

Книга 1, глава 3

Создание персонажа (часть 2)

Системное уведомление прозвучало снова. «Сейчас начинается процедура для второго вознаграждения».

Две секунды пауза

«Вторая награда - дополнительный основной класс и профессия. У обычного персонажа может быть один основной класс и профессии, поэтому вы сможете иметь два основных класса и три профессии. Теперь выберите свой основной класс». Вы Божественный Демон, поэтому вы можете выбрать только часть классов.

Вы можете выбрать из: Воин, Магический Мечник, Темный Магический Мечник, Темный Боец, Укротитель, Ассасин. Укротитель скрытого класса, он доступен только для ограниченного числа игроков. "

"Можете ли вы объяснить их?" Я продолжал быть осторожным. Я буду слушать, прежде чем принимать решения.

«Воины - славятся физическим уроном, они получают бонус к скорости атаки, защиты и восстановления здоровья. В позже воины могут стать рыцарями, затем святыми рыцарями и рыцарями драконов».

Магические Мечники могут использовать как физические, так и магические атаки, они имеют бонус к атаке, защите, магической атаке, магической защите, регенерации HP, регенерации SP. Но бонусы не очевидны. Они могут позже стать Заклинателем Лютни, затем Богом-Воином и Полубогом, на последней стадии.

Темные Магические Мечники имеют бонусы, похожие на боевых магов, позже они становятся Темными Музыкантами, затем Адским-Воином и Великим Дьяволом в качестве последней стадии.

Атрибуты Темных Бойцов похожи на Воинов, они могут продвигаться к Темным Рыцарям, затем к Призрачным Рыцарям, а затем к Темным Рыцарям Хранителям.

Укротители полагаются на товарищей и слуг в борьбе. Они могут использовать магические атаки и иметь бонус к магической атаке, магической защите, скорости регенерации SP, числу слотов-компаньонов и слотов-слуг. Они станут Владыками Зверя, затем Духами Зверя и, наконец, Мастерами Зверя.

Ассасины также знают на физическом уровне, у них есть бонус к Атаке, Ловкости, числу слотов Слуги. Позже ассасины становятся Убийцами, затем Хитменами и, наконец, Чемпионом Хитменами.

Вот и все краткие введения об этих классах. Вы решили, какой выбрать? "

Меня зовут Зири (Пурпурное Солнце), я должен выбрать что-то, связанное с Темным. Так что Воин или Магический Мечник не подходят. Темный Магический Мечник может изучать и магию, и физику ... но он не силен ни в одном, так что проходите Ассасин, подлый тип, не мой путь, пас.

"Извините, я могу выбрать два основных класса, верно?" Я чувствую, что не должен связываться с системой, поэтому я начал стараться быть вежливым.

"Верно!"

«Тогда я выберу Темного бойца и Укротителя».

«Основные классы подтверждены. Теперь, пожалуйста, выберите свои дополнительные классы. Доступны следующие варианты: Кузнец, Фармацевт, Оценщик, Пастух, Каменщик, Курьер, Почтальон. Пастух - скрытый класс. Теперь, какие из трех вы бы выбрали?»

То же самое, давайте сначала послушаем. "Можете ли вы рассказать мне о функциях?"

«Кузнецы могут использовать умение собирать особые предметы. Они станут фальсификаторами.

Фармацевты могут собирать лекарства и производить зелья, они могут стать алхимиками.

Оценщики могут самостоятельно идентифицировать предметы и монстров, они становятся специалистами по оценке.

Пастухи могут ловить компаньонов и слуг самостоятельно, получать бонус к слотам компаньонов и слуг. Позже они становятся экспертами-по-монстрах.

Каменщики могут строить дома, собирать драгоценные камни. Они превращаются в архитекторов.

У курьеров нет специальности, но у них будет более высокий НР и выносливость, они могут стать силачами.

У почтальонов тоже нет специальности, но они получают бонус к выносливости и ловкости. Позже они становятся агентами разведки.

Это все об их особенностях и характеристиках. Вы решили, какие из них выбрать?

«Я снова использую эксклюзивный метод».

"Конечно."

«Каменщик строит дома, но я не думаю, что это понадобится часто. Пройдите».

