

Глава 4

- Думаю, для базового навыка, у него слишком долгий откат и слишком высокая стоимость, - сказал Дэйв.

- В самом деле, однако, это потому, что ты только в начале своего пути, как только достигнешь совершенного мастерства этого навыка, то сможешь использовать его чаще и снизить стоимость. Однако, это навык весьма низкого уровня, даже если ты достигнешь стадии гроссмейстера, он по-прежнему будет наносить небольшой урон по сравнению с мифическими высокоуровневыми навыками.

- Не могли бы вы рассказать мне о стадиях навыков и уровнях мастерства?

- О, есть пять стадий мастерства каждого навыка. Начиная с любителя до новичка, эксперта, мастера и гроссмейстера. У каждой стадии по 10 уровней, и, лишь преодолев 10-й, человек может перейти на новую стадию мастерства. Таким образом, чтобы стать настоящим гроссмейстером этого навыка, тебе нужно преодолеть 50 уровней, но будь уверен, что чем выше уровень навыка, тем труднее его тренировать. Но также, с каждой стадией мастерства сокращается время отката и возрастает урон навыка, - сказал инструктор.

- Теперь о редкости. Редкость имеет семь рангов: обычный, редкий, уникальный, эпический, забытый, мифический и легендарный. От низшей редкости к высшей. Что касается легендарных навыков, единственный способ получить их - это доступ к Наследию S класса. Все, что находится ниже легендарного ранга, может быть получено путем обучения под управлением мастера или через поиск редких книг навыков.

Затем Дэйв удивился, узнав о ранге навыков в Наследие персонажей. Это означало, что для того, чтобы иметь легендарное умение, ему понадобится Наследие S класса ... пока есть только 6 найденных Наследий S класса ... все они связаны с основными классами игры.

Воры / ассасины / разбойники находятся в одной и той же категорией, у них есть наследство теневой танцовщицы, которое получила таинственная девушка, что редко появляется в рейдах или боях. Кому-то посчастливилось сделать запись о том, что она использует навыки из Наследства и разместить ее в Интернете.

Вторым Наследием является наследство бога войны, что покровительствует классу воинов, в который входят Борцы / Берсерки/ Танки. Он был получен лидером Гильдии [Небесный рассвет]; Чжан Ши. Он использовал свой навык много раз, чтобы зачистить непроходимые подземелья и захватить их.

Другим Наследием было Наследство класса [Призывателя].

Призыватели относятся к категории Прерывателей / друидов / чернокнижников. Тем не менее, чернокнижники - это тип магов, которые в бою призывают на свою сторону демонов, поэтому

они классифицируются как класс Призывателя с высокой способностью к разрушительной магии.

Их Наследие - древо жизни. Друид, который находится в гильдии [Небесный Рассвет], завладел им.

Единственная гильдия, которая имела два Наследия S класса - гильдия [Небесный Рассвет], и это было доказательством их силы.

Что касается наследства священника / целителя, то оно называлось Рассветом, что ныне принадлежит королю Южного Королевства, Вань И. Он - могущественный священник, который, как говорят, способен воскрешать мертвых. Он расчетливый и вдохновляющий, и, используя Наследие, смог жить, высоко подняв голову. Несмотря на то, что он не обладает силой в бою, как бог войны, он достаточно силен, чтобы поддерживать союзников и зачищать подземелья, из-за чего король южного королевства является одним из самых богатых гильдмастеров в [Завоевании].

Также, существует еще два Наследия S, которые принадлежат сольным игрокам.

Класс охотника / лучника, Наследие Божественного лука принадлежит мощному охотнику, он является олицетворением странствующего авантюриста. Класс охотника отличается от класса лучника, а именно: класс охотника слаб в PVP [сражение игрока против другого игрока] бою по сравнению с классом лучника, он может приручать животных, что помогают ему в бою.

Наследие божественного лука в отличие от других, это оружие, золотой лук, который он получил в конце какого-то опасного квеста и с его высоким уроном и уникальными навыками, ему удалось затмить даже самых сильных лучников. Хотя, у него также есть животное - Дракон! Настоящий дракон, которого он использует как домашнего питомца ...

Последнее Наследие - наследство мирового кутежа. Это Наследие магического типа, которое уменьшает затраты маны, откаты и дает возможность огромное количество раз использовать классовые умения. К тому же, это Наследство меняет анимацию навыков и их силу.

Владельцем является девушка, которая сумела получить Наследие благодаря удаче, и это было единственное, что она сказала, не упоминая, как она получила наследство.

Дэйв увидел видео, где она показывала силу Наследия. Простой [Огненный Шар] был размером с миниатюрное солнце! Обладая при этом огромной мощью и разрушительными свойствами.

Обычно игроки с наследованием были могущественными существами, они не только могут «трансформироваться» в божество своего класса, но также могут получить внушительное количество защиты, очков жизни, увеличения урона, а некоторые даже получают огромный размер. Как например владелец наследства бога войны, он обладает способностью увеличиваться в размерах. Лишь топнув ногой, он может раздавить другого человека.

Но это наследство было бы читерством, если бы не их лимит. Пользователь может оставаться в «преобразованном» состоянии только в течение 2 часов после активации своего наследства, после чего Наследство откатывается в течение 72 часов (игрового времени).

- Хорошо, ты должен начать практиковать свои навыки, - сказал инструктор, указывая на манекен.

Как только Дэйв дошел до манекена, который был посреди двора, он начал с базовой атаки.

{-315 урона!}

- О, дерьмо! Так много!, - сказал Дэйв, глядя на урон от своего удара.

