

-----

После белой вспышки я телепортировался в старинную деревню, все еще смеясь, как сумасшедший.

Дерьмо!

Повсюду есть люди, и они смотрят на меня так, словно видели идиота.

Я быстро бросился на другую улицу и вызвал часы. Сейчас почти 10 вечера. Я почти потратил два часа на создание своего персонажа! Как говорят, «заточка топора не откладывает вашу работу по резке дерева», но это того стоит!

Поскольку я провел так много времени, деревня новобранцев сейчас полна людей. Система считает новичком любого уровня ниже 20. Новички не могут покинуть деревню новобранцев и тренировочную зону в пределах 5 км вокруг деревни. По моему быстрому предположению, эта небольшая территория заполнена не менее чем пятью тысячами игроков. Я не люблю толпы, поэтому я решил найти где-нибудь тихое, чтобы подрости.

Я думаю о том, чтобы сначала познакомиться с этим местом. Я вызвал окно предметов (в [Zero] игрокам нужно только «подумать» об этих действиях, и система их поймает.), Есть только льняная верхняя одежда и льняные штаны, всего 2 защиты. И «Меч Новичка», длинный одноручный меч с атакой 1-1! Это должно быть оборудование для новичков!

Они отстой, но так как все на улице одеты в одно и то же, я не чувствую себя слишком плохо. Теперь мне нужно побить несколько мобов и повысить уровень первым.

Я побежал около 10 минут, чтобы добраться до тренировочной площадки снаружи. Новички получили низкую ловкость и скорость, так что с этим ничего не поделаешь!

И когда я вышел, я понял, что все не так хорошо. За пределами деревни полно сцен, где от 3 до 5 игроков избивают бедного оленя или группу из 10 игроков, преследующих кабана! Монстры быстро возрождаются, но игроков в несколько раз больше! Присоединение к ним, конечно, не очень хорошая идея, и кроме того, я ненавижу толпы!

В [Zero] новобранцы не будут отображаться в списке рейтинга, поэтому я понятия не имею, сколько уровней достиг самый быстрый игрок. Но я все еще могу сделать смутное предположение, я думаю, что кто-то должен уже достиг 16 или 17 уровня. Это не хорошо! Я не могу отставать сейчас. Я никогда не отстану, будь то в игре или в реальном мире! Мне нужно наверстать упущенное.

Я побежал дальше от деревни, там все еще много игроков, но теперь каждый может столкнуться хотя бы с одним монстром самостоятельно. Хороший!

Маленький олень подбежал поближе. Меч нарисован, с разрезом. Затем пришло уведомление системы: «Вы убили оленя. Получили 200 очков опыта».

Дерьмо! Один удар! Я такой сильный?! Мой персонаж - ОР, но все дело в слоте для питомцев. Моя сила атаки не должна быть большой неожиданностью. Я увидел «60» над головой оленя, это должен быть ущерб, который я нанес. Это был критический удар? Скорее всего!

Я нашел другого оленя и разрезал. Красное "30" появилось. Олень все еще бежит. Да, критический удар наверняка.

Я снова ударил раненого оленя и получил 35. Олень упал и исчез. Кажется, у оленя около 50 хп., а может и меньше.

Еще три оленя спустя, я достиг уровня 2. Теперь мои статусы:

Атака: 24-32

Оборона: 20

Скорость: 10

НР: 290

Мана: 41

(С включенным оборудованием)

Нормальная атака должна убить оленя наповал. Я убивал оленей в течение получаса и достиг уровня 12, теперь мои статусы:

Атака: 68-98

Оборона: 65

Скорость: 20

НР: 440

Мана: 51

Вокруг все еще много людей, убивающих оленей и местности становящихся многолюдными. За опытом я должен пойти куда-нибудь еще. Я довольно долго бегал и достиг границы тренировочной площадки. Я могу видеть сквозь границу, но не могу пройти через нее. Там невидимая стена блокирует меня.

