

Хэй, с вами Шун!

Мне всегда нравилось наблюдать, как мой уровень повышается. Так что, прокачка персонажа для меня привычная рутина.

Большую часть времени это утомительно, повторять одно и то же действие, чтобы не заскучать, продумайте стратегии, позволяющие эффективней охотиться. Я всегда так делаю

Почти во всех RPG-играх эффективность, является ключевым фактором. Каждый должен посвятить себя Святой Эффективности.

(POV Шун)

Убийство кроликов и других травоядных заняло больше времени, чем я ожидал. Несмотря на их невинный, миролюбивый внешний вид я убил их своими собственными руками.

Даже удивительно, что я не нисколько не колебался. Мию и Сэй-нее, тоже не проявляли милосердия этим милым и очаровательным существам.

Скоро я заметил, что мои Чувства, ориентированные на атаку, больше не улучшаются, поэтому переключился на прокачку других Чувств, [Магии восстановления], [Увеличение скорости], [Магического Таланта], [Магической силы] и [Зачарования].

Я бегал по равнинам, чтобы увеличить опыт Чувства [Увеличения скорости], нападал на монстров и позволял себя атаковать, а после накладывал на себя исцеление, чтобы также повысить уровень [Магии Восстановления]. Занимаюсь этим, я не забыл кастовать [Заклинание], чтобы увеличить свою СКОРОСТЬ или ЗАЩИТУ.

Совместно с улучшением [Зачарования] повышаются два обязательных, связанных с магией Чувства, [Магическая сила] и [Магический Талант]. Так сказать, застрелил трех зайцев одним выстрелом. С добавлением использования [Магии восстановления] уровни этих Чувств взлетели, как неудержимая ракета.

— Хмм... Похоже, что стоимость маны каста этих чар одновременно мультипликативна, а не аддитивна...

Говоря о [Зачаровании], баффы и чары - классические основы RPG, их называют "баффами" -

это магические чувства, повышающий статус пострадавшего игрока, можно баффнуть себя или других.

Я хотел полностью понять, какие эффекты оказывают мои Чувства.

Для баффа мне нужно было только знать цель и произнести название магического навыка. В первый раз, когда я попробовал это, я опустошил почти весь МП, но эффект был незначительным.

Продолжительность была короткой, длилась всего 60 секунд, сомневаюсь, что буду использовать это в бою. Однако я заметил, что, если потребление МР велико, то рост [Магической силы] будет столь же большим.

Я решил испытать остальные чары.

В заключение, я мог очаровать себя только Скоростью, Силой и Защитой. Может быть, эффекты заклинаний станут более заметными по мере повышения уровня, поэтому я буду использовать их каждый раз, когда они перезарядятся.

К слову, у разных чар разные цветные ауры. Желтый для СКОРОСТИ, красный для АТК и синий для DEF.

Когда я кастовал на себя чары увеличения скорости и усиления защиты моя мана почти закончилась, тогда я обнаружил, что, если я сяду отдохнуть, то восстановление МР происходит немного быстрее, чем, когда я стою.

Понятия не имею, как это работает, но хорошо, что я это узнал.

После того, как я удовлетворился уровнями [Увеличения скорости] и [Магии восстановления], я сел и продолжил накладывать на себя чары в течение нескольких минут. Это привело к увеличению уровней [Магического Таланта] и [Магической силы].

Оставаясь в сидячем положении, я проверил свое состояние.

Точки восприятия(SP): 0

[Лук Lv6] (↑6)

[Увеличение Физической Атаки Lv5] (↑5)

[Увеличение Скорости Lv4] (↑4)

[Знание жизненно важных точек Lv5] (↑5)

[Синтез ↑ Lv1] (-)

[Алхимия ↑ Lv1] (-)

[Зачарование Lv4] (↑4)

[Восстановление Lv3] (↑3)

[Магический талант Lv4] (↑4)

[Магическая Сила Lv5] (↑5)

В результате охоты я сильно вырос. Думаю, что у бета-игроков Чувства близки к 5-му уровню.

У меня довольно высокий уровень для того, кто не участвовал в бета-тесте.

После того, как я сидя восстановил большую часть МП, я решил прогуляться.

— Ого, мне везет! Нашел предмет.

Пока я ходил вокруг, позволяя монстрам напасть на себя, а после убить и наложить на себя [Магию Восстановления], я наткнулся на лежащий на земле предмет.

Забыл сказать, я не использовал [Зелья для начинающих]. Так что у меня в сумке сохранились все 30 штук.

Зря только купил

Подумал я, поднимая предмет.

— Вы приобрели 2 Вороньих пера

****Воронье перо****

Тип предмета: Предмет для Крафта

Описание:

Выпавший предмет из монстра птицы низкого класса. Его в изобилии можно найти в некоторых местах, особенно в близлежащих лесных районах. Можно использовать в качестве материала для крафта.

Даже не спрашивайте, почему явно другой вид птицы роняет воронье перо. Это просто волшебство.

Пон

Вдруг мне пришло приглашение на чат.

— Кто это? А, это Такуми...

— Эй, ты вошел в игру?

— Да, а что? Я сейчас немного занят.

