

Я и правда должен был всё выяснить заранее...

Я мог только стонать от раздражения, когда подал заявку по набору членов группы в "Баре встреч".

Моя заявка в очередной раз была отклонена.

Ни одна группа не хотела брать меня.

Я был виноват в том, что принимал поиск группы как должное, но никто ко мне так и не обратился.

Было бы чудом, если бы кто-нибудь хоть раз взглянул на мою заявку.

И мне потребовалась бы хоть одна добрая душа, которая объяснила бы почему мне везде отказывают.

Я выбрал Призывателя в качестве своего класса персонажа.

Моя раса - Человек, и мои самые высокие показатели - Интеллект и Дух, которые, я думаю, примерно на среднем уровне среди всех игроков.

Сначала я не знал почему все меня избегают, как будто я заражённый.

Я просто этого не знал.

Было немного поздно, но я искал на форумах бета-тестеров по "Саге Онлайн" чтобы выяснить, почему я не отвечаю требованиям для вступления в группу.

Если обобщить, Призывателей видят исключительно как помеху.

На всех форумах Призывателям дают такие оценки как [Бремя], [Помеха], [Бессмысленный] или [Серийный самоубийца].

Вчера мне приходилось убивать время, играя в одиночестве несколько часов.

У меня не было возможности искать информацию, и я никогда не думал о сборе информации на счёт своего класса.

Единственное, что я могу сказать, это то, что я не могу исполнять свои обязанности тестера.

Серьёзно, есть ли вообще игроки, которые выбрали этот класс?

Я облажался.

Я переключил своё внимание с темы набора в группу на другую чат-тему и стал ещё более грустным.

Это было примерно так:

Классы требующие исправления □ 2

1. Минаками

Я не рекомендую всем у кого не хватает терпения постить в этой теме.

Слишком длинные куски текста будут докучать всем, поэтому, пожалуйста, пытайтесь уместить мысли в меньших объёмах текста.

Давайте придерживаться культуры общения.

Предыдущие темы:

Классы требующие исправления □ 1

□ Обратиться к архивам.

————— □Пропущено□ —————

121. Конрад

Последнее обновление было небольшим апом лучников, которые были ужасны в бета-версии.

Иметь магического лучника в качестве члена группы невероятно впечатляюще!

Я никогда не думал, что увижу Призывателя в рейтинге, хотя, ва-а-ау!!!

Спасибо, что пожертвовал собой, ололо.

122. Коматаи

Не говори этого, лол.

Этот пример бесценен, лол.

Мы забросили этот класс ещё в бете, как и большинство...

123. Мокко

Как и ожидалось, здесь последний из них, лол.

Но это значит, что этот парень - Призыватель номер один, верно?

Кроме того, ребят, вы должны относиться к этому спокойней, вы пристаёте к нему слишком много...

Но я полагаю, что я тоже должен сделать

124. Аканэ

Ты что, мазохист? Не сменил класс даже после окончания теста? ☐ ☒ ☐ ☐

125. Павн

Я пошастал по форумам и вот что нашёл:

Было 12 игроков-призывателей, когда разрабы объявили об окончании бета-теста. Среди них было 2 соло-игрока.

Очевидно, они занимались сельским хозяйством, а не ходили в рейды.

Может быть, они покинули группу, потому что отказались от оставшихся 10 игроков, которые были недооценены (□■ ■■)□

126. Клаузер

В конце бета-версии все вакансии были закрыты.

Может быть в другом случае продвижение по службе не было бы так плохо?

Должно пройти некоторое время, чтобы узнать это наверняка...

(° ●□●°)

127. Гурен

Я заинтересован в том, чтобы брать вызванных монстров как питомцев... на прогулку.

128. Зин

Сябки - топ-группе.

Ни один из первоначальных "монстров", не выглядел как монстр, если я правильно помню.

Я бы предпочёл быть окружённым пушистиком, лол.

И что со сложностью этой игры? Никто ещё не прошёл даже первую область.

Отчёт о прогрессе в чат, пожалуйста □!□□□!>-(==>

129. Куукаи

Я сделал персонажа-призывателя, чтобы опробовать что он за фрукт, и лишь поэтому.

Я сдался.

Я даже не знал, что лучники были апнуты ^_(_)/^

Так что я сделал нового персонажа-лучника, лол.

Трудно попасть в группу из 6 человек в качестве Призывателя.

Если вы действительно хотите его выбрать, вы должны быть слишком ипонутым.

Не то чтобы система позволила бы вам принять участие в группе. Даже с новичками... вы бы потащили их на дно.

