[СИСТЕМА: Вы получили скрытый класс. Хотели бы вы, чтобы это отображалось?]

«Нет»

Было бы неприятно, если бы гильдии узнали об этом. С его нынешней силой он предпочёл бы стать известным, используя обычный класс, а не скрытый. Он получит только бесконечные неприятности, если это узнает мир.

[ОБЪЯВЛЕНИЕ СИСТЕМЫ: Игрок xxxx получил первый Скрытый Класс. Пожалуйста, из всех сил старайтесь создать свою ЛЕГЕНДУ и попасть в историю.]

[ОБЪЯВЛЕНИЕ СИСТЕМЫ: Игрок xxxx получил первый Скрытый Класс....]

[ОБЪЯВЛЕНИЕ СИСТЕМЫ: Игрок xxxx получил первый Скрытый Класс....]

Прозвучали три системных объявления, и теперь весь мир узнал об этом.

Мир снова был ошеломлён. Бесчисленная похвала и поклонения было направлено на этого невероятного игрока. Тем не менее, было больше игроков, которые проклинали его вместо похвалы. Как он мог получить первый скрытый класс, почему это были не они? Вот что думали часть игроков. Однако они ничего не могут сделать ему. Форумы заполонило разными комментариями, пользователи форума безумно говорили о этом случаи со скрытым классом.

Тем временем Цзи Сюань проверял характеристики меча, чтобы узнать, на каком уровне он находится после наложение печатей. Когда он берёт меч из алтаря, появляется незаметная аура, поскольку его новый хозяин определился.

Пылающий Чёрный Меч Азерота (Божественная печать: Тёмное золото)

Одноручный меч

Атака: 55-60

Ловкость: 45

Прочность: 35

Навык 1: Удар Пустоты - Используя силу Пустоты, мгновенно появляется перед целью. Атакуя слабое место 100% шанс нанести критический урон. Перезарядка - 5 минут.

Навык 2: Неистовство молний - Атака молниями, наносящий АОЕ-урон 150% максимальный урон по области 10x10 метров. Ограничения: 10 уровень; Бог Меча; привязан к Тихий Разрушитель - нельзя сбросить, продать или украсть.

«Хахаха!» - Цзи Сюань засмеялся. Хотя его текущее мастерство в бою действительно превосходит всех на том же уровне, однако с этим мечом он будет непобедим ниже 20-го уровня. Только его характеристика была почти равна статистике обычных игроков 25-го уровня.

Его собственные навыки далеко от его текущего уровня. Из-за огромного умножение опыта в x1000% за выполнение квеста SS ранга, он также получил два уровня, заполняя при этом 10% своего опыта на 14-м уровне. Тем не менее, даже с этим он мог повышаться только в два раза или чуть больше, чем на один уровень. потому что он был уже 12 уровня и 80% опыта до завершения квеста. Действительно, требования к опыту для повышения уровня слишком пугают.

Этот меч возможно первое оружие ранга Темного Золота которое увидит мир. Как редко такое можно увидеть? Если оно не запечатано, оно может стать первым божественным оружием. Игроки по-прежнему сражаются за обычное и бронзовые предметы. Однако он владеет предметами, которые должны обнаружиться только в будущем. Глядя на его все предметы, 1 божественное ранг, 1 легендарный, 1 эпический, 4 бронзовых.

Может ли быть так что скрытый атрибут удачи действительно настолько высок? Но Цзи Сюань уже проверил его. Несмотря на то что он высокий, он не преувеличенный. Конечно, он получил все эти вещи благодаря сериям совпадений. «Может быть, это его судьба, чтобы эти предметы после перерождения?» - Цзи Сюань раздумывал об этом в своих мыслях.

Он проверил рейтинг Оружия и нашел свой меч наверху списка. Помимо уровней игроков, известности и рейтинга гильдии, другими рейтингами так же было рейтинг оружия или рейтинг питомца.

В прошлом были также профессиональные турниры, как индивидуальные PvP, так и групповые или командные сражения. Обычно члены команды были из одной гильдии. Он не был частью их гильдии, так как никто не смог убить его, если бы он присоединился. Он дал шанс другим членам гильдии. Конечно, наёмники также формировали свои собственные команды.

Между тем, распределение маунтов на ранги будет открыто только в будущем, так как система маунтов ещё не активирована.

Рейтинг Оружий:

1. Плавающий Чёрный Меч - Тёмное Золото - принадлежит ?????.
2. Серебряное Копье - Серебро - принадлежит Чёрной Черепахе.
3. Посох Мормода Цвайлера - Серебро, принадлежит Тайной Звезде.
4. Скелетный Кинжал - бронза, принадлежит Мистической Тени.
- 5 ...
- 6 ...
- 7...
- 8...
- 9...
10. Древний Широкий Меч - Бронза - принадлежит Скайлар.

