

Выбрав свою расу и класс, Рен еще раз просмотрел информацию о себе, убедившись, что ничего не напутал и все было идеально.

В этом мире у него были черные волосы и серебряные глаза, бледная кожа и заостренные уши. Ничего особенного не изменилось в его реальной внешности, кроме светящейся кожи и заостренных ушей.

Он не волновался, если кто-то заметит его, ведь это было еще начало игры. Кроме того, у игры были свои контрмеры для защиты частной жизни игроков в реальной жизни.

В КОВЕНАНТ каждый аватар уникален, потому что является точной копией вас. Однако вы все равно можете скрыть свою внешность, экипировав определенные доспехи и аксессуары.

Однажды создав аватара, вы больше не сможете изменить его лицо и тело в будущем, за исключением волос, глаз, кожи и добавления некоторых реквизитов, таких как крылья и рога, которые станут доступны после открытия городов.

Вначале все происходило в деревне новичков и в лесу новичков, пока ваши АТ (атрибуты) не достигнут определенного количества для входа в города.

Подземелья, боссы, некоторые квесты и большинство городов требовали определенного АТ, а также экипировки доспехов и оружия.

Затем Рен радостно нажал на свой статус игрока. || С Т А Т У С || Имя: Рен

Возраст: 19 9

Раса: Спрайт

Класс: Маг (?)

Цвет глаз: серебристый

Цвет волос: черный

Атрибуты:

ХП (очки здоровья): 40

МП (очки маны): 70

СИЛ (Сила): 2

ЗАЩ (Защита): 2

МГЗ (магическая защита): 2

ИНТ (Интеллект): 10

ЛОВ (Ловкость): 2

УДЧ (Удача): 4

Навыки:

(нет)

Заклинания:

□ Исцеление Lv.1

Жизненные навыки

Кулинария: Новичок

Рыбалка: Новичок

Собирательство: Новичок

Exp (очки опыта): 0 + 1000 БОНУС

Деньги: 0 + 100 золота БОНУС

Предметы:

□ Одевание новичка

□ Карта КОВЕНАНТА || К О Н Е Ц ||

Поскольку он не выбрал подкласс, он не получил дополнительных бонусных очков АТ, а также навыков и заклинаний, связанных с этим подклассом.

Заклинание ЛЕЧЕНИЕ по умолчанию было общим для всех магов и других классов. Это было общее базовое заклинание, помогающее всем в начале игры.

Классы могли развиваться при достижении определенных атрибутов. Кроме того, существовали скрытые классы и расы.

АТ можно было повышать с помощью EXP. ХП и МП могут иметь дополнительные +5 за 100 EXP, а остальные увеличиваются на +1 в обмен на 100 EXP.

Навыки, заклинания и жизненные навыки можно было увеличить только за счет количества использования данного навыка.

Навыки имели максимальный УР. 10, прежде чем они могли развиваться до более продвинутой версии заклинания. В отличие от них, жизненные навыки имеют категории "Новичок", "Промежуточный", "Мастер" и "Гроссмейстер". Категория жизненного навыка определяет, будет ли ваша стряпня успешной или свиным кормом. Она диктует качество и редкость рыбы, которую вы ловите, когда рыбачите, и диктует количество материалов, которые вы собираете, когда занимаетесь фуражировкой.

Позже в игре появятся еще скрытые жизненные навыки, но это были основы.

Помимо обычных навыков и заклинаний, которые можно было купить в любом магазине, были также редкие и скрытые навыки и заклинания, получаемые из миссий и выпадающих предметов.

Но, конечно, шанс выпадения этих редких предметов составлял всего четыре процента вероятности. Однако, если удача была велика, процент вероятности увеличивался.

Не было никаких ограничений на АТ, поэтому не было предела, даже если ваши АТ достигнут тысячи. Профессиональные игроки и богоподобные персонажи обладают таким количеством атрибутов на более поздних этапах игры. Но, конечно, чем больше вы продвигаетесь, тем меньше ЕХР вы получаете, за исключением, может быть, случаев, когда вы сталкиваетесь с боссами.

Рен не стал терять времени и сразу же распределил свои +1000 ЕХР на АТ. || А Т Р И Б У Т
Ы ||ХП 45

МП 75

СИЛ 2

ЗАЩ 5

МГЗ 4

ИНТ 11

ЛОВ 3

УДЧ 5 || К О Н Е Ц ||

СИЛ была бесполезна для его расы и класса, поэтому Рен не беспокоился о нем. Он предпочел бы распределить свои ЕХР на ЗАЩ, МГЗ, ИНТ и УДЧ.

Общая ошибка, которую совершало большинство игроков, заключалась в том, что они хотели, чтобы все было сбалансировано, и стремились увеличить все свои АТ без учета своего класса. Эта ошибка привела к тому, что их персонаж стал отставать от других.

Маг не мог владеть оружием, так как большинство из него имеет классовые ограничения, поэтому использовать его как средство физической атаки было невозможно. В то же время, заклинания и умения магов в значительной степени зависят от маны и магии. У них не было заклинаний и навыков, использующих физические атаки, поэтому СИЛ было бесполезно повышать на Маге.

Аналогично, если у вас есть класс, который в значительной степени фокусируется на физических атаках, то ИНТ было бесполезно повышать.

ЕХР был щедрым в начале игры, так как ваше АТ было низким. Но в средней и поздней части ЕХР было так мало, что только рейды в подземелья, РVP сражения, редкие квесты и боссы давали достаточно ЕХР для повышения уровня АТ.

Экипируйтесь с помощью этих знаний. Рен должен был с самого начала направить свои ЕХР на те АТ, которые принесут ему большую пользу. Поэтому он не мог позволить себе тратить ни одного ЕХР на АТ, которые он не будет использовать. Его СИЛ может оставаться на уровне (2), пока его ИНТ и ЗАЩ достигают тысячи.

Удовлетворенный, он посмотрел на свои навыки и заклинания. || Н А В Ы К И || (Нет) || К О Н Е
Ц ||

|| З А К Л И Н А Н И Я ||

□ Исцеление LV.1

-- стоимость 5 МП

-- одна цель

-- 10% восполнения ХП

-- 1 мин. кулдаун (откат навыка) || К О Н Е Ц ||

Рен почти забыл, насколько посредственными были статы в начале игры. В быстрой фазе боя минутное охлаждение было катастрофическим. В случае смерти штраф был ЕХР, и ты возрождался в ближайшей деревне или городе, или у кристалла сохранения, который обычно находился рядом с подземельями. А в бою с боссом спасения не было.

Что еще хуже, если ваш ЕХР достигал 0, а вы продолжали умирать, ваш с трудом заработанный АТ уменьшался в обмен на ЕХР.

Были даже игроки, у которых все АТ персонажей достигли нуля. Стоит ли говорить, что они бросили игру.

Такова была проницательность разработчиков.

Поэтому многие игроки предпочитали покупать зелья, чтобы их ХП и МП оставались на оптимальном уровне во время неожиданных встреч.

Было бы катастрофой, если бы вы случайно встретили редкого зверя, а ваше ХП было бы низким. От одной мысли о том, что редкие предметы из этого лута превратятся в пыль только потому, что вы не взяли с собой зелье, по позвоночнику Рена пробежала дрожь.

Такое не раз случалось с ним, когда он был еще новичком в игре. И сколько бы раз он ни вызывал эту встречу снова, она так и не наступала. Редкие предметы, получаемые из редкого зверя, пропадали.

Такова жизнь в мире КОВЕНАНТ.

Рен посмотрел на свой пустой навык и пожал плечами. В данный момент у него не было ни умений, ни заклинаний, чтобы атаковать врагов.

Впрочем, Рен не волновался. В ранней игре PVP еще не было введено. Оно появится позже, когда в игре откроются возможности гильдий, поэтому ему не нужно было спешить с приобретением и развитием навыков и заклинаний. Он мог просто купить базовую книгу заклинаний в деревне новичков позже, чтобы подготовиться к предстоящим заданиям.

Ему нужно было получить первую кровь, приобрести редкие предметы и повысить очки атрибутов. Кроме того, у него уже было кое-что запланировано, чтобы компенсировать недостаток боевых способностей.