Были жалобы гейммастерам на то, что во время бета-тестирования класс был дерьмовым, но похоже, они ничего не исправили.

Также удобно слышать постоянные звуки спуска тетивы, когда большинство используют луки
□(^ □ ^)□

130. Сора

Также довольно обидно, когда единственный класс появляющийся при создании персонажа - это Фермер `\\_| □ ^ □ |\\_`

131. Тсутсуми

Я не могу понять тех парней, которые продолжают говорить, что у них есть Торговец.

Это чертово надувательство Ъ □ ^ □ □

132. Кров

Спс, гном

133. Кукушечки

Я только что прочитал темы-туториалы. Спасибо за вашу активность. □ ` ° ´ □

Вы бы не выбрали Призывателей, если бы сначала прочитали местные комменты...

Они полностью убиты в бою, сборе и производстве.

134. Какао

Почему бы вам не перестать быть такими грубыми?

135. Сора

Давайте тогда сменим тему.

————— □Продолжение□ —————

Ясно-понятно.

Призыватели - это ужас, с этим всё понятно.

Мы больше не в бета-версии, и я создал своего персонажа и гулял по городу, не зная лучшей альтернативы.

Первым классом, который я увидел во время создания персонажа, был Призыватель.

Очевидно, я выбрал его, потому что только он был доступен.

Он мне показался редким.

...Они не должны были заходить так далеко...

Никогда не приятно, когда над тобой смеются. *Плак*

Это Лемут, стартовый город-замок. Я выхожу из "Бара встреч" и иду в Гильдию авантюристов.

Здесь игроки могут решать любые вопросы, такие как выбор расы и призвания.

Для сравнения, "Бар встреч" более специализирован в формировании отрядов и сборе информации.

Вчера кто-то поймал Зайцера, и сейчас он выставлен на витрине. Его рог и кожа продаются.

Я задумался, наблюдая, как продавец-непись выполняет на автомате свою работу. Что я должен делать?

Я могу убить время, наслаждаясь игровым процессом, но я не хочу мешать другим игрокам.

Это неудобно, когда нет никого, с кем я мог бы посоветоваться.

— Извините, я Призыватель, и я хотел бы получить совет о том, как начать своё приключение...

Я не знаю с чего начать, но я пытаюсь спросить пожилого продавца НПС.

В туториалах объясняются только детали, поэтому здесь они не сильно помогут.

То чего я хочу - это совет, который подходит моему стилю игры.

— Вы начинающий авантюрист? Что ж, думаю это займёт некоторое время, но есть кое-кто, кто может дать вам несколько советов.

Ой.

Это прекрасные новости. Но почему я раньше не слышал чего-то подобного?

Он пишет что-то на куске ткани или бумаги.

Я беру записку. Это похоже на карту окраины Лемута, города новичков... Эм-м?!

— ...это за городом?

— Что то вроде этого. Есть много контактов для других работ в замке, но этот единственный, кого я знаю для Призывателей.

Призыватели подвергаются дискриминации... до такой степени.

Другие игроки позади меня смотрят на меня так, словно я - бельмо на глазу.

И в прямом, и в переносном смысле.

Такое ощущение, что они собирались прогнать меня.

— Смотри не потеряй записку, юноша.

Услышав голос из окна я поблагодарил его владельца, а затем поспешил уйти.

Я даже не знаю что делать.

Я проверил тренировочную площадку перед отъездом из города.

Здесь как всегда слишком много людей.

Вполне естественно, что она настолько популярна, поскольку здесь игроки могут получить некоторое количество опыта в процессе тренировок.

Большинство из них убивают время до того, как все члены их группы будут завербованы, поэтому здесь всегда полным-полно народу.

Я тоже должен уйти отсюда.

Я должен вскоре отправиться на окраину города.

В центральной части города выстроились киоски.

В этом районе столько же игроков.

Над игроками зелёные треугольники, указывающие на их головы.

Это странное зрелище.

Скорее всего, есть ещё много игроков, охотящихся за городом.

Я до сих пор не вижу киосков, управляемых игроками.

Они действительно настолько дорогие?

Теперь я должен полагаться на НПС для получения еды и предметов.

Я покупаю 5 зелий и пополняю запасы 2 порциями портативного питания(пайками) в одном из киосков.

Зелья стоят 30 дин каждый.

Паёк стоит 60 дин за штуку.

Я вчера заработал 400 дин и потратил 100 дин в гостинице, так что теперь я на мели.

Я использовал навык [Оценка] на каждом предмете. Примерно так выглядит описание:

[Предмет восстановления] Зелье здоровья + 8%

Степень восстановления: С

Редкость: 1

Вес: 1

Обычное зелье. Восстанавливает небольшое количество здоровья.

