХВА-А-А-Т-И-И-И-ИТ.

114. Карло.

А-А-А-А-Х-Х-Х.

Это не пикчи с котейками!

115. Мирион.

Травма, лол-лол-лол-лол-лол.

120. Мирион.

>>117.

Метка времени говорит, что это заняло примерно десять минут.

Поскольку они окружили всё моё тело, Я не мог касаться земли, так что сбежать было невозможно.

Я пытался атаковать своим мечом, но это было бесполезно. Они просто продолжали давить меня.

С другим оружием было то же самое, а использование щита лишь оттягивало неизбежное.

Даже если вы примените против них магию, у вас просто закончатся ОМ, потому что их настолько много.

Кроме того, их атаки настолько слабые, что умереть сложно.

Чувак пользовавшийся магией в моей пати помер сразу же, но, если честно, я завидую.

На секунду я даже задумался о принудительном выходе из игры.

121. Ромуд.

>>111.

>>115.

Йо.

Хорошая рекомендация.

Как нам справиться с этим?

Должны ли мы зайти в настройки и выкрутить «Снижение боли» на максимум?

122. Коконэ.

>>121.

Я советую выставить все понижающие настройки на максимум.

Даже звук муравьёв пытка.

Серьёзно, единственный способ это уничтожить их прежде, чем они позовут своих дружков.

123. Корона.

>>121-122.

Битва окончена только, когда ты сдаёшься...

124. Сакурадзука.

>>122.

Ты должен написать это >>1 в следующем обсуждении, лол.

125. Мио.

Никогда не выйду на улицу ночью!

Я останусь в городе!

126. Саки.

>>125.

Так не пойдёт.

Помоги мне собрать жала (это приказ).

127. Зин.

Всё ещё никакого прогресса в анализе загадочных пучков около Ремута.

На самом деле встреча не гарантирована и никто не участвовал в бою с этим. [Анализ] тоже не работает.

Я узнал, что это монстр только из-за красного маркера.

Это баг?

128. Цуцуми.

Ночное зрение помогает побеждать по ночам.

Было время, когда я так думал.

129. Кроу.

>>128.

Спс, гном.

>>127.

Не думаю, что это баг.

Может быть босс области?

130. Коконэ.

Похоже, с беты игра сильно изменилась.

131. Зин.

>>111.

>>115.

Использование АОЕ заклинаний, вероятно, хороший способ заработать.

На третьем уровне всё ещё нет АОЕ заклинаний?

132. Гурен.

>>131.

В бете были какие-то на шестом уровне.

Но до тех пор, тебе придётся терпеть пытки.

133. Кая.

Неважно насколько хорошее у вас оборудование, в конечном итоге вы всё равно достигнете своего предела.

Интересно, могу ли я рассчитывать на то, чтобы добиться некоторого прогресса с помощью гида.

Уже есть несколько лагерей, которые разбили команды Кузнецов и шахтёров.

Игроков с ремесленными классами в Ремуте становится всё меньше, так что, наверное, всё останется как есть на некоторое время.

134. Зин.

Включая Ремут, есть пять районов. Интересно, есть ли какой-то триггер событий?

В любом случае, мы были бы признательны за информацию.

Станет трудно, если они не смогут разведывать по ночам и, скорее всего, они продолжат ходить кругами.

(Продолжение)

Про магические заклинания □ 4.

Моко.

Я отговариваю кого-либо с отсутствием терпения от написания постов в этой теме.

Большие куски текста будут всех только беспокоить, так что, пожалуйста, не делайте этого.

Давайте продолжать обсуждение спокойно.

Пожалуйста, будьте ответственными и когда достигнете в этом треде >>950, то продолжите обсуждение в новом.

Если вы по какой-то причине не сможете, то определите якорь.

Предыдущие темы:

Про магические заклинания □ 1;

Про магические заклинания □ 2;

Про магические заклинания □ 3.

Обратиться к архивам.

(Опущено)

947. Гурен.

Я определил список заклинаний для каждого элемента вплоть до третьего уровня.

Основная структура заклинаний не изменилась со времён беты, но есть изменение в механиках лечащих заклинаний.

Вот мои личные мысли насчёт лечащих заклинаний.

Объём восстановления.

Земля > Свет > Вода > Огонь > Тьма = Ветер.

Рабочий диапазон.

Ветер > Вода > Свет = Огонь > Земля >> Тьма.

Про удобство напишу где-нибудь ещё.

948. Луна.

>>947.

Отличная работа.

Ещё только третий день, а ты уже выучил лечащие заклинания всех элементов. Уважуха.

Изменение в механике?

949. Гурен.

>>948.

Первое - [Тёмное лечение].

Хотя оно и лечит других игроков, но не отнимает ОМ у кастующего.

Вместо этого оно использует его ОЗ.

