

Эпоха Свободы полностью переработала систему навыков и заклинаний. Они убрали ограничение на количество заклинаний, которые вы могли изучить. Но все же кое какие ограничения были а именно количество заклинаний которые вы могли использовать в зависимости от вашего уровня.(ПП: Т.е вы могли изучить сколько хотите заклинаний но вам надо было выбрать только определенное количество для пользования)

По памяти Манко, в игре было более двух тысяч заклинаний, которые распределялись от 0 до 9 уровня, и естественно сила навыка варьировалась от того какого уровня был сам навык. У каждого игрока было ограниченное количество слотов для каждого уровня. Например на 25 уровне у Манко было всего пять слотов 0 уровня, три слота уровня 1 и два слота уровня 2, в общей сложности 10 слотов для заклинаний. Слоты для заклинаний можно было использовать следующим образом, слабые заклинания можно было вставлять в слоты для более сильных заклинания, но вставлять сильные заклинания в слоты для слабых заклинаний было нельзя . Во время боя у вас был доступ только к тем заклинаниям, которые были помещены в эти слоты, плюс заклинания, встроенные в снаряжение и предметы, которые не учитывались в этом пределе. Слоты заклинаний могут быть расширены путем поднятия уровней или приобретения определенных перков.

Подготовка и правильное распределение заклинаний была очень важной частью игры в ЭС(Эпоха Свободы). Это было похоже на игры со старыми коллекционными карточками, где игроки могли поменять карты в своих колодах перед дуэлью. Каждый игрок должен был предвидеть, какие заклинания будет иметь его противник (на основе стиля игры, окружающей среды и текущих тенденций среди других факторов), а затем придумать стратегию, контрмеры и так далее. В большинстве случаев лучшим выбором было выбирать не только наступательные заклинания, а выбрать хорошо сбалансированные заклинания для нападения, защиты и некие вспомогательные навыки.

На ранних уровнях, из-за того что игроки имели доступ только к нескольким низкоуровневым заклинаниям, которые не сильно отличались по силе, эта важная часть игры часто игнорировалась игроками, и большинство просто выбирало самые сильные атакующие заклинания которыми они владели на данный момент. На более поздних уровнях, когда каждый маг мог использовать десятки заклинаний, бои становились намного сложнее. Все станет еще сложнее, когда у каждой стороны будет более одного мага.

Конечно, в достаточно больших битвах тактика и тонкости игры часто игнорировались в пользу самых мощных и дальнобойных заклинаний. Именно мелкие и средние стычки требовали от участвующих наибольшего количества концентрации и продуманный билд навыков.

Менять заклинания можно было только в определенных безопасных зонах, такие как поселение или лагерь. Так же после того как вы поменяли свои заклинания и подтвердили выбор вы не могли поменять их сразу и вам пришлось бы ждать в течении 2 часов, поэтому каждый раз когда кто-то менял порядок своих навыков он должен был все тщательно продумать.

Несколько часов назад Манко имел всего несколько заклинаний 0-го уровня(Мана-Болт,

Стрела Тьмы и Умственная Связь) и три 1-го уровня (Взрыв Маны, Темная Импульзия и Болотистая Местность).

Теперь же в его арсенале имелось около 40 с лишним заклинаний.

Открыв свою книгу заклинаний, он поразился увидев разнообразие заклинаний он начал все медленно читать и думать какие стоит ему выбрать для пользования на данный момент.

В прошлой жизни Ман Ли персонаж за которого он чаще всего играл был Убийца Пустоты, который как видно из названия не был Магом и не имел заклинаний и большинство его способностей исходило в основном из снаряжения которое он носил.

Поскольку за магов он играл очень редко да и не с особым интересом, его знания заклинаний и их силы были только на поверхностном уровне. Кроме того, в течение следующих 10 лет в игре будет бесчисленное количество дополнений, удалений, корректировок и настроек более 2000 заклинаний. Он имел некоторое представление о лучших комбинациях заклинаний на 200 уровне и выше. В конце концов, он провел на том уровне большую часть времени. Тем не менее сейчас он должен был придумать свой собственный стиль игры методом проб и ошибок.

Через десять минут Манко составил список заклинаний.

Уровень заклинаний-0: (5/5)

"Мана Болт", "Огненный Болт", "Затемняющий Туман", "Умственная связь", "Порыв Ветра"□

Уровень заклинаний-1: (3/3) "Ман Бласт", "Ослабляющее Прикосновение", "Наблюдение"□

Уровень заклинаний-2: (2/2) "Щит Маны", "Безмолвие"□

Поскольку в ближайшее время всем чем он будет заниматься будет разведкой, он не уделял особого внимания атакующим заклинаниям. Вместо этого половина его заклинаний предназначалась для наблюдения, скрытия или отступления.

Довольный проделанной работой Манко вышел из трактира и направился в таверну под названием "Двуглавый Козел". Именно здесь группа из шести человек вышла из системы.

"Наблюдение"! Произнес Манко

Вокруг него появился прозрачный круг диаметром в 5 метров. Он расположил его так, чтобы он полностью покрывал вход в таверну, затем активировал заклинание. Легкий гул дал ему понять, что каст завершен.

Это заклинание создавало область которая сообщала пользователю если кто-то проходил сквозь нее, Манко установил настройки заклинания таким образом что бы ему сообщалось только если сквозь заклинание проходил игрок "игрок" обычно это заклинание могло сообщать так же о "монстрах" и некоторых других существах оно сообщало только базовую информацию

о цели.

Манко вышел из южных ворот и вошел в лес, который, как он предположил, был охотничьим угольем группы. Большинство существ избегало его, а те кто не делал этого он либо убивал либо убегал от них не тратя времени.

"Странно, где зомби?-" Пробормотал он. В одном из квестов, данных эльфийкой из церкви, упоминаются зомби, которые нападают на город из этого леса. Однако, он не нашел никаких следов зомби. Пожав плечами, он продолжил разведку.

За пол часа пробежки он исследовал территорию примерно в шесть квадратных километров и имел довольно четкое представление об общих особенностях местности. Земля была неровной и покрыта кустами, лианами и мхом, что позволяло легко спотыкаться и падать. Деревья были высокими, лиственными и стояли довольно близко друг к другу, ограничивая скорость движения и видимость.

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1373355>