

После получения ордера командира, сюжет здесь заканчивается. Также пропали наемный командир и рыцарь. Вероятно, они были заняты подготовкой к последующему сражению. Но теперь телепорт сломан, и Чэнь Фэй не может уйти.— Дзинь дзынь, — опять звучит сигнал системы: Через 20 минут на тренировочной площадке будет атакована командой племени, и игроки могут помочь NPC в защите. Если выдержать 10 минут, придут подкрепления. Очевидно, следующая часть сюжета — это миссия по защите. Но Чэнь Фэй не намерен сейчас об этом думать. Пока что он хочет улучшить свою боеспособность до практического уровня. Когда он приходит на место, где сосредоточены высокоуровневые юниты, он нажимает на этих NPC. Теперь это уже не просто болтовня. Вместо этого появляется опция: "Хочу получить ваше руководство". Нажав на эту опцию, он видит доступные профессии этих юнитов. После некоторого выбора Чэнь Фэй решает на несколько вариантов. Во-первых, у него уже есть свои планы относительно профессии героя, поэтому он не будет менять профессию здесь. Затем, два новичка-наемника, Чэнь Фэй планировал приблизить и отдалить, и не рассматривал ближнего боя типа "мясной щит" — хотя мясной щит играл очень важную роль в битве, на начальном этапе прокачки, пока зная, как контролировать систему ненависти, роль живительного щита не так велика, как кажется. В ближнем бою Чэнь Фэй выбрал несколько вариантов: Воин с молотом: Уровень 3, здоровье 450, магия 180, атака 23-28, средняя скорость атаки, тяжелая броня 3. Тяжелый удар: Пассивный, наносит 15% дополнительного урона и вызывает оглушение на одну секунду. Тяжелое оружие: Пассивный, наносит 120% урона тяжелой и латной броне, базовый урон атаки. Шоковый молот: Потребляет 75 маны, ударяет по земле, нанося 75 урона окружающим юнитам, замедляя на 3-5 раз, замедление на 30%. Перезарядка 15 секунд. Рыцарь-ударник: Уровень 4, здоровье 500, магия 200, атака 20-25, нормальная скорость атаки, тяжелая броня 4. Удар: Пассивный, скорость движения увеличивается после 5 секунд вне боя, следующая атака нанесет 1.5-кратный урон. Оживление: Потребляет 50 маны, увеличивает скорость движения окружающих союзных юнитов на 20%, длится 10 секунд, перезарядка 30 секунд. Гай Swordsman: Уровень 3, жизнь 400, магия 200, атака 23-26, быстрая скорость атаки, средняя броня 3. Уклонение: 10% шанс уклониться от обычных атак. Непрерывный удар: Пассивный, базовая атака имеет 10% шанс немедленно добавить вторую базовую атаку. Ветровая лезвие: Стоит 100 маны. Прикрепляет магию ветра к оружию, увеличивая магический урон на 5 очков и игнорируя 2 очка защиты брони. Длится 20 секунд, перезарядка 30 секунд. Эти три ближнебойные профессии уже использовались профессиональными игроками в памяти Чэнь Фэя из предыдущей жизни, и их боеспособность видна просто по данным панели. Однако, на этот раз Чэнь Фэю было трудно решить, какой из них выбрать. Выход воина с молотом очень хорош, тяжелый удар тоже пассивный навык, а замедление от шокового молота очень подходит для тактики катания. Но Рыцарь-ударник не менее впечатляет, с гораздо лучшими атрибутами, чем у Воина с молотом, и Удар равен 1.5-кратному фатальному удару каждые 5 секунд. Оживление также применимо для тактики катания. Что касается Гай Swordsman, то этот парень на самом деле самый сильный среди трех профессий. Как только открывается Ветровая лезвие, сила атаки увеличивается, независимо от брони. С собственной скоростью атаки и непрерывным ударом, это просто ужасающе! После некоторого размышления Чэнь Фэй решил выбрать Гай Swordsman. Здесь стоит упомянуть, что при смене профессии не означает, что выбранная профессия будет передана сразу, а что нужно выполнить соответствующие задания, прежде чем система признает, что у вас есть способность сменить профессию. Если задание не выполнено, система также наложит штрафы в зависимости от выполнения задания! После принятия решения Чэнь Фэй не стал тратить время и сразу нажал на опцию Гай Swordsman и выбрал одного из наемников для смены профессии. Затем NPC дал подсказку, что нужно пройти тест, и внизу диалога была опция начать тест. Чэнь Фэй, естественно, сразу нажал на нее.— Дзинь дзынь! Игроки входят в тест на смену профессии Гай Swordsman и должны победить три призрачных волка. Три попытки. В настоящее время 1/3. По мере того как система дает подсказки, наемник, который собирается сменить профессию, появляется в

