

Посмотрим, что есть в книге о профессиях. Так, вначале вводная... ага... Новички - это надежда этого мира. Надежда на то, что обязательно наступит завтра, ага, ага... ближе к делу...

Ага, путь развития авантюриста.

Первый этап: путь Новичка. У любого человека, достигшего совершеннолетия, закрепляются стартовые характеристики, и он может стать Новичком. Для получения первой профессии, ему необходимо получить 10й уровень профессии, после чего отправиться в гильдию соответствующей профессии для прохождения испытания. В случае успешного прохождения испытания, Новичок на месте получит новую профессию, а также стартовый набор экипировки. Список первых профессий и местонахождение гильдий см. ниже.

Я пока ещё на этом, стартовом этапе. Очень предусмотрительно, что тут внесли подсказки, где менять профы - не придётся носиться и расспрашивать других.

Второй этап: путь первой профессии. После получения первой профессии и долгих тренировок, охотясь на монстров, авантюрист может получить вторую профессию. Для этого необходимо получить как минимум 40 уровень профессии, после чего направиться в соответствующее ему отделение гильдии для прохождения испытания. Если авантюрист считает, что его сил мало для перехода на вторую профессию, он может повышать уровень профессии до 50го. Список вторых профессий и местонахождение гильдий см. ниже.

Третий этап: путь второй профессии. Самые опытные и упорные авантюристы, после неисчислимого количества боёв, способны достичь 99го базового уровня и 50го уровня профессии. Такие воины считаются элитой среди авантюристов и удостоиваются чести получить божественное благословение, защищающее их от потери уровней при смерти. Если же авантюрист чувствует, что это не конец его пути, то в Юно он может удостоиться аудиенции у Валькирии. Если человек того желает, божественная посланница возвысит его тело, сделав его намного сильнее, но при этом вернёт его на 1 базовый уровень и обнулит все характеристики до минимума.

Когда в игре вводили механику перерождения, у меня мозг сломался от попытки понять, как можно стать сильнее, если придётся сбросить уровень до первого, хех.

Четвёртый и пятый этап: путь возвышенного Новичка и возвышенной первой профессии. Тут в точности повторяется первый и второй этап с разницей в том, что персонаж по характеристикам сильнее обычного. Но и экспы ему требуется больше. Кстати, вновь проходить испытание на смену профессии ему не требуется, так как он уже давно доказал свою профпригодность.

Шестой этап: путь эксперта. Получив 40-50 уровень профессии, авантюрист удостоивается чести получить вторую, «экспертную» профессию у небесных наставников. Экспертная профессия повторяет вторую, но, к привычному набору навыков, добавляются дополнительные. Также, по сравнению со второй профессией, у экспертной 70 уровней профессии, а не 50.

Да уж. Только сейчас, с более продвинутым умом, я могу понять между ними разницу. А в прошлом я упорно считал экспертов – третьей профессией, а не «второй улучшенной». А всё потому что эксперты не только мощнее своих предшественников, но и владеют более мощными билдообразующими скиллами, которые могут полностью изменить род деятельности персонажа. Но с этим потом разберёмся.

Седьмой этап: путь полубога. После достижения экспертом 99го базового уровня и 70 уровня профессии, авантюрист вновь удостоивается чести получить божественное благословение, защищающее его от потери уровней при смерти. В случае, если его воля крепка настолько, что он может продолжать свой путь борьбы с монстрами, ему открывается возможность пройти особо сложное испытание на получение третьей профессии и переступить сотый уровень. Представители третьих профессий – это самые могущественные профессионалы своего дела. В нашем мире их единицы, и их почитают словно полубогов. На третьей профессии авантюрист способен подняться до 175 базового уровня и 60 уровня профессии, дополнительно к уже освоенным.

Ага... и ни слова о том, что можно получить третью профу без возвышения. Видимо, наличие возвышенного тела – местное требование для получения третьей профы. Впрочем, если уж и становиться третьим, то только с эксперта. Слабаком быть не хочется. По игре я мало что о них знаю, так как к их вводу я уже бросил Рагнарёк Онлайн. Но, блин... 60 джоб уровней с третьей и 70 с экспертной профы... это же 130 очков на скиллы! Жесть! А, нет... 128 очков. За первые уровни очки не даются.

Так... дальше идёт описание профессий. Стандартные: мечник, лучник, маг, вор, послушник и торговец. Специализированные: суперновичок, таэквондист, ниндзя и стрелок. Тут всё как в игре.

Дальше дерево навыков. Тут, кажись, тоже самое. Наизусть я их не помню, но выглядят очень похоже.

Дальше идёт описание самих навыков. О! А вот тут есть кое-что новое.

После приобретения первой профессии, в статусе появляется новое окно с доступными к изучению навыками. Каждый навык имеет от 1 до 10 уровней, которые повышаются за счёт очков, набираемых повышением уровня профессии.

Предупреждение: после приобретения навыка в статусе, необходимо освоить его правильное использование, прежде чем повышать уровень навыка дальше. Рекомендуется обратиться по этому вопросу к более опытному авантюристу-наставнику. При использовании навыка ненадлежащим образом, он может либо сработать неверно, либо вообще не сработать, или же нанести вред пользователю.

Хмм... посмотрим-посмотрим... мечник... навык «Баш»...

Баш. Активный навык. 10 уровней. Насыщает маной мышцы руки, позволяя атаковать одиночную цель сильным ударом, нанося физический урон. Повышенная сила также позволяет

легче управляться с оружием, что повышает шанс нанести более точный удар.

[Уровень 1] Урон +130%, Точность +5%

[Уровень 2] Урон +160%, Точность +10%

[Уровень 3] Урон +190%, Точность +15%

[Уровень 4] Урон +220%, Точность +20%

[Уровень 5] Урон +250%, Точность +25%

[Уровень 6] Урон +280%, Точность +30%

[Уровень 7] Урон +310%, Точность +35%

[Уровень 8] Урон +340%, Точность +40%

[Уровень 9] Урон +370%, Точность +45%

[Уровень 10] Урон +400%, Точность +50%

Начиная с 6-го уровня, есть шанс оглушить противника, если пользователь изучил навык «Смертельный Удар».

Предупреждение: в случае неправильного использования навыка, он может нанести пользователю травму различной степени тяжести.

Хмммм... любопытно. Даже если система позволяет изучить скилл, ты всё равно должен научиться им пользоваться. Кстати, неправильное использование навыка - это как? Ногой? Кстати, интересный вопрос! Можно ли дать пинка под зад, усиленный башем? Или на ноги не действует? Надо будет у Наставника спросить.

Так, что там дальше? Ага, есть также таблица бонусных статов от уровня профессии. Это хорошо, а то именно их запомнить вообще невозможно. Так, что тут ещё... места изучения внесистемных навыков вроде вышеупомянутого «Смертельного Удара», ага, это полезно... некоторые советы по их применению... и... всё?

Не понял... как всё? А где самое главное?! ГДЕ ИНФА ПО БИЛДАМ???

Ну капец! Описано всё и даже больше, но только не самая критичная инфа! Мне, что? С этим самостоятельно разобраться? Тьфу... ну ладно. Что ещё остаётся.

Рагнарёк Онлайн - это одна из немногих игр, где была применена самая страшная механика, которую можно использовать в жанре РПГ - билдообразующие скиллы. У любой профессии имеется довольно много скиллов, но среди них есть те, ради которых и качается персонаж. Причём, качается с определённым распределением статов и подбором шмота. И таких скиллов несколько.

Короче говоря, если большинство игр выступают за разнообразие способностей у персонажа, то в РО, наоборот, персонажи были узкоспециализированные, но очень опасные в своей теме. Можно было забить свой аккаунт персонажами одной профессии, но каждый из них будет сильно отличаться по специализации и манере ведения боя.

Это ужасная тема! Ужасная для мозга неподготовленного человека, и ужасно интересная для того, кто любит эксперименты.

Что там у меня осталось в памяти по ним... например, профессия «Убийца». Что там по скиллам в книге... ага... у него попроще, только два билдообразующих скилла: «двойная атака» и «сверхзвуковой удар».

Двойная атака – это пассивный скилл, который позволяет автоатакой нанести два удара вместо одного, т.е. двойной урон за один удар. Понятия не имею, как он должен выглядеть в реале. Ради этого скилла персонажа прокачивали полностью вкладываясь в ловкость, ради увеличения скорости атаки. Таких персонажей называли «Агильники», от слова Agility. На огромных скоростях автоатака могла выдавать такой урон, что перегоняла урон от скиллов. Персонаж получался быстрым, уворотливым, дамаговым, но мягким.

Сверхзвуковой удар – это активный скилл, который моментально наносит 8 быстрых ударов. Ради него персонажу вкачивали силу, живучесть и сноровку, чтобы скилл был очень кусучим и всегда попадал по цели, при этом делая персонажа достаточно живучим, чтобы не подохнуть с пары ударов. Таких называли СВДшниками, складывая начальные буквы от слов Strength, Vitality и Dexterity. Они больше всех зависимы от шмота.

Вот и получается, что персонаж одной профессии может быть как СВДшником, так и агильником. Мало того, после получения экспертной профессии, появляется ещё один билдообразующий скилл: Уничтожение души.

Уничтожение души, или «СБР» – это дальняя атака, наносящая и физический, и магический урон одновременно. Для его прокачки качают силу и интеллект, что превращает персонажа ещё и в полумага. Он менее крепкий, чем СВД-билд, но возможность использования дальних атак временами не даёт возможности врагу подойти к персонажу, чтобы нанести хоть какой-нибудь урон. Как такие билды называли... не помню.

Те, кто обо всём этом не знают или не имеют доступа к гайдам, никогда не смогут создать действительно сильного персонажа в этой игре. И такой огромный пласт информации в книге упущен! Или он описан в другой книге? Ох-ох-ох...

Ладно. Прежде, чем рассуждать о скиллах, надо определиться с профессией. Взяв новую тетрадь, я записал в неё 10 вышеперечисленных профессий: 6 стандартных и 4 специализированных.