

После завершения сбора руды, куча руды исчезла, и Чэнь Фэй последовал за ней, чтобы собрать еще одну кучу!— Дзинь-дон! Сбор был успешным, и я получил две части очищенного железа. Последней части очищенного железа было достаточно, поэтому Чэнь Фэй продолжил собирать третью кучу руды. Однако в этот момент он не осознавал, что для выполнения задания как можно быстрее, он упустил очень важный момент. Ветровой Мечник все еще держал каменного человека, и чтобы убедиться, что тот не убежит, он время от времени останавливался и атаковал. В конце концов, его здоровье было еще в хорошем состоянии. Но для начинающих наемников это было довольно сложно. С всего лишь 200 единиц здоровья, Чэнь Фэй не решался позволить ему слишком много контактировать с гигантскими каменными людьми. Только когда он решил не преследовать гигантских каменных людей, Чэнь Фэй подходил и атаковал, чтобы продолжить вражду. Но из-за этого он обменялся атакой с гигантским каменным человеком и потерял почти 30 единиц здоровья! Но здесь, гигантский каменный человек, преследующий наемника, вдруг остановился, и камень появился в его руке! Кидание камней, началось! Камень попал в наемника и остановил его мгновенно! Гигантский каменный человек бросился к наемнику с длинными шагами и ударил его! Сильный удар, сработало! Урон -28, за которым последовал еще один -30! Здоровье наемника мгновенно упало ниже 50! А время оглушения еще почти одна секунда! Следующий удар гигантского каменного человека вошел в стадию зарядки! В это время, прошло уже 3 секунды с тех пор, как герой собрал третью кучу руды. Но даже после сбора, у него не было времени подойти и поддержать наемников!— 25! Еще один урон появился над головой наемника! Здоровье на исходе! Всего осталось чуть более 20 единиц! К счастью, время оглушения закончилось, и наемник наконец-то возобновил действие. Чэнь Фэй больше не беспокоился о вражде и оттолкнул наемников от себя. Что касается Ветрового Мечника, он сделал то же самое и выбросил каменного человека!— Дзинь-дон! Сбор был успешным, и была получена часть высококачественного железа. Материалы для задания по смене профессии были собраны, и игрок может вернуться к кузнецу, чтобы завершить задание. Так как нет юнитов, чтобы привлечь вражду, гигантские камни и каменные люди естественным образом направились к герою. Однако, поскольку у него уже было достаточно материалов, Чэнь Фэй не хотел продолжать бороться с ними! Просто кликнул мышью и убежал... Возвращаясь на тренировочную площадку, я быстро нашел кузнеца. Парень потратил минуту на создание продвинутого мушкета. Держа в руках только что заверченный мушкет, Чэнь Фэй даже не взглянул на системные подсказки и продолжал бежать к NPC для смены профессии! В это время оставалось менее 2 минут!— Дзинь-дон! Поздравляем игрока с завершением задания по смене профессии на старшего мушкетёра и подтверждением успешной смены профессии. Еще одна вспышка света окутала героя, и другой наемник официально стал старшим мушкетёром. Однако Чэнь Фэй не успел взглянуть на атрибуты старших мушкетёров. Системные подсказки прозвучали сразу — отряд племени собирался атаковать тренировочную площадку!— Совет, тренировочная площадка перешла в боевой сценарий, и город временно превратится в боевую сцену. Игроки могут вести наемников в бой. Убийство племенных юнитов принесет награды за репутацию. После победы в бою игроки будут вознаграждены репутацией в зависимости от их роли в бою. Дополнительные награды. С появлением этой системной подсказки старший мушкетёр [мы все будем называть мушкетёров позже] и Ветровой Мечник появились на экране. Чэнь Фэй не обращал внимания, управлял ими и бежал к выходу — для игроков репутация очень важная вещь. Репутация может не только использоваться для найма более высокоуровневых наемников, но и если накопить до определенного значения, то можно будет получать скидки при покупке товаров. Даже в конце концов, страна в игре даст игрокам определенные титулы и т.д. Это можно сказать очень полезно! Чэнь Фэй, конечно, не хотел упускать такой возможности заработать репутацию. Это только ранние этапы игры, и большинство игроков получают репутацию через награды, выдаваемые системой. А репутация, данная заданием, очень мала! Если хотите быстро набрать репутацию, просто убивайте игроков или юниты из вражеского лагеря! К сожалению, чтобы обеспечить плавное развитие игроков на ранних этапах системы, два лагеря