Цзи Сюань был удивлен, увидев знакомое имя. Ему всё таки повезло найти их, раньше Цзи Сюань рассказал Мистической тени где можно найти несколько сундуков.

Меч Азерота показывал своё настоящее название, чтобы не позволить тем, у кого были плохие намерения, обнаружить, что это предмет божественного ранга. Если бы он действительно отображал своё полное имя, это было бы обнаружено рано или поздно, так как многие игроки внутри игры, которые любят читать о историях разных империях. Без сомнения, они смогут узнать историю меча, если он покажет всем своё полное название.

В списке было два знакомых имени. Чёрная черепаха, лидер гильдии Альянса Чёрной черепахи, принадлежащий Семье Гуй и Тайная Звезда, одинокий Маг огня. Он был на 9 месте в мире.

После того как проверив распределение оружия, он потратил все свои 6 очков навыков на мастерство двойного меча (достижение среднего мастерства). Теперь он мог практиковать двойные атаки мечом. Он медленно обучался как действовать с двумя мечами. Как вор в своей прошлой жизни, он был опытным в технике двойного оружия. Его основным оружием были два коротких меча длиной около 2 футов, так что он более менее знал как ими лучше сражаться. Его урон от атаки правой руки был пугающим на отметке 330, в то время как левая рука с мечом бронзового ранга была на отметке 290.

Одна последовательная атака будет иметь урона около 600 повреждений двумя мечами. При таком уроне любой монстр обычного ранга на 15-м уровне был бы мертв от единственной атаки. Он должен практиковать это по больше. Повышение его мастерства в атаках двумя мечами повысит его эффективность выполнения его навыков. Его характеристика ловкости была достаточно высокой, чтобы выполнять атаки с двумя мечами, так что для него это не проблема.

Его характеристика ловкости также влияют на подвижность. В ЛЕГЕНДЕ были скрытые атрибуты, на которые напрямую влияли базовые характеристики игрока. Это был случай с ловкостью, которая напрямую влияет на его подвижность и рефлекс.

Другими скрытыми характеристиками была удача, обаяние, скорость атаки, скорость передвижения, выносливость, мудрость, сила воли, восприятие и харизма. С высоким интеллектом система ЛЕГЕНД, автоматически оценивает скрытый атрибут игрока на основе основных характеристик игрока, черт характера, отношения, родословной, уровня культивирования и техник, принятия решений и других факторов, которые являются уникальными для каждого игрока.

То, что Цзи Сюань хотел знать дальше, было о Класе Меч Бога. Поэтому он стал проверять дальше системный журнал, и был поражён увиденным.

[Меч Бога]

Сила, ловкость +20

Жизнеспособность, Интеллект, Выносливость +15

Все сопротивление + 20%

Сила удара +15 (добавляет 30 урона атаки)

Скорость атаки + 20%

Особенность Класса 1: Каждый уровень получите 10 атрибутных очков.

Особенность Класса 2: Каждые пять уровней, сила + 8, ловкость + 5, Очки навыков + 5

Особенность Класса 3: Любая успешная атака вызывает дополнительный бонус атаки на 100%.

Особенность Класса 4: Каждые 20 уровней, мастерство владения мечом + 5.

Особенность Класса 5: Пассивный навык - Связь с мечом. Способен свободно менять мечи между руками. Можете использовать двуручный меч одной рукой.

Слишком удивительно! Цзи Сюань потерял дар речи, когда увидел Особенности Класса. Это было похоже на муравья, который превратился в слона. Как уже знал Цзи Сюань, базовые классы (уровень 1-10) дают игрокам 5 атрибутных очков на каждом уровне. Когда игрок меняет свою основной класс на обычный, он уже будет получать 6 атрибутных очков на каждом уровне и 8 у кого были необычные классы, например, Ледяные маги или Мастер воров.

Кроме того, обычные классы получают 1 очко навыка каждые 5 уровней. Необычным классы получают 2 и 3 очка навыка соответственно. Однако он получает 5 очков навыка, это было вдвое больше, чем получали обычные классы.

А если посмотреть на особенность класса № 5, Класс Бог Меча может быть назван супер-улучшением для мечника. Его больше удивило, умение использовать двуручные мечи, используя только одну руку.

Было известно, что двуручные мечи обладают большим урон, чем одноручный меч. Он также может менять мечи любой рукой. При правильном использовании эта особенность может позволить Цзи Сюань провести неожиданную атаку на своего противника, превратив одноручный меч в двуручный во время сражение, нанося большой урон.

Кроме того, когда игрок сменил класс, он может получить навык у своего инструктора за определенную плату. Также каждые 20 уровней игроки могут приходить к своим инструкторам, чтобы освоить новый навык для своего класса.

