

Ранжирование предметов, навыков и заданий

белый - обычный

оранжевый - редкий

синий - уникальный

зеленый - эпичный

фиолетовый - легендарный

золотой - божественный

Эта классификация отличается от стандартной системы рангов. Она обозначает не сложность, а именно редкость.

Ранг задания показывает, сколько людей могут его принять. Доступные всем игрокам (Белые), для которых необходимо выполнить несколько условий (Оранжевые/Синие) или же те, которые пропадают сразу же после выполнения, да и получить которые могут лишь счастливы, подходящие под довольно специфичные условия (Фиолетовые)

Навыки и предметы, конечно же, подчиняются правилу редкость = сила, но есть некоторые исключения, например, редкие навыки, которые просто сложно найти.

-----

Королевства "Енд Онлайн"

В "Енд Онлайн" имеется три королевства, каждый из стартовых городов является столицей одного из них. Невозможно покинуть свое королевство, не достигнув 50 уровня и не получив знак королевства на правую руку.

Айсридж - Королевство Глас (здесь начинают 10% игроков, символом является бегущий волк в круге)

Хорошо известен, как регион льда: негостеприимные условия и вечные морозы. Игроки не любят начинать в этих местах, в основном удаляют персонажа и начинают новую игру в другом королевстве.

Грэнтон - Королевство Форсте (здесь начинают 30% игроков, символом является дерево в круге)

Королевство с красивой природой, экзотическими деревьями, в местных лесах, по слухам, прячутся эльфы, в основном, игроки, начинающие здесь, занимаются магией.

Свордбрик - Королевство Далбе (здесь начинают 60% игроков, символом являются два скрещенных меча в круге)

Самый знаменитый город, в данный момент перенаселенный, из-за недостатка мест для охоты и высоких цен, связанных с недостатком ресурсов, у игроков возникают проблемы с прокачкой. Также этот город является домов множества искусств меча, в нем находится огромный Колизей, в котором игроки могут сражаться в различных соревнованиях. В основном, здесь начинают игроки, мечтающие о славе и почете.

-----

## Покупка навыков

Навыки могут быть получены с определенных заданий, но обычно стартовые навыки покупают в исповедальнях около церквей, сделано это может быть около любой церкви, а ценой навыка становится уровень игрока. Однако с каждым дополнительным купленным навыком повышается их цена, и она не может быть сброшена.

1-ый навык - 1 ур

2-ой навык - 1 ур

3-ий навык - 2 ур

4-ый навык - 3 ур

5-ый навык - 3 ур

6-ой навык - 4 ур

7-ой навык - 4 ур

8-ой навык - 4 ур

9-ый навык - 5 ур

10-ый навык - 5 ур

-----

## Характеристики и их значение

Уровень - влияет на максимальные здоровье, ману и выносливость. Нельзя получить дополнительные очки характеристик при повышении уровня, но они могут быть получены в ходе тренировок (Во время сражений с монстрами ваши характеристики будут постепенно повышаться)

Сила - определяет максимум переносимого веса (Сила\*4,5кг) и максимальную атаку оружием, но бонусный урон зависит от требований оружия по силе и имеет свой предел (Ржавым мечом не получится отрубить голову дракону, как бы сильны вы ни были)

Ловкость - определяет максимальную скорость передвижения. Атака врагов на более высоких скоростях снижает броню противника при использовании острых оружия и повышает отбрасывание противника/ошеломление при использовании тупых оружия. Не повышает скорость реакции

Мастерство - улучшает навыки атаки и парирования. Чем выше этот параметр, тем точнее игровая система будет проводить атаки/блоки/парирования

Интеллект - повышает урон от магии, а также повышает эффективность использования чего-либо, требующего магию. Также от него зависят различные навыки, связанные со знаниями

Дух - это ментальная сила игрока, в основном означающая сопротивляемость к негативным

эффектам и силу концентрации (Ваши заклинания будет сложно прервать). Небольшой уровень сопротивления магии также можно получить при достижении высоких уровней. Чтобы сопротивление сработало, величина Духа должна быть выше, чем Интеллект у противника.

