

"Настройка полуэльфинов активна".

"Настройка потенциала "Блэклиф Эфлин Роял" активна."

"Потенциал кровной линии легендарного героя-человека активен."

"Опыт открытых миссий в настоящее время установлен на 1000."

"Характеристика покерного лица активна."

Углы Уильяма Блэклифа подергались, когда он перестал думать об игроках. Тем не менее, он никогда не ожидал, что его новый Отец, пропавший без вести, будет иметь Легендарную родословную.

Однако, если бы он действительно был настолько неспособен, он определенно не смог бы зацепить свою мать, которая уже была принцессой эльфов.

Он просто не знал, умер ли его отец или просто исчез.

Однако, обычно, NPC с Легендарной родословной были исключительно удачливы и не умерли бы так легко.

Если они действительно смогли добраться до Легендарного уровня, люди обычно могли получить достойный титул и власть Герцога. Это было потому, что Легендарное положение означало, что они были на вершине социальной пирамиды.

"Хм, он мертв, или он просто пропал?" Уильям поднял бровь, бормоча себе в лицо: "Атрибуты характера".

Имя: Уильям Блэклиф (Обратный отсчет до версии 1.0 открытой Беты: 364 дня, 23 часа, 57 минут)

Гонка: Полуэльфин

Уровень: 8

Потенциал крови: Легендарный (Базовый атрибут +8%)

Уровень позиции: Нет

Фонд: Красавчик (Пассивный)

Кроме людей в Темном Лагере, все остальные (включая богов), животные и флора будут иметь хорошее впечатление о вас, что-то, равное вашему уровню очарования. Когда вы заключаете сделку с другими разумными существами, вы можете получить скидку. (Чем выше уровень другой стороны, тем лучше родословная другой стороны, тем меньше эффектов).

Уровень: 8 (У вас 32 балла по атрибутам и 8 баллов по способностям. С каждым уровнем вверх вы получаете 4 балла по атрибутам и 1 четвертый по атрибуту).

Опыт: (0/4200)

Возраст: 16 (Молодой)

Здоровье: 270

выносливость: 340

Основной атрибут:

Мощность: 34

Физическая прочность: 27

ловкость: 38

Интеллект: 25

Специальные атрибуты:

Очарование: 43

Удача: 3

Комментарий: Среди молодых 8-го уровня полуэльфинов вы настолько сильны, что уже можете пнуть человека в детском саду.

Не было необходимости объяснять здоровье. Как только он был равен нулю, игра закончилась.

Выносливость немного отличалась от других игр.

В этом мире любые движения, действия или умения использовали бы определенное количество выносливости. Даже если бы вы занимались сексом, ваша выносливость тоже была бы истощена.

Конечно, если бы игроки хотели иметь детей, им пришлось бы накапливать очки дружбы до 1000 очков, прежде чем они смогли бы что-либо сделать.

В основном...

Этот процесс занял шесть месяцев...

Поэтому футболисты должны были постоянно следить за своей выносливостью, чтобы не тратить ее на ненужные действия. В противном случае, если бы у них заканчивалась выносливость во время боя, они не смогли бы использовать свое оружие, и это было бы так же хорошо, как умереть.

Сила = Выносливость = 50% от стандартной силы атаки.

Физическая сила = Здоровье = 50% от основной суммы обороны.

Ловкость = скорость передвижения. (Это не имеет никакого отношения к тому, чтобы избежать скорости и критической атаки).

Интеллект = 50% от основной суммы защиты магии.

Однако у интеллекта тоже есть скрытый атрибут, это умственная сила!

Это также означало, что чем дольше вы концентрируетесь, тем больше психической силы вы использовали. Во время боя, они должны были постоянно оставаться сосредоточенными, так что они могут поразить врагов или ударить в их критической точке.

По мере того, как продолжительность борьбы увеличивается, скрытые психические силы также будут исчерпываться, и игрок будет медленно терять фокус во время боя. От этого, их критическая скорость удара и все остальное будет уменьшаться.

В то же время, умственные способности мага также давали дополнительный толчок атакам!

Что касается оснащения, то он был красавчиком?

Конечно, он был очень красив. Быть красивым было настоящей силой в этом мире. Боевая сила была временной, быть