Вам нужно прикоснуться к игроку, который использует его, так что у него самый малый радиус. Количество восстановления также было сокращено.

Но это также означает, что вы можете использовать ОМ танка для лечения всех в пати.

Оно разработано для затяжных сражений.

Количество восстановления минимальное, так что не полагайтесь на него слишком сильно.

Кстати, я всё ещё не проверил лечит ли оно, если у других игроков закончились ОМ.

950. €(-ω-)Э.

Йо €(-ω-)Э. Когда-нибудь я смогу летать.

951. Муку.

>>950.

С чего бы, лол-лол-лол-лол.

Начинайте следующее обсуждение.

952. Касагаи.

>>947.

Уменьшилось ли количество восстановления [Огненного лечения]?

953. Гурен.

>>948.

И [Огненное лечение].

Количество восстановления уменьшилось, но у него есть продолжительное восстановление, схожее с [Регенерацией].

Хотя оно не длится так же долго. Оно также разработано для продолжительных сражений.

В зависимости от того, как много было получено урона, оно может фактически превысить количество восстановления [Земляного лечения].

С другой стороны, как только игрок полностью исцелён, продолжительное лечение бесполезно.

Думаю, остальные лечащие заклинания других элементов не слишком изменились с беты.

Я слышал, что у [Ветряного лечения] радиус действия стал несколько больше, чем был в бете, но я не закончил его испытания.

Также ходит слух, что магия восстановления также является объектом критики, но я серьёзно сомневаюсь в этом.

Думаю, я стану относиться к ним по-другому, когда повышу уровень, но пока это лишь мои рассуждения.

954. Суоу.

>>949.

Спс.

Блин, возможно, я напортачил.

Я изучил Магию света.

[Тёмное лечение] просто кажется клёвым.

955. Хоурай.

>>949.

>>953.

Возможно они отрегулировали заклинания.

ГМ-ы могут думать о ПВЕ войне.

>>954.

Думаю, Магия света просто сильная.

А это особенно важно, когда сражаешься ночью.

956. Муку.

А как же атакующие заклинания?

В прошлом обсуждении вы говорили о тестировании Заклинаний зачарования и их баффах к статам.

Всё в порядке, даже если они протестированы не полностью. Просто скажите нам.

957. €(-ω-)Э.

Готово. €(-ω-)Э Про магические заклинания □ 5.

958. Гурен.

>>954.

Не думаю, что какие-либо из лечащих заклинаний элементов намного сильнее или слабее.

Хотя на них значительно повлияет ваш стиль игры.

Если вы играете в одиночку, тогда Тёмные заклинания и заклинания Ветра не так уж и хороши.

Говоря явными терминами заклинаний исцеления.

959. Суоу.

>>956.

Мне тоже интересно.

>>957.

Спс. Ты имеешь честь есть печёночное карри (англ. «liver curry» первое слово «печень» вот и получился перевод. Я без понятия существует ли такое блюдо).

960. Хоурай.

>>954.

Так как у тебя есть Магия света, есть также возможность изучения одного из базовых заклинаний лечения элементов.

Возможно ты и делаешь себя более узкоспециализированным, но это также делает тебя мастером на все руки.

Если ты настаиваешь на том, чтобы придерживаться одного элемента, то вполне возможно, что ты где-нибудь застрянешь.

На самом деле, наша пати застряла, когда мы играли в бету.

Ну, полагаю, это также зависит от твоих тимейтов...

>>957.

Спасиб.

961. €(-ω-)Э.

€(□ω□)Э

962. Гурен.

>>956.

Атакующие заклинания в основном не изменились. Если уж на то пошло, может быть, с беты изменились названия некоторых заклинаний.

Я напишу краткое изложение по элементарным зачарованиям здесь.

Вода. Повышает Сноровку. Увеличивает процент попаданий и процент критических ударов.

Ветер. Повышает Ловкость. Увеличивает скорость движения и процент уклонения.

Тьма. Повышает Интеллект. Увеличивает магический урон.

Огонь. Повышает Силу. Увеличивает физический урон.

Земля. Повышает Живучесть. В основном увеличивает физическую защиту, снижая наносимый урон и увеличивая сопротивляемость огромным количествам урона.

Свет. Повышает Дух. В основном увеличивает магическую защиту, снижая наносимый урон и увеличивая сопротивляемость ненормальным статусам.

Земля и Свет могут сократить наказание полученное при получении большого количества урона. Не подтверждено.

Земля и Свет могут сократить расходы ОМ, когда используются Оружейные навыки и заклинания. Не подтверждено.

Предполагается, что Заклинания зачарования увеличивают характеристики примерно на 15%.
Не подтверждено.

С основным показателем характеристики 20, увеличением является постоянная +3. С основным показателем характеристики 17, увеличение иногда +2 или +3.

С основным показателем характеристики 14, увеличение в основном +2, но пару раз я получал +3.