маленькой комнате. Напротив него три прозрачных призрачных волка бросаются в атаку. Призрачный волк: Призванное существо, жизнь 50, атака 10-10. Атрибуты призрачного волка очень низкие, так что его атака просто выше. Но когда его противник — новичок-наемник с жизнью всего 200 и атакой 10-10, такие атрибуты достаточно! Контролируя наемника, чтобы временно отступить, ум Чэнь Фэй уже быстро считал: наемнику нужно атаковать пять раз, чтобы убить призрачного волка. Но соответственно, он должен выдержать 5 раундов урона, всего 150 очков. После этого остается 50 очков крови, и он может выдержать до 3 раундов атак от оставшихся двух призрачных волков. Это просто недостаточно, чтобы победить призрачного волка! Кажется, это стало невыполнимой задачей! Естественно, Чэнь Фэй не поверил, что эту задачу нельзя выполнить. Игра никогда не выпускает миссии, которые нельзя выполнить. Ключ просто в том, чтобы найти ключевые моменты для выполнения миссии. Что касается текущей ситуации, после расчета в уме Чэнь Фэй, он нашел два ключевых момента! Один, призрачный волк — ближний бой! Другой, есть три призрачных волка! После грубого моделирования в уме Чэнь Фэй официально начал бой! Наемники не бросились вперед сразу, а продолжали отступать. Но вместо отступления прямо назад, как раньше, они отступили вправо и назад. Вскоре наемник отступил к стене, и призрачный волк был менее чем в трех корпусах! Однако, в это время Чэнь Фэй попросил наемников остановиться и ждать, пока призрачный волк подойдет! Через несколько секунд призрачный волк был уже в одном шаге. В этот момент Чэнь Фэй быстро начал действовать! Наемник быстро двинулся вперед вправо. Это движение заставило призрачного волка также повернуть в том же направлении! Однако, они слишком близко друг к другу! Прошло почти менее секунды, как наемник прилип к призрачному волку справа, и затем обе стороны атаковали одновременно! Что касается двух других призрачных волков, из-за блокировки товарищей, только средний успел поддержать атаку! Что касается последнего, может быть, он сможет действовать через 0.5 секунды, но даст ли Чэнь Фэй ему шанс? Ответ, естественно, нет! После атаки наемника Чэнь Фэй не задержался ни на мгновение, обвел близко к атакованному призрачному волку и затем запустил вторую атаку! Второй призрачный волк все еще успел действовать, но его действие было все еще на несколько десятых секунды позже первого! Что касается третьего, этот раз он застрял из-за второго призрачного волка и все еще не смог приблизиться к наемнику! Вот ключевой момент, который ищет Чэнь Фэй! Движение! Место! В игре ИИ диких монстров довольно низкий, что означает, что даже если у них есть численное преимущество, они могут не иметь реального преимущества! Если хорошо использовать это, можно заставить их застрять друг с другом! В результате определенный дикий монстр не сможет атаковать вас! Продолжая третью атаку, что удивило Чэнь Фэй, была потеря атаки второго призрачного волка! Это напомнило ему что-то из игры, что не упоминалось до позже: когда юнит атакует движущийся юнит, есть определенный шанс потерять его! После серии неофициальных тестов многие игроки думают, что эта вероятность между 10% и 25%. Это включает, является ли юнит ближним или дальним, и является ли местность высокой или низкой! Однако, с этой потерей, Чэнь Фэй получил еще один ключевой момент. После повторения атаки пять раз, Чэнь Фэй успешно устранил первого призрачного волка. В течение этого периода он получил в общей сложности 8 атак. К счастью, одна атака была потеряна, так что у наемника все еще оставалось 130 очков здоровья. Это гораздо лучше, чем выдерживать урон и рубить на месте! Но все еще опасно иметь дело с двумя призрачными волками с 130 НР, и Чэнь Фэй все еще не осмелился расслабиться! Теперь нет способа блокировать атаки призрачных волков, в конце концов, осталось только два. Однако, Чэнь Фэй все еще должен продолжать двигаться. После каждой атаки он прилипал к атакованному призрачному волку и обходил другого призрачного волка. Таким образом, четыре раунда вниз точно уменьшают одну из его атак. Вскоре второй призрачный волк упал! В это время у наемника все еще оставалось 51 очко крови! Вернуться немного в середину! Теперь, даже если просто посмотреть на это силой, Чэнь Фэй вообще не чувствовал давления! Однако, чтобы быстро восстановить свои предыдущие операции и продолжить прорыв на этой основе, Чэнь Фэй все еще выбрал движение и атаку. В конце концов, наемник победил трех

призрачных волков с последним кровотоком! Хотя эта победа не была сложнее, чем предыдущий опыт, это заставило Чэнь Фэя вспомнить больше операций! Это будет большим подспорьем для дальнейших улучшений в будущем! После победы наемник телепортировался обратно из комнаты сразу. Системные подсказки просто следуют: Поздравляем игрока с завершением теста на смену профессии Гай Swordsman. Вы можете найти соответствующего NPC для смены профессии. Найти NPC для смены профессии не составляет большого труда, он прямо перед вами. Поговорите с ним снова и выберите подтверждение смены профессии. По мере того как тело героя сияло белым светом, система сразу же подсказала, что его наемник успешно сменил профессию и стал Гай Swordsman

<http://tl.rulate.ru/book/113066/4387094>