

После завершения обсуждения и разговоров со всеми, несколько человек вновь вернулись к игре. Ведь сегодня день запуска сервера World of Warcraft, и количество игроков, вошедших в игру, просто поражает воображение! И при таких обстоятельствах, если ты опередишь других, первым достигнешь десятого уровня и покинешь свою деревню для тренировок, то сможешь получить возможности, которые недоступны другим! Конечно, что нужно сделать сейчас Чэнь Фэю, так это сначала создать своего персонажа. Награды уже зафиксированы, сейчас самое время ввести имя персонажа. Что касается имени, Чэнь Тянь выбрал то же самое имя, что и в своей предыдущей жизни: И Тянь. Введите имя персонажа, а затем выберите его пол. Ничего особенного, естественно, мужской. Затем устанавливается различная информация о персонаже. Первое — это выбор расы. В Warcraft их много, и с обновлением игры появляются новые. Однако текущие расы в основном делятся на четыре категории: люди, орки, эльфы и нежить. Среди них человеческая раса включает людей и гномов. Орки включают орков, тауренов и троллей. Эльфы включают кровяных эльфов, ночных эльфов и гоблинов. Нежить на данный момент представлена только семейством нежити. Разные расы соответствуют разным профессиям, и некоторые профессии могут быть выбраны только одной расой. Так, например, Некромант — это профессия, которую может выбрать только нежить. Разные расы также имеют разные показатели роста атрибутов, и навыки, которые они могут изучать, также сильно различаются. После выбора расы следует выбор основных атрибутов героя. В игре герои имеют пять атрибутов, которые можно улучшать: сила, ловкость, интеллект, здоровье и магия. Среди них сила, ловкость и интеллект — это три основных атрибута, и нужно выбрать один из них в качестве основного. Улучшение основного атрибута увеличивает атаку героя и связано с уровнем некоторых навыков. Кстати, помимо основного атрибута, который увеличивает атаку, одна единица силы увеличивает здоровье на 10 пунктов, а 10 единиц силы увеличивают восстановление здоровья на один пункт; одна единица интеллекта увеличивает магические очки на 5 пунктов, а 10 единиц интеллекта увеличивают восстановление магии на один пункт; ловкость увеличивает скорость атаки на 100% и влияет на скорость каста некоторых навыков. 10 единиц ловкости увеличивают защиту брони на один пункт. Одна единица здоровья увеличивает значение здоровья на 30 пунктов, а одна единица магии увеличивает значение магии на 15 пунктов. После основных атрибутов следует окончательный выбор — лагерь. В World of Warcraft игроки делятся на два лагеря, Орду и Альянс. Игроки из двух лагерей противостоят друг другу, что означает, что если игроки из разных лагерей встретятся на одной карте, они могут атаковать друг друга без всяких ограничений! Вот почему в то время в игре были самые популярные лозунги — "За Альянс!" "За Орду!" В предыдущей жизни все были из лагеря Альянса. Чэнь Фэй выбрал человеческую расу, с атрибутами ловкости и редкой профессией — мастером меча. О боевой эффективности Мастера меча здесь много не скажешь. Однако на этот раз Чэнь Фэй не хотел следовать своему предыдущему выбору. Хотя Мастер зверей действительно очень силен, в его предыдущем опыте было много, кто сильнее Мастера зверей. Но на этот раз Чэнь Фэй быстро выбрал новое настроение своего персонажа — человек, интеллект. Этот выбор был решением, принятым Чэнь Фэем после тщательного обдумывания. В Warcraft с точки зрения взрывной силы интеллектуальные герои определенно занимают первое место! Однако мощный взрыв также имеет хрупкое тело. Интеллектуальные герои могут носить только тканевые доспехи с самой низкой защитой, и их количество крови даже жалко. Это заставляет таких героев нуждаться в большей защите и опеке. Операция, иначе, как только кто-то подойдет к вам, вы, вероятно, будете зарезаны до того, как успеете выбросить несколько навыков. Раньше Чэнь Фэй определенно не рассматривал интеллект. Сначала он не был так хорош в операциях. Но теперь Чэнь Фэй уверен, что накопленные им навыки работы в начале не намного хуже, чем у тех высококлассных игроков! В сочетании с его различными опытами и тем, что он видел и слышал, Чэнь Фэй имеет основания полагать, что он определенно сможет сделать себе имя в игре! В конце концов, чтобы избежать того, что должно произойти в ближайшем будущем, он должен был подготовить большую сумму денег... Все готово: Имя персонажа: И Тянь. Фракция: Альянс. Раса: человек. Основной атрибут:

Интеллект. Начальная награда в игре: Новичок наёмник*2...Посмотрев на экран некоторое время, Чэнь Тянь глубоко вздохнул и нажал на сообщение с подтверждением. Новые персонажи, с этим, рождаются. Экран превратился в две огромные городские ворота. По мере того как ворота постепенно открывались, игра наконец официально началась. Картинка на экране также превратилась в тихую маленькую деревню. Картина была красивой, и в ушах был слышен слабый звук птиц. А в центре экрана, естественно, был игровой персонаж Чэнь Тяня, маг в белом одеянии и с посохом в руке. Основной интерфейс игры такой же, как и у 3D-игры в начале, но графика будет более детальной и детальной. Однако это не особенность игры Warcraft. Одной из его основных особенностей является то, что угол обзора можно изменить на высокое птичье поле, что облегчает управление несколькими юнитами. Что касается дизайна этой перспективы, он происходит от его фронтальной одиночной игры. После настройки угла обзора Чэнь Тянь также привык смотреть с высоты птичьего полета. После этого он открыл свой панель и начал внимательно его изучать. Первое — это атрибуты персонажа. Значение здоровья 100, значение магии 150. Уровень 0, атака 9-11, скорость атаки: медленная, сила 5, ловкость 5, интеллект 10, броня 1, тканевая броня. [Я не буду много говорить о восстановлении здоровья и магии. Я расскажу об этом, когда это будет необходимо при определенных обстоятельствах. Что касается брони, я напишу об этом позже. Пожалуйста, объясните, когда это будет необходимо.] Навык: Огненный шар, уровень один, потребляет 20 маны и имеет время охлаждения 7 секунд. Читайте в течение 1 секунды, запускайте огненный шар, наносите 50 единиц магического урона и оглушайте на 1 секунду. О многом не стоит говорить об атрибутах интеллектуальных героев. Нормально иметь меньше здоровья и больше синего. Что касается начальных навыков, Огненный шар занимает высокое место, как и контроль урона. По сравнению с теми же расами, мощный удар только наносит 50 единиц физического урона, с шансом нанесения дополнительных 25 единиц урона. Ловкая ловушка, ловушка монстров на месте на 3-5 секунд. У него хороший контроль, но, к сожалению, нет урона. После прочтения героев нажмите на интерфейс наёмника. Пропустите рюкзак напрямую — в World of Warcraft нет новобранского снаряжения. Если вы не выберете предмет снаряжения в качестве награды за вход для 10 000 человек, рюкзак будет пуст. Наёмник: Новичок наёмник (*2): уровень 0, здоровье 100, значение магии 50, атака 5-5, медленная скорость атаки, броня 0, тканевая броня, без навыков. [При нормальных обстоятельствах наёмники не появляются в городах, появляется только один герой. Наёмники могут сражаться только на боевой карте] После прочтения этого Чэнь Фэй не мог не немного нахмуриться: Эти атрибуты достойны звания новичка, и вместе они не могут победить даже младшего пехотинца. К счастью, наёмники также могут менять профессию, так что новички наёмники не совсем бесполезны. Просто... в начале игры количество игроков было довольно устрашающим! В частности, World of Warcraft — это мировая онлайн-игра с игроками из всех стран, что делает различные ресурсы очень дефицитными на ранних этапах! Дикий монстр может появиться, и несколько игроков могут атаковать его одновременно. Это означает, что игроки получают меньше опыта. И теперь Чэнь Фэй также привел двух новичков наёмников — наёмникам также нужен опыт для повышения уровня, и этот опыт, естественно, нужно разделить с опытом, полученным героями. Таким образом, Чэнь Фэй нужно намного больше опыта на ранних этапах, чем другие! Конечно, Чэнь Фэй также мог бы выбрать держать новичков наёмников вне боя и вернуться к их повышению уровня позже. Но здесь возникает еще одна проблема, обучение наёмников. Использование высокоуровневых наёмников с низкоуровневыми наёмниками для борьбы с высокоуровневыми монстрами действительно может принести много опыта низкоуровневым наёмникам, позволяя им быстро повысить уровень. Однако Warcraft имеет уникальный механизм для этой ситуации, понимание боя. Если коротко, если сравнить человека, который практиковал боевые искусства десять лет, и человека, которому внезапно преподали боевые искусства на десять лет, первый, несомненно, будет иметь более стабильную основу. То же самое верно и в World of Warcraft. Чем больше наёмники испытывают боев, тем больше шансов они понимают навыки. Наёмники сами по себе не могут носить снаряжение, как герои, поэтому навыки очень важны для

наёмников! Поэтому, даже если его уровень отставал бы от других, Чэнь Фэй не хотел ждать, чтобы обучать новых наёмников позже. Хотя и не было причины, Чэнь Фэй чувствовал, что если бы он сделал это, эти два новых наёмника действительно были бы совершенно бесполезны. Внезапно Чэнь Фэй понял, что он упустил деталь: он стоял в городе несколько минут, но даже не увидел тени игрока! "Этого не может быть. Учитывая первый день обслуживания, как может быть деревня новичков без кого-либо?" Зелья в игре — это абсолютная роскошь на ранних этапах. Игроки либо случайно имеют навыки восстановления, либо должны многократно возвращаться в деревню для лечения. Поэтому невозможно, чтобы все выбежали на битву с мон

<http://tl.rulate.ru/book/113066/4386829>