Удача – это то, насколько удачлив игрок. Влияет на всевозможные вероятности, при очень высоком показателе теоретически возможно, что противники будут запинаться во время атаки.

-----

### Ловкость и Скорость

Все игроки начинают с 10 очками ловкости, что эквивалентно скорости 1.00, или около 25 км/ч максимальной скорости бега. Каждый пункт ловкости повышает скорость игрока на 0,05.

Игрок с ловкостью: 100 будет имеет коэффициент скорости 5,5, с максимальной скоростью 137 км/ч (Имейте в виду, что такой показатель характеристики довольно сложно получить... обычно)

Легко представить, что игрок с ловкостью 200 будет довольно страшен.

Но самым ужасающим аспектом скорости является малая величина времени, необходимого для ускорения и торможения, ловкое тело может достичь максимальной скорости за доли секунды и также легко остановиться

-----

### Виды навыков

Навыки могут быть разделены на две группы:

Активные – навыки, требующие определенных условий для активации, как то произнесение заклинания или активация священного умения.

Пассивные – навыки, активные постоянно и не требующие ничего для использования.

-----

### Религия и смежные навыки

Религия в игре – это контракт между игроком и богом/сверхсуществом, построенная на том, что игрок доказывает свою "Веру" в него. Божество же, в свою очередь, дает игроку малую часть своей силы. Поэтому игрок не может обратить в веру другого игрока, ведь он не сможет передать ему часть своей силы.

Часть силы божества, полученная игроком, называется "Навык Веры". Хотя такой навык и похож на обычный, но есть два различия:

1. Они привязаны к сущности игрока, и не могут быть отключены, пока вы являетесь частью религии/веры
2. Их уровень не может быть повышен стандартными путями. Уровень этих навыков соотносится к 1/10 значения Веры. Округляется в меньшую сторону. (При значении от 0 до 10 округляется в большую сторону)

Вы получаете Веру в своей религии, когда вы выполняете задания, данные вам вашей церковью/богом. Любые действия, направленные против вашей религии, понизят показатель Веры. Если Вера достигнет 0, ваши навыки веры будут недоступны. Вы можете также быть отлучены от религии.

Вера означает то, что в других играх называется лояльность. Вера – это числовой показатель, означающий мощь связей между тобой и твоей религией/богом. Чем выше ваша вера, тем сильнее будут навыки, связанные с религией/богом.

Один игрок может принадлежать лишь к одной религии в каждый момент времени. Однако, можно отказаться от одной религии и присоединиться к другой.

-----

### Слава и позор

Когда игрок начинает игру, у него будет нейтральный показатель славы или позора. Но во время игры, выполняя задания и определенные действия, можно поменять это значение.

Игрок, спасший принцессу или победивший докучавшего деревне монстра, станет любимцем народа и о нем будут говорить горожане, что повысит его показатель славы. И наоборот, игрок, похитивший принцессу или же принявший задание, но проигнорировавший монстра, получит позор и обретет дурную славу среди горожан. Запугивание НПС также увеличит очки позора, ведь она будут общаться между собой о страхе перед этим человеком и о том, что стоит быть с ним поосторожнее.

Показатели славы и позора суммируются, они не являются отдельными характеристиками. Кого-то с позором можно назвать игроком с отрицательной славой, а кого-то со славой – игроком с отрицательным позором. Это два противоположных конца шкалы, и каждое действие ведет к тому или иному краю.

С повышением значения славы/позора, изменяется темп роста и штрафы. Чем выше позор, тем быстрее он растет. С повышением славы ее рост также увеличивается, но при этом и штрафы позора становятся значительно выше. Как говорится, гораздо проще быть демоном, нежели героем.

-----

### Мана и выносливость

Мана и выносливость даются не всем игрокам. Чтобы получить ману, необходимо получить навык, имеющий эффект "Магической силы", а, чтобы получить выносливость, необходим навык с эффектом "Отвага в бою". Но все же, количество маны и выносливости зависят от уровня игрока.

У этих эффектов имеются различные уровни и этапы, так что можно усилить эффект до +1 или +2. Это означает, что навык остается прежним, но его влияние усиливается. На 100 уровне с обычной "Магической силой", у тебя будет 500 маны, но при "Магической силе +1" на 100 уровне будет уже 620 маны. Заметьте, что числа использованы только для иллюстрации ситуации.

-----

## Статус убийцы игроков

Статус убийцы игроков приобретается игроком А, когда он убивает игрока В, и отображается в виде большого красного черепа на спине игрока. Для этого имеется несколько условий. Во-первых, чтобы получить статус убийцы игроков, игрок А должен первым нанести атаку. Если игрок В был агрессором в этой ситуации и первым нанес атаку, игрок А не получит статус убийцы игроков. Если же игрок А нанесет урон кому-то из официальной группы, то каждый из ее членов может защищаться и убить игрока А без получения статуса убийцы игроков.

Также, если один из группы нападет на кого-либо, вся группа станет агрессором. Из-за этих правил появилось множество стратегий убийств игроков.

Статус убийцы игроков действует десять часов за каждого убитого игрока. Например, за убийство трех игроков придется ждать тридцать часов, пока статус спадет. Убийство НПС стражей в любых населенных пунктах принесет по двадцать часов статуса убийцы игроков за каждого стража.

Если у игрока будет статус убийцы игроков, его попытаются захватить стражи НПС и арестовать за убийство, кроме того, время заключения будет в три раза выше, чем время статуса убийцы, набранного игроком. К счастью, не обязательно находиться в сети в течение этого времени.

Любой игрок может убить кого-то со статусом убийцы игроков, не получая никаких штрафов. Плюс ко всему, у игроков с таким статусом повышенные шансы потерять вещь после смерти, а также снижение характеристик после смерти будет более серьезным. Смерть очищает статус убийцы игроков.

-----

## Магические элементы и их использование

Вся магия в "Энд Онлайн" может быть поделена по ее основным элементам. Существуют фундаментальные элементы: огонь, земля, вода, воздух, свет, тьма. Ни один из них не обладает неким "серьезным преимуществом" над другими, примерно, как в покемонах. Независимо от элемента, выбор верного заклинания и эффективное его использование – ключ к вершине.

Например, если столкнутся огненный и водяной шары, то они взаимоуничтожатся. Вода потушит огонь, а огонь испарит воду. Многие могут начать рассуждения о том, что слабее окажется то, что исчезнет быстрее, но этот вопрос стоит со времени открытия магии и до сих пор не разрешен. Попробуйте ответить, что появилось раньше, яйцо или курица?

Также существует множество вторичных элементов, появившихся из-за эволюции магии и различных комбинаций, но их перечисление будет спойлером.

-----

## Повышение характеристик

Рост характеристик обеспечивается благодаря "тренировкам". Это означает, как правило, что показатель будет расти, пока его характеристика используется. Поэтому характеристики растут не только во время путешествий и боев с монстрами/игроками, частое использование характеристик также отразится их ростом. Каждая из характеристик, в конце концов, имеет определенный предел, после которого будет сложнее ее повысить.

Различные действия могут повысить или же понизить скорость роста характеристик.

Сила тренируется при выполнении тяжелой работы, например, ношение тяжелой брони, использование громоздких оружий или же попытки побороть противников чистой силой.

Ловкость тренируется бегом, различными движениями и уклонениями от атак противников.

Мастерство тренируется использованием оружий или же во время изготовления чего-либо. Что-либо, требующее определенных умений или твердой руки, будет повышать этот показатель.

Интеллект тренируется во время произнесения заклинаний. Более мощные и высокоуровневые заклинания будут давать больше эффекта. Чтение книг также тренирует интеллект.

Дух тренируется получением магического урона, успешными сопротивлениями ему и очищением от заклинаний, если они не были наложены самим игроком. Не существует других способов для его тренировки.

Удача тренируется удачливостью. Можно тренировать азартными играми или же простым везением, например, если благодаря чистой случайности не пострадать от какой-либо ловушки.

<http://tl.rulate.ru/book/11304/219167>