Глядя на журнал, он понял, что система учла его поднявшиеся статы. Оружие наносит урон, основанный на ловкости и силе, если бы другой игрок, не обладающий бонусными характеристиками, ударил по манекену, то нанес бы незначительный урон, в районе 60-80 ед. урона.

- Впечатляет!, - сказал инструктор, - А ты довольно силен. И это даже не критический удар!

- Действительно, я чувствую, что преисполнен силы, -сказал Дэйв.

- Нет, не совсем, у этого манекена нет защиты, это для практических целей ... тогда, атакуй меня!, - сказал инструктор.

- Вы уверены?, - спросил Дэйв.

- Да, да, просто попробуй, не сдерживайся!, - сказал он с ухмылкой.

Имя NPC по-прежнему было зеленого цвета, в некоторых случаях, атакую NPC, можно стать их врагом, но система давала игрокам 3 удара по NPC. Первый удар будет проигнорирован NPC. Второй перевернет ваши отношения с NPC с дружественных к недружественным. Третий удар сделает его враждебным, и он нападет на вас, когда вы окажитесь в его в поле зрения. Дэйв понимал это и не стеснялся атаковать инструктора.

Инструктор долго не ждал атаки, и получил атаку в лоб.

{0 урона}

- Что?, - Сказал Дэйв в шоке.

- Посмотри на свой боевой журнал, - сказал инструктор.

[Основной урон (320 физического урона) - 40% невосприимчивость = 128 - 20 000 поглощения урона = -19872. Нанесенный урон - 0.]

- Вау! У вас такая большая защита! Мне нужно было ударить вас в сто пятьдесят раз сильнее, чтобы нанести хоть какой-то урон!

- В самом деле, но не беспокойся, как только получишь оружие посильнее, то легко сможешь нанести урон. Но будь осторожен, я не самый сильный человек в этом мире, тебе предстоит пройти долгий путь, чтобы достичь вершины!

- Спасибо за ваше руководство!, - сказал Дэйв.

- Хорошо, продолжай практиковать свои навыки, - сказал инструктор.

- О, кстати, где я могу начать квест на класс Паладина?, - спросил Дэйв.

- Паладин? О, паладины - сильные сущности, они - смесь воина и священника. Ты можешь получить квест на класс, отправившись в ближайший собор. Я дам тебе рекомендательное письмо, как только ты закончишь свое обучение, я вижу, что у тебя впереди светлое будущее. Паладин служит королевству, защищая его от всяких мерзких и грязных вещей, это благородное дело!, - сказал инструктор, выходя со двора, оставив Дэйва тренироваться. Пришло время поднять уровень навыка!

Навыки, которые изучает персонаж, основаны на проценте их урона от оружия. Поскольку он видел, что его основной урон был между 300 и 320. С помощью навыка, максимум он наносит 150 - 160 урона, однако он также может оглушить цель. Вероятно, как только уровень навыка вырастет, его урон также немного возрастет, и откат, вероятно, тоже станет меньше, что позволит использовать навык чаще.

Что удивительно, так это то, что персонаж может столько урона, сколько сможет выдать его тело.

Это имеет решающее значение, поскольку если человек захочет нанести большой урон, он должен быстро атаковать своим оружием и быть достаточно сильным, достаточно ловким и достаточно проворным, чтобы уклоняться и атаковать одновременно.

Каждое утро Дэйв занимался утренней практикой и бегом, но с его нынешней неадекватностью он больше не мог этого делать. Но теперь, в этой игре, он ограничен только своим разумом, а не телом. Если он сможет заставить свой ум думать быстрее! Действовать быстрее! Тогда он сможет быстрее атаковать и уворачиваться. В игре, человек не ограничен своим телом, даже толстые люди в реальной жизни, в игре могут быть такими же проворными,

как кошка, просто их мышление должно быть в состоянии адаптироваться к их новому [телу].

И таким образом, Дэйв начал атаковать манекена шквалом ударов и удивительной силой.

Достаточно скоро его выносливость истощилась.

Кажется, что даже регулярные атаки ограничены мышлением человека и выносливостью персонажа ... каждая атака потребляет часть выносливости, и без выносливости игрок не сможет двигаться или уклоняться ... поэтому нужно уметь контролировать свою выносливость, чтобы иметь возможность атаковать и защищаться. Отсюда следует, что режим берсерка - идиотизм, человек может нанести большой урон, но без достаточной выносливости для поддержки, он в конечном итоге умрет.

Есть еще одна вещь. Количество ярости фиксировано на значении в 100 пунктов, и не может быть увеличена, по крайней мере, не в нормальных условиях. Есть несколько видов оружия, которые добавляют небольшую часть ярости. И они действительно редки.

С каждой атакой, или с каждым нанесенным уроном, полоска ярости заполняется. И со временем, когда ярость доходит до максимума, человек входит в боевой режим. Класс воинов не нуждается в мане, чтобы активировать свои навыки, но им нужны очки ярости и выносливость.

Даже если их умения не нуждаются в откате, без достаточных очков ярости, они не могут активировать навыки воина. Это довольно неудобно. В отличие от магов и священников, которые, при достаточном количестве маны и откате умений, могут атаковать шквалом атак.

И таким образом, Дэйв начал тренироваться, пытаясь поднять уровень своего навыка. Кажется, что как только его навык достигнет 2 уровня любителя, он сможет отправиться в собор, чтобы получить класс паладина. Теперь, с четкой целью в уме, Дэйв начал избивать манекена!