Тем не менее, Цзи Сюань не нужно было искать инструктора, так как у него уже была воля Азерота Бога Меча. Проверив информацию в своём разуме, он нашёл 2 доступных ему навыка. Обычно игроки могли получить только 1 навык, когда получали новый класс, в то время у Цзи Сюаня было их 2.

Иллюзорный Меч (активное умение)

Свойство: Атакуют иллюзиями мечей, которые могут запутать и атаковать цель 30 метров, когда мастерство достигнет идеального этапа завершения. Наносит 80% максимального урон.

Ограничения: Бог Меча, Меч.

Перезарядка: 2 минуты.

Барьер Меча (Активное умение)

Свойство: Накрывает пользователя барьером, который может блокировать и отражать атаки 5 секунд. Отраженная атака нанесёт 20% повреждение цели.

Ограничения: Бог Меча, Меч.

Перезарядка: 1 минута

Два активных навыка, один для прямой атаки, другой для защиты с отражающим уроном. Для Цзи Сюаня навык Иллюзорного Меча был похож на технику летающего меча, которая могла атаковать издалека. Хотя он будет наносить только 80% от своего максимального урона, он обладал мастерством двойного меча. Это означает, что он мог сделать 2 одновременных атаки (по одной от каждого меча) на цель.

В то время как другой навык отлично подходит для нападения на врага. Хотя это было всего на 5 секунд, он будет непобедим в этот промежуток. Отражённый урон составляет всего 20%, но это все равно урон, плюс он всё ещё может атаковать в это время. Действительно полезно для отвлечения агро от своей команды.

Ухмыляясь ох уха до уха, зная, что у него будут различные атаки в будущем. Действительно достойно скрытого класса. Навык, которым он обладает, на класс выше обычных классов. Обычно, когда начальный Мечник повышен до настоящего Мечника, он мог выбрать только один навык: Чоп, Крестовой или Разрез.

Причина, по которой класс мечника самая популярная в игре, заключается в том, что это универсальный класс или можно сказать самый сбалансированный класс. Атаки мечника, хотя и немного ниже, чем у берсеркеров, но они обладают приличной защитой. Берсеркер фокусируется только на нанесении урона, поэтому его защита слабее. Между тем, Рыцарь-Хранитель полностью сосредоточен на защите и делает упор на их здоровье и выносливости, поэтому их атаки невелики. Хотя рейнджеры также универсальны, их атака и защита немного ниже по сравнению с мечником. С другой стороны, вор фокусируется на скрытых атаках. Хотя у них слабые атаки, но они всегда нацелены на слабые места врага, таким образом, они имеют высокий процент критического урона. Однако их защита слишком слабая.

Маги, с другой стороны, могут нанести огромный урон с большого расстояния. Однако, как только их враг приблизится к ним, они будут как цыплята, ждущие, когда им перережут горло. То же самое и с лучниками.

Следовательно, с точки зрения игроков, мечник - самая сбалансированный класс в игре. С другой стороны, скрытые классы слишком загадочны. Даже в своей прошлой жизни он только слышал слухи о них, но не видел их на деле.

Только теперь, обладая скрытым классом, он полностью понял, почему эти игроки в прошлом решили сохранить свой класс в секрете от всего мира. Они слишком невероятны по сравнению с обычными классами.

Глядя на обновление статистики, предыдущие расчеты Цзи Сюаня были немного ошибочными. Его атака левой и правой рукой теперь стали 311-315 и 350-355 соответственно. Его здоровья также увеличились до 525, в то время как его Ци 895.

Сравнивая эти характеристики с обычным мечником 15 уровня, его характеристики должны быть примерно в два раза больше. С его улучшенными характеристиками и снаряжением, он

мог даже убить монстров 25-27 уровня обычного ранга. Его защита улучшилась до 99, а если считать защиту с помощью экипировки которая давала 83, что в итоге его защита была 182. Монстры на уровне 25 обладали около 300-400 урона, так что он по пробовать взять одного на себя. Наряду с его скоростью и техникой передвижения ему было бы легко уклоняться от их атак во время атаки.

Однако, сражаясь с монстром 25-го уровня класса Лидер, ему всё же придётся попотеть. Но с правильной стратегией, хорошей подготовкой и преимуществом местности, он мог бы сражаться и с ними.

Завершив квест, Цзи Сюань вернулся в Империю Цилинь. Он хотел проверить магазины, сможет ли найти что-нибудь, что будет полезно для него. Конечно он мог вернуться сюда в любое время, так как у него был жетон, но его золото не бесконечно так же как и его время. Следовательно, он хотел воспользоваться этой возможностью, пока был здесь.

Войдя в дом сокровищ, он начал осматривать разные предметы которые ему могут пригодиться. Здесь были разного вида оружия, доспехов, аксессуаров, свитков, талисманов.

Он вздохнул с разочарованием. Ограничение по уровню для использование этих предметов слишком высок и находится за пределами его нынешнего положение.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/18462/440424>