«Осталось шесть классов, нужно удалить еще три!»

«Фармацевт готовит зелья, но у меня нет времени бродить по горам и лесам в поисках чего-нибудь. Проходи».

"Пять осталось!"

«Перевозчик и почтальон... Их бонусы не выглядят так, как они будут, бесполезны для них. Пройдите».

«Только Кузнец, Оценщик и Пастух остались. Вы уверены, что хотите выбрать эти три?»

"Верно! Подтвердите!"

«Профессии подтверждены, теперь начинается третья поощрительная процедура».

Две секунды паузы снова. «Третья награда определена. Вы получите четыре случайных бонуса очков атрибутов».

«Что такое бонус случайных очков?»

«Это означает, что эти четыре очка будут случайным образом добавлены к вашему персонажу, когда вы закончите назначать очки атрибутов, вы не сможете заранее узнать, какой атрибут получит бонус».

«Что? Так что я должен воспринимать это как «отсутствие бонуса» при назначении очков правильно? Хорошо. Лучше, чем ничего».

«Тогда, пожалуйста, распределите очки атрибута для своего персонажа!»

Окно состояния внезапно появилось передо мной.

«Вы должны назначить очки следующим атрибутам:

Сила, Ловкость, Интеллект, Харизма, Дух, Телосложение. Всего шесть.

Стандартный персонаж имеет 30 базовых очков. У Божественных Демонов есть еще 3 очка в качестве бонуса, у вас есть дополнительный бонус в одно очко для выбора в качестве первого игрока. Таким образом, вы можете назначить в общей сложности 34 очка. Также обратите внимание: ваши базовые атрибутные очки будут влиять на ваш рост атрибутов в будущем, и вы не сможете его изменить. В последующих играх, очки атрибутов будут автоматически добавляться в соответствии с текущим соотношением, не спрашивая игрока. Вы решили, как назначить свои очки? "

"Что вы подразумеваете под текущим соотношением?"

«С каждым повышением уровня вы будете получать еще 34 очка, и эти очки будут немедленно добавлены к вашим атрибутам в соответствии с вашим текущим заданием. Например, если вы добавляете 30 Силы сейчас, то при каждом повышении уровня ваша Сила будет получать 30 баллов. Или, если вы не добавили ни одного очка к силе, то ваша сила в будущем обнулится независимо от того, сколько уровней вы наберете ».

«Теперь я понимаю! Можете ли вы сказать мне, как эти атрибуты влияют на персонажа? Каковы расчеты?»

«Извините! Подробные формулы расчета предназначены для экспериментов игроков. Компания может только сообщить им, как эти очки повлияют на ваш статус в целом».

"Скажи мне эффекты тогда!"

«Сила влияет на ваш вес, физическую атаку, физическую защиту, выносливость.

Ловкость влияет на вашу скорость передвижения, скорость заклинаний, физическую защиту, магическую защиту, физическую точность и магическую точность.

Интеллект влияет на ваши максимальные очки маны и на то, какую магию вы можете выучить. У каждой магии есть требование к Интеллекту, вам нужно достичь его, чтобы изучить магию.

Харизма влияет на количество слотов Компаньонов и Слуг, а также на то, как NPC будут реагировать на вас. Персонаж с высокой харизмой может иногда принимать специальные скрытые квесты от NPC. Примечание: харизма - одноразовая инвестиция. Дальнейшее увеличение харизмы повлияет только на ваши отношения с NPC. Количество слотов Компаньонов и Слуг, а также ваш внешний вид зависят от вашей первоначальной харизмы и больше не будут затронуты в будущем.

Дух влияет на вашу Магическую Атаку, скорость регенерации маны, Физическую Точность и Магическую Точность.

Телосложение влияет на ваши очки НР, скорость восстановления НР, выносливость при движении и очки маны. "

"Охх... так много всего! Боже, дай мне немного времени!"

Я начал делать вычисления в моем мозгу.

20 минут спустя

"Это решено. У меня есть 34 балла, чтобы использовать правильно?"

«Правильно. 30 как основной... плюс 4 в качестве награды, это всего 34».

«Сначала я добавлю 2 харизмы. Это не очень полезно».

«У вас все еще есть 32 основных пункта».