Другого выбора нет, я должен продолжать искать монстров. И довольно скоро я нашел что-то новое - кабана. Бросился на него, один удар нокаутом. Я добавил больше Силы своему персонажу, и он будет безумно высоко только на более высоких уровнях, поэтому моя текущая Атака довольно сильна. Позже я услышал, что атака 44-70 довольно хороша для обычного игрока 12 уровня. Воин на уровне 20, вероятно, будет иметь атаку 60-90.

Мне повезло найти пещеру кабана. Здесь нерестятся кабаны, в основном быстрее, чем моя скорость убийства. Хорошо, что кабаны имеют ответные атаки, когда они спровоцированы, но они не иницируют. Я искалечил их примерно четверть и достиг уровня 18. Вызвав рейтинг-лист, я увидел в нем более 30 человек. Это означает, что они вышли за пределы 20 уровня. Это не шутка, если я не попаду туда скоро, я в основном безнадежен.

Уровень 20 - это не только разделительная линия между новичками и официальными игроками. Первый навык для всех классов становится доступным и на 20 уровне. Навыки повысят ваш уровень скорости в десять раз! Лучший игрок в списке теперь 25 уровня. Им нужно больше очков опыта, чтобы повысить уровень, но у них есть навыки, плюс во внешнем мире меньше людей, и вам не нужно сражаться за других игроков за монстров!

Мне нужно быть быстрым. Я продолжал работать в течение 20 минут и, наконец, услышал звук благословенной системы.

«Поздравляю, игрок Зири, вы достигли 20-го уровня. Вы 79-й игрок, который преодолел барьер новичка. Теперь вы стали настоящим бойцом. Пожалуйста, перейдите в учреждение, чтобы зарегистрироваться и получить свой классовый навык».

Пейзажи вокруг меня изменились, и я внезапно стою в телепортации гигантской площади. Я открыл карту и увидел, что город называется Холодный Жадеит. Эта гигантская площадь является точкой телепортации плюс точка воскрешения холодного жадеита. Это пусто, похоже, что предыдущие прибывшие куда-то поднялись. Даже если они все здесь, людей не будет много! Я 79-й, чтобы покинуть деревню новобранцев, то есть всего 79 игроков разбросаны по всему миру [Zero] за пределами деревни.

Карта мира [Zero] разработана на основе карты реального мира, а деревня новобранцев расположена в альтернативном пространстве, там появятся только те, кто ниже уровня 20. Они телепортируются, как только достигают уровня. Что касается других карт города, они просто изменили названия, а затем построили город в древнем стиле. Так что сейчас в этом огромном мире всего 79 человек. Может быть, я единственный в этом городе!

Не обращая на это внимания, я проследовал по карте и бросился в Учреждение. Большой зал украшен мраморной плиткой, а пол напоминает зал банка. У стены около 30 мраморных фишек, на каждой из которых есть бронзовый знак. Посередине - «Регистрация основного класса», а побочными - «Регистрация профессии».

Давайте сделаем основную регистрацию и сначала получу мой навык. Я пошел к одному из средних счетчиков. «Здравствуйте! Я хочу зарегистрировать свой основной класс».

Прекрасная эльфийка за стойкой вежливо приняла меня. "Привет, сэр!" Она знала, что я мужчина! Наконец кто-то это узнал. «Добро пожаловать на регистрацию профессии. Какую профессию вы собираетесь зарегистрировать?»

«У меня есть два основных из них. Темный боец и Укротитель».

«О! Одаренный игрок! Вам нужно 1 золото, чтобы зарегистрировать Темного Бойца, и 2 для Укротителя. Это 3 золота, сначала оплатите, пожалуйста».

"А? Это дорого!" Я открыл окно с предметами, всего 307 медных монет!

(Преобразование: 1 хрусталь = 10 юаней = 10 золотых = 100 серебряных = 1000 медных)

После оплаты я получил только 7 меди! Я в шоке!(300 меди = 3 золота, ну вы поняли...)