Логично ли, что являющиеся атакующими заклинания могут наносить критические удары.

Я не буду знать наверняка, пока не продолжу испытывать и не получу больше данных.

>>957.

Спс.

963. Касагаи.

>>958.

Я забыла.

Есть же ещё и Заклинания сопротивлений, верно?

964. $\in(-\omega)\exists$.

Йо $\in(-\omega)\exists$ точняк.

965. Муку.

>>961.

Скажи что-нить, лол.

966. Суоу.

Без зелий ад.

967. Гурен.

>>963.

Ага. Они называются Соппротивления элементам. Всё также как и в бете.

Я хотел бы думать, что, наверное, эффекты также не изменились.

Ну то есть, когда тебя бьют элементарными заклинаниями, проверить это практически невозможно, лол.

968. Касагаги.

>>966.

Я тоже так думала в бете.

Но даже в отдалённом будущем без зелий будет трудно.

Если игроки в вашей пати, которые используют магию получают ваншот от Ужасов Ночи, вы сразу же застрянете.

□«Худшие травмы» Ужасы Ночи □ 2 «Рекомендуется обладать психической устойчивостью».

969. €(-ω-)Э.

>>966.

Йо €(-ω-)Э «Худшие травмы» Ужасы Ночи □ 2 «Рекомендуется обладать психической устойчивостью».

970. Гурен.

>>966.

Я бы так не сказал.

В любом случае, если у вас в пати нет игрока со скоростью движения Вора, то, скорее всего, вы застрянете в будущем.

Прямо сейчас, существует много факторов, которые заставляют вас во многом застревать.

Прочтите это тоже: «Худшие травмы» Ужасы Ночи □ 2 «Рекомендуется обладать психической устойчивостью».

971. Муку.

>>962.

Можем ли мы ожидать, что ты поднимешься до шестого уровня?

972. Кая.

>>968-970.

Постить сюда тред о травмах, лол-лол-лол-лол.

Кстати, ты застрянешь вне зависимости от того есть у тебя зелья или нет, лол-лол-лол-лол.

Вы ребята уже знаете об этом и просто запугиваете нас, верно, лол-лол-лол-лол.

973. Касагаи.

>>971.

Согласна.

Получение АОЕ навыков это прорыв.

974. Гурен.

>>971.

Конечно.

Прямо сейчас я выкладываюсь по полной в создании гайда, но, честно, даже с заклинаниями третьего уровня это ощущается очень трудным.

На данный момент, для игроков с боевыми профессиями сложно получить помощь, когда

игроки с ремесленными классами получают индивидуальные события и не завершают их.

Особенно, когда дело доходит до зелий.

Я также слышал, что в Ремуте заканчиваются руды.

975. Суоу.

>>970.

Кстати об этом, я слышал, что кто-то принёс предметы с высокой Редкостью каким-то игрокам ремесленных классов.

Как обстоят дела с командой разработчиков гидов?

976. Кая.

>>973.

Я знаю о пати, которую обстреляли АОЕ заклинаниями в лесу, лол.

977. Гурен.

>>975.

Ремут, хах. Информация уже есть в теме сбора предметов.

Сложно сказать изменится ли ситуация с одной-единственной костью. Это действительно зависит от команды разработчиков.

Я не собираюсь возвращаться на север.

Хотя мне немного интересно.

Даже при том, что мы двигаемся вперёд, это всего лишь с точки зрения уровня. Мы отстаём в сборе информации для гайда.

>>976.

Это новенькое. Детали, плиз.

978. Хоурай.

>>968-970.

Я напугана до чёртиков.

Я никогда больше не воспользуюсь туалетом ночью.

Я требую извинения и компенсации.

979. Кая.

>>977.

В итоге я всё равно оскорблю каких-нибудь игроков, так что сведу сведения к минимуму, лол

Если просто, это была расплата за вступление в бой с НПС.

Они бились против Магической совы и двух Каменных големов.

У них были жёлтые маркеры НПС. Уровни неизвестны.

Это была мгновенная смерть. Хотя они получили по заслугам.

Скажу только, что по ним вдарили АОЕ молниевым заклинанием.

Я видела скриншот. Ты никак не сможешь победить их, лол

Все игроки, которые выступали против них, были попросту раздавлены.

980. Суоу.

Это довольно подробно.

981. Гурен.

Ого...

Молниевые заклинания.

Безопасно ли говорить, что в конечном итоге игроки тоже смогут использовать их?

982. €(-ω-)Э.

Наму €(-ω-)Э Наму.

Тонкатсу – блюдо японской кухни. Зажаренная во фритюре свиная отбивная;

Вустерский соус – кисло-сладкий, слегка пикантный ферментированный английский соус.
Готовится на основе уксуса, сахара и рыбы;

Демиглас – один из основных соусов французской кухни.

<http://tl.rulate.ru/book/21219/1097488>