не будут контактировать в первый месяц! Таким образом, то, что было перед Чэнь Фэем, было очень редкой возможностью! Прежде чем добраться до входа и выхода, защитный отряд тренировочной площадки уже появился перед Чэнь Фэем. Первое, что я увидел, были 5 жрецов. Эти ребята не только обеспечивают продолжение боеспособности человеческого рода, но и предоставляют заклинания баффа и снимают негативные состояния, что очень полезно. Рядом с жрецом стояли три ведьмы. Способности ведьмы не хуже, чем у жреца. Книга замедления, Овечья трансформация и Невидимость. Эти три навыка обеспечивают ее статус! Конечно, маговый отряд имеет все недостатки низкого здоровья, низкой защиты и низкого урона. Жрец: НР 330, Магия 300, Атака 9-11, Легкая броня 2, Магическая атака: 200% урона по тяжелой броне. Лечение: Стоит 5 маны, восстанавливает 10 единиц жизни, охлаждение 2 секунды. Благословение: Потребляет 80 маны, увеличивает атаку дружественного юнита на 25%, защиту на 2 очка, длится 30 секунд, охлаждение 15 секунд. Развеять: Потребляет 100 маны, развеивает в определенном радиусе. Охлаждение 25 секунд. Ведьма: НР 300, магия 350, атака 10-12, легкая броня 1, магическая атака: 200% урона по тяжелой броне. Замедление: потребляет 50 маны, уменьшает скорость движения юнита на 35%, скорость атаки на 30%, длится 20 секунд, охлаждение 15 секунд. Овечья трансформация: Стоит 100 маны, превращает юнита в маленькое животное без атаки, длится 5-10 секунд, охлаждение 25 секунд. Невидимость: Потребляет 100 маны, делает юнита невидимым. Длится 60 секунд, охлаждение 20 секунд. Пройдя мимо магических войск, за ними последовали мушкетёры. Их было 6. Если сфокусировать огневую мощь, сила довольно впечатляющая! Перед мушкетёрами стояли командиры, рыцари и высокопрофессиональный отряд. Я не буду объяснять их по одному здесь. Однако, что удивило Чэнь Фэя, так это то, что командир оказался героическим юнитом. Командир: Паладин уровня 10. Жизнь 1200, магия 450, атака 43-48, тяжелая броня 9, быстрая скорость атаки, средняя скорость движения. Святой Свет: Потребляет 75 маны, восстанавливает 500 здоровья дружественных юнитов, наносит половину урона нежити, охлаждение 15 секунд. Неуязвимость: Потребляет 100 маны, получает благословение святого света, уменьшает урон на 90%, входит в состояние магической невосприимчивости, длится 20 секунд, охлаждение 40 секунд. Аура Стража: Пассивная, улучшает защиту дружественных юнитов на 4 очка. Воскрешение Святого Света: потребляет 200 маны, воскрешает 6 мертвых юнитов, охлаждение 120 секунд. Атрибуты командира заставили Чэнь Фэя замолчать. Он был достоин быть геройским юнитом, действительно мощным. Перед командиром стояли пехотинцы, которые были на переднем крае атаки. Их было около 15, все они были высокоуровневыми пехотинцами. Их атрибуты уже были представлены ранее. Стоит отметить, что на обеих сторонах пехотинцев было по три защитных стрелковых башни! Стрелковая башня: НР 800, атака 25-30, городская броня 5, быстрая скорость атаки. Увидев эти стрелковые башни, Чэнь Фэй почувствовал, что у него еще есть хорошие шансы защититься от атаки племени... Продолжая смотреть наружу, апертура, которая изначально использовалась тренировочным лагерем для телепортации на дикую карту, исчезла. Вместо этого прямо за каменной стеной появилась довольно большая дикая карта! В этот момент большое количество племенных юнитов появилось на самом дальнем конце карты! Впереди отряда стоял базовый ближний юнит Орды, Зверовоин. Чэнь Фэй сталкивался с этими ребятами раньше. У них высокая защита, высокое здоровье и не слабая атака. После грубого осмотра, было по крайней мере 20 зверовоинов! Немного страшно! После орков стояли всадники на волках, всего 8. Как высокоомобильный юнит с навыками грабежа, Волчий Кавалерист играет очень важную роль в бою! Представьте, что во время боя ваши уязвимые юниты были захвачены им, а затем большая группа зверовоинов окружила их. После Волчьей Кавалерии было еще два юнита. Увидев эти два типа юнитов, Чэнь Фэй нахмурился. Он начал колебаться, сможет ли он устоять. Один из них — боевой зверь, Кодо! Кодо: НР 1000, атака 20-25, без брони 2, медленное движение, средняя скорость атаки. Оживляющая Аура: Пассивная, увеличивает атаку окружающих дружественных юнитов на 10%. Пожирание: Кодо открывает свою огромную пасть и проглатывает врага одним глотком, а затем использует свою мощную

пищеварительную способность для переваривания противника. 5 единиц урона в секунду. Охлаждение 30 секунд [подсчет начинается после завершения переваривания, и подсчет также начинается, если юниты не проглочены]. Очень большой носорогоподобный боевой зверь, сильный орк сидит на его спине, и на левой и правой сторонах орка размещены кожаные барабаны. Этот кожаный барабан — инструмент Кодо для воодушевления своей стороны. Кодо было не много, всего 2. Но даже если бы был только один Кодо, его роль в бою была бы решающей! Любой аурускилл — это волшебный навык в игре! И ауру Кодо воодушевления — самая продвинутая аурумашина в рейтинге! Увеличение атаки на 10% эквивалентно 10 юнитам, которые могут нанести 11 юнитов урона! К счастью, хотя у Кодо много здоровья, его атака не высока, и

<http://tl.rulate.ru/book/113066/4387183>