Эльфийка быстро справляется со своей работой, она сказала: «Поздравляю, вы стали Темным бойцом и Укротителем. Книги с навыками для основных классов продаются в магазинах, но их количество ограничено. Настоящие хорошие игры предназначены для игроков. узнайте сами, пожалуйста, постарайтесь».

"Подожди что? Сам по себе? О, чёрт!" Я повернулся и приготовился уйти. Регистрация стоила все мои деньги, забудьте о навыках покупки! Буду ставить боковые классы на потом, мне нужно сначала заработать немного денег!

Однако эльфийская леди позвала меня. "Пожалуйста, подождите несколько секунд!"

"Что-нибудь еще?" Я начинаю беспокоиться. Не говори мне, что им нужно больше денег!

«Ты первый, кто зарегистрировался в игре как Укротитель, по правилам ты получишь награду».

"Награда?"

Ха, джекпот! Жаль, что это только укротитель. Похоже, кто-то другой первым получил Темного Боеца! Я думаю, что я становлюсь жадным! Хе хе!

Тем не менее, это имеет смысл, укротитель - скрытый класс, укротителей не будет много, я прав, что я первый. Но награда всегда приветствуется. Я спросил: «Какую награду, пожалуйста?»

«Это случайно, иди сюда, и я помогу тебе получить это».

Я подошел к стойке, и эльф начал разыгрывать для меня приз. Я протянул руку к черной дыре, которая внезапно появилась из ниоткуда, и схватил красную бумагу. Эльфийская леди взяла это и посмотрела на это.

«Поздравляю, ваша награда - специальное снаряжение: ошейник защиты. Вы можете управлять семью компаньонами, поэтому вы получите семь ошейников».

«Ошейники? Зачем мне ошейники? Есть только одна шея, я не Гидра или что-то в этом роде! Как мне носить семь?»

Система шутит ?!

«Пффф!» Эльф засмеялся, пытаясь прикрыть рот. «Ошейники не для вас. Они для ваших компаньонов».

«Компаньон? Мои товарищи могут носить экипировку в этой игре?» Теперь это круто!

Эльф сразу объяснил: «Не так. Обычно компаньоны не могут экипировать предметы, но за исключением некоторых специальных предметов. Этот Ошейник Защиты является одним из таких предметов».

"Так что же делает этот ошейник?"

«Эти ошейники могут связать вашу жизнь с жизнями вашего компаньона. Например, у вас осталось только 3 НР и вы получите 7 урона, тогда вы потеряете только 2 НР, остальные 5 НР будут истощены у вашего случайного компаньона, чье НР больше 5. Обратите внимание, что защита односторонняя: когда умирает компаньон, они не будут истощать НР у вас ».

"Это удивительно! Так что, пока мои компаньоны поправятся, я не умру?"

«По сути. Если НР вашего компаньона не достаточно, чтобы вычесть урон, вы умираете тогда».

«Да! Это довольно изящная черта. Похоже, я должен найти компаньонов с большим количеством здоровья. Ха! Ахахаха!»

Эльф прервал меня. «Вы не можете захватывать Компаньонов по собственному желанию. Помните, что когда вы определитесь с Компаньоном, вы никогда не сможете его изменить».

"О! Понял! Спасибо!" Я протянул руку и попросил ошейники.

Затем эльфийка посмотрела на меня странным взглядом.

Посмотрев немного, я спросил: «Ошейники. Дай их мне, хорошо?»

«Ах!» Потом она поняла, что я имел в виду. «Я не буду выдавать вам ошейники. Как только вы захватите Компаньона и приручите его, ошейник автоматически появится на его шее».

"Так вот как это происходит! Хорошо, тогда спасибо. Я ухожу. Пока."

Эльфийка тоже помахала мне на прощание.

<http://tl.rulate.ru/book/30383/658070>