— Давай встретимся. Нам нужно зарегистрировать друг друга в наших списках друзей. Кстати, здесь меня зовут Таку.

— Хорошо. Скажи место. У меня нет ничего срочного, так что я приду.

Пока я ждал ответа Такуми, я продолжал накладывать чары и уровень повысился.

— Окей. Я буду ждать на площади на окраине города.

— Площадь на окраине города? Это совсем недалеко от меня. Я сейчас приду...

По дороге в город я наткнулся на несколько предметов: Камешек, Мех кроликов, Вороньи Перья и несколько Веток Деревьев. Позже использую их в своих экспериментах по [Синтезу] и [Алхимии].

Когда Такуми позвонил мне, я был совсем недалеко от окраины города. Я наложил на себя чары Скорости и побежал к месту встречи.

Прибыв на площадь, я огляделся в поисках своего друга. Мне не потребовалось много времени, чтобы найти его, так как он не сильно изменил свою внешность.

— Эй, Таку. Кажется, это наша первая встреча в виртуальной игре, верно?

— Йо! Ага. Ты никогда не играл в VR-игры, так как слишком занят своими тренировками и прочим.

— Это моя повседневная привычка... Неважно, как твои Чувства? Набрал 10-й уровень?

— Нет. Я жду, когда соберется моя группа. А что насчет тебя? Я знаю, что ты настоящий читер, когда дело доходит до игр. Интересно, сохранится ли эта тенденция...

— Ну, я подняла на пятый уровень. Два моих Чувства находятся на шестом уровне. По плану, я отправляюсь в охотничьи угодья рядом с лесом, чтобы сразиться с гоблинами и еще больше развить свои Чувства. Надеюсь, что доберусь до десятого уровня до ужина.

— *Свист*... Ты действительно чудовище. Выглядит так, будто среди нас ты заядлый игрок, а не я, Мию-чан или Сэй-нее-сан.

— Ммм, я не могу допустить, чтобы моя младшая сестра превзошла меня по уровню. Я должен защитить достоинство старшего брата.

Я огляделся по сторонам и заметил, что куча игроков объединятся в команды. Ну, поскольку у меня мусорные Чувства, я предпочту одиночество.

— И так, куда пойдешь дальше?

— Я отправлюсь на восток за материалами. У меня есть [Синтез] и [Алхимия], буду обработать вещи, чтобы повысить уровень, а затем продам, гениально, не правда ли?

— Ага, неплохо придумал... Ладно, добавь меня в друзья. Давай повеселимся в свободное время, я хочу посмотреть, насколько ты хорош в этой виртуальной игре.

— Без проблем, я пошел!

— Я многого от тебя жду.

— Ха-ха, тогда я сделаю все возможное, чтобы оправдать твои ожидания.

Я сел на бревно дерева на окраине леса неподалеку от города и достал кучу вещей. Я осмотрел каждый укромный уголок леса, так что в моем [Инвентаре] гора материалов.

Первое, что я попробовал, было Чувство [Алхимии]. Особенностью этого Чувства было - преобразование материи. Однако, на самом деле это было далеко не все.

Я достал Камни в желчном пузыре, Меха и около сотни Костей.

Когда я открыл меню, я нашел навык [Преобразование материи]. После выбора [Преобразование вещества] я перешел дальше и выбрал Камни в желчном пузыре из списка целей.

На экране отобразилось - "Камни в желчном пузыре x10". Это означало, что этот предмет будет потребляться в процессе Преобразования Материи. Я подтвердил преобразование.

В результате получился один Лечебный камень.

— Стоит ли мне пожаловаться? Камни в желчном пузыре стали китайским лекарством? Ладно, это же игра...

Как и ожидалось от фэнтезийной игры. Так нелогично.

После моей первой попытки я провел еще несколько экспериментов с оставшимися предметами. В результате преобразования десяти штук Меха получился один Большой Мех.

Что касается Костей, можно было выбрать между "потреблением десяти костей, чтобы сгенерировать одну Большую кость" или "превращение в два костных порошка.

— Почему появился выбор для Костей? Повысился ли мой уровень Чувств?

Подумав, что мой уровень повысился, я открыл статус, но уровень остался прежним.

— Давай-ка поменяем состав, десять Костяных Порошков...

Сначала я превратил Кость в Костный Порошок, а затем подвергнул Костные Порошки [Алхимии]. Это привело к тому, что они снова превратились в Кость.

После изучения я обнаружил, что в [Алхимии] существует два типа результатов преобразования материи. В более высокий и более низкий уровни. Чтобы создать материю более высокого уровня, такую как Большой Мех или Медицинский камень, понадобится 10 предметов более низкого уровня.

И для того, чтобы Кость стала более низкой материей, коэффициент конверсии удвоится.

— Я хочу использовать Преобразование Высшей Материи на своих зельях, но у меня совсем немного материала. Так что, в следующий раз...

После того, как я использовал Чувство [Алхимии], его уровень повысился до 2-го. Ну, я получил много предметов от убитых кроликов, было бы удивительно, если бы он не повысился.

— Теперь, когда с [Алхимией] покончено, попробуем [Синтез].

<http://tl.rulate.ru/book/63943/1680482>