«Я не планирую играть в заклинателя. 3 для духа должно хватить».

«У тебя все еще есть 29 основных пунктов».

«Как класс воина, мне нужна хорошая сила атаки и НР. Я добавляю 13 к Силе и 8 к Телосложению».

«У вас осталось 8 базовых очков. Вы еще не добавили очков к Ловкости и Интеллекту».

«Низкая ловкость может вызвать много промахов. Я добавляю 6 к Ловкости. А остальное к Интеллекту».

"Назначение атрибута завершено. Теперь распределяется случайная награда за атрибут."

Мигнула строка состояния, и снова прозвучало уведомление системы. «Результат рандомизации: харизма».

"А? Щикарно! Я получил бонус за самый бесполезный атрибут?" Но это все еще приемлемо. Я все равно получаю это бесплатно.

"У меня есть что-нибудь еще, чтобы установить?"

«Создание вашего персонажа завершено. Ваш статус отображается следующим образом.»

Сила: 13

Ловкость: 6

Интеллект: 2

Харизма: 6

Дух: 3

Телосложение: 8

Атака: 11-16

Оборона: 11

Скорость: 7

НР: 230

Мана: 30

Слот компаньона: 3

Слот для слуг: 4

«Неплохо! Не очень хорошо, но выглядит выше среднего».

При чтении цифр снова пришло уведомление системы. «Теперь пересчитываем статусы в соответствии с вашими основными классами и дополнительными классами. Статус после расчета выглядит следующим образом».

Еще одна вспышка. Теперь у меня кружится голова!

Я открыл глаза. Теперь этот персонаж не выглядит обычным. Это за чертовски круто! Первые статусы:

Атака: 16-26

Оборона: 14

Скорость: 9

НР: 275

Мана: 40

Но последние два становятся страшными. Слот Компаньонов теперь равен 7, а слот Слуг равен 10. Теперь я беспокоюсь, если в системе произошла ошибка.

«Извините, я должен иметь так много слотов Компаньонов и Слуг? Это ошибка?»

«В этом нет ошибки! У вас 6 очков Харизмы, Компаньонов равно 50% от вашей Харизмы, что выводит 3. У вашего Укротителя основного класса есть бонус 1, у вашей профессии Пастух есть еще один бонус 1. Вы Божественный Демон у вас есть два начальных слота. Таким образом, ваш фактический слот Компаньон теперь равен 7. Что касается Слуг, он рассчитывается путем умножения вашего слота Компаньон на 150%, а затем удаления дроби, что приводит к 10. Кроме того, Компаньон будет повышаться в битвах, но Слуги останутся на своем уровне, когда будут захвачены. После того, как принято решение, Компаньон больше не может быть изменен, пожалуйста, будьте осторожны с этим. Но вы можете свободно выпускать и менять новых Слуги.

"Спасибо! Теперь я понял. Могу ли я начать игру?"

«Пожалуйста, подождите, у вас еще есть одна награда, которая еще не востребована. Теперь обрабатываем последнюю награду».

На этот раз это заняло полминуты. Я думал, что система сломалась!

«Ваша последняя награда - 5 бонусных очков к скрытому атрибуту, Удачи».

"5 Удачи?"

«Это верно.» Вы не можете видеть этот атрибут в окне состояния. Но удача повлияет на каждый расчет, который включает в себя вероятность. Каждый пункт Удачи увеличивает

положительную вероятность на 10%, например, у вас на 50% больше шансов обнаружить экипировку, чем у других, у вас на 50% меньше шансов потерять ваше снаряжение после смерти, ваши физические атаки с большей вероятностью используют уровень максимального урона (*) для расчета и критических попаданий, которые наносят двойной урон, будут появляться чаще. Если вы держите щит, у вас будет больше шансов заблокировать атаки противника. "

"Черт, да! Блестяще! Среди всех случайностей этот самый лучший! Ахахаха!"

(*) Уровень урона: я не знаю, есть ли правильное слово для этого. Например, чья-то базовая атака «2-10», при атаке система случайным образом выберет число от 2 до 10 в качестве коэффициента расчета базовой атаки, что-то вроде броска кубика при игре DnD.

<http://tl.rulate.ru/book/30383/658067>