Оставляет горькое послевкусие, когда пьёшь его.

□ Не может использоваться повторно. Время восстановления предмета составляет 10 минут.

[Предмет пропитания] Сухпаёк. Сытость + 30%

Ранг: С

Редкость: 2

Вес: 1

Сухая пища, которая лёгкая, но немного сытная.

Удобно носить с собой. Предупреждение: эффект уменьшается вдвое, если вы не принимаете его с водой.

□ Может использоваться повторно. Но будьте осторожны, чтобы не переесть!

Те немногие вещи, что есть у меня с собой - это бутылка с водой и рюкзак для хранения вещей, которые я купил ещё вчера.

Я должен заработать достаточно денег, чтобы позволить себе ночь в гостинице

Похоже, я не могу неосторожно использовать свои зелья.

Поскольку в этой игре существует перезарядка предметов, я не могу позволить себе рисковать.

И похоже, что время перезарядки предмета распространяется не только на один предмет за раз.

Тем не менее, я не уверен, что смогу дойти до означенного места на карте без зелий.

Есть вероятность, что я проголодаюсь, если уйду без консервированной еды.

Будет трудно пройти "Прерию новичка". Мне бы очень хотелось, чтобы кто-нибудь дал мне несколько советов, даже если это будет НПС.

Это проблема курицы и яйца.

Я не могу сказать, дружелюбна ли эта игра к игрокам или нет.

Я тот человек, который предпочёл не читать условия лицензионного соглашения.

На мой взгляд, слишком много информации - это пустая трата времени и нервов.

В целом, игры VRMMO очень похожи. Возможно, это была моя ошибка, думать так.

Сейчас так много виртуальных игр. Единственный иной тип игр, в которые я играл - это шутеры.

Я думал, что иметь призывателя в качестве основного класса при создании персонажа было редкостью.

Я не думал, что у них будет так мало статусных заклинаний.

Вот почему я выбрал его в качестве своей профессии.

Я никогда не думал, что это будет красный флаг при формировании групп.

Я проклиная свою удачу и вздыхаю.

Оставлю это в стороне.

Я собираюсь поохотиться по пути к месту назначения.

С начала игры прошло чуть больше суток, но люди уже бродят по окраинам города.

Единственное оружие, которое я прикрепил к своей талии - это жезл для начинающих. Я надеваю его на правой руке.

Это стартовое оружие для призывателей.

Я проверяю его статус, который вчера меня не беспокоил.

[Оружие: Посох] Жезл новичка: + 0 к мане.

Мощность: 2

Прочность: ∞

Оружие, которое можно использовать для нанесения физического урона или наложения заклинаний. Однако его мощность очень ограничена.

Часть оборудования, которая помогает игрокам привыкнуть к использованию посохов.

Ой?

Жезлы предназначены не только для нанесения физического урона, но и для дополнения магии.

Как стартовое оружие, оно никак не влияет на физические или магические атаки. Полный ноль.

Я пытался ударить монстра вчера, так что я знаю не понаслышке.

Я просто ударил его.

Я использую навык Призывателя.

Просто выбирая заклинание из списка, мой аватар начинает петь автоматически. Какая дружеская обстановка.

— Призвать монстра!

Когда я заканчиваю пение, список монстров, которых я могу вызвать, появляется в отдельном виртуальном окне.

Есть только один вариант для меня, однако его я и выбираю.

[Вы хотите призвать Вольфа, волка 1 уровня?]

Очевидный выбор: [Да]. Магический круг появляется на земле передо мной.

В середине появляется размытая тень, которая в итоге становится сплошной.

Это тот самый серогривый волк, которого я призывал вчера.

Так как мне дали возможность выбрать имя, я назвал его "Вольф". Это было легко, потому что на немецком языке это значит "Волк".

Зелёный треугольник, служащий индикатором игрока, также появляется над макушкой волка.

Я использую навык новичка [Анализ]. Я вижу, что имя Вольфа отображается довольно чётко.

В этом нет ошибки. Это тот самый волк, которого я вызвал вчера.

Он играет передо мной, показывая мне шею.

Его мех на самом деле довольно плотный, поэтому я бы не назвал его пушистым.

В любом случае, это довольно неплохо.

Я почувствовал, что моя магическая сила слегка уменьшилась, когда я вызвал волка.

Мой статус показывает снижение маны на 30%. С этим ничего не поделаешь. Я знаю, что могу медленно восстанавливать ману, просто сильно не напрягаясь. Средства восстановления маны, такие как зелья маны, продаются в городе, но я пока не могу себе их позволить.

— Сегодня тоже рассчитываю на тебя, напарник.

Взываю я к волку и иду быстрыми и уверенными шагами на западные равнины.

Согласно записке, человек, который может дать мне совет, живет за пределами Западных равнин, которые я исследовал вчера. В частности, это хижина у озера в лесу. Похоже, займёт некоторое время, пока я доберусь туда пешком, но у меня нет выбора.

Слишком рискованно брать гида.

В конце концов, ни один из советов игрокам не подходил для меня. Я издали вижу другие группы, идущие по тропинке за городом.

Немного завидно. Но я не чувствую себя хорошо, когда другие игроки выставляют меня дураком только потому, что они считают Призывателей за пустое место. Это должно быть хорошей возможностью для меня.

Вольф смотрит на меня своими жёлтыми глазами. Такое ощущение, что он пытается меня успокоить. Это верно, партнёр. У меня есть такой товарищ как ты. Мы бежим по лугам. Вольф внимательно следит, покачивая хвостом. Ну, я думаю, он походит на собаку, которая следует за своим хозяином.

Кстати. Я смотрю на навыки, которые были установлены автоматически. Когда я говорю команду [Показать навыки], появляется новое окно.

Посох Ур.1, Магия призыва Ур.1, Магия ветра Ур.1, Алхимия Ур.1, Взаимодействие Ур.1, Оценка Ур.1, Анализ Ур.1.

За все исследования, которые я проводил вчера, ни один из моих навыков не повысился вообще. Под дисплеем есть раздел, но на нём ничего не написано. В самом низу есть строка, в которой говорится:

Бонусных очков (осталось): 19.

Я не знаю, много это или мало.

Секция навыков мигает, когда я обращаю на это внимание. Я нажимаю кнопку справки, которая открывает другое окно.

Я не знал, что смогу сделать это во время движения. Вот что происходит, когда пропускаешь что-то мимо ушей.

[Оружейный навык] Владение посохом 1-го уровня (Новое! Получено умение новичка для призывателя.)

Боевой навык для базового посоха для повышения мастерства в древковом оружии. Статусные атаки, а также различные баффы и навыки оружия могут быть доступны при повышении уровня.

□ Этот навык будет повышаться в зависимости от уровня владения оружием.

□ К определенному оружию предъявляются требования по уровню.

Да. Кажется, что призыватели могут автоматически изучать навыки. Давайте посмотрим на следующий навык.

[Магический навык] Магия призыва 1-го уровня (Новое! Получен навык новичка для призывателя)

Магический навык, вызывающий монстров. Более сильные монстры могут быть вызваны на уровнях выше. Вызванные монстры считаются членами группы и будут становиться сильнее по мере повышения уровня.

□ Чем дольше вызванный монстр сопровождает вас, тем выше скорость роста.

□ Призыв монстров может быть ограничен в зависимости от местоположения.

□ Призванные монстры не будут навсегда потеряны после смерти. Тем не менее, они потеряют очки опыта, и перед повторным вызовом будет обратный отсчёт.

М-м-м. Я уже знал об ограничениях призыва. Определённо будет неприятно, если вызванных монстров посчитают членами отряда.

Я собирался перечитать это снова... но Вольф внезапно завыл. Наблюдая за окружением я заметил впереди-справа две темные приближающиеся фигуры. [Анализ] показывает мне красные треугольные маркеры на их головах. Монстры.

————— □Статус□ —————

Ник: ??? Раса: Человек (Мужчина) Ур: 1

Класс: Призыватель Ур: 1

Бонусных очков: 19

Навыки:

Владение посохом 1-го уровня (Новое! Получено умение новичка для призывателя)

Магия призыва 1-го уровня (Новое! Получен навык новичка для призывателя)

Магия ветра 1-го уровня (Новое! Получен случайный навык новичка для призывателя)

Алхимия 1-го уровня (Новое! Получен навык новичка для призывателя)

Взаимодействие 1-го уровня (Новое! Получен навык новичка для призывателя)

Оценка 1-го уровня (Новое! Получен навык новичка для призывателя)

Анализ 1-го уровня (Новое! Получен навык новичка для призывателя)

Экипировка:

Жезл новичка;

Простая тканевая одежда;

Простая тканевая обувь;

Рюкзак.

Предметы:

Нож новичка;

Карта с пометкой хижины старого призывателя.

Характеристики:

Ловкость: 15;

Проворство: 15;

Интеллект: 18;

Сила: 12;

Живучесть: 15;

Дух: 19.

Призванные монстры:

[Вольф] Волк Ур.1

<http://tl.rulate.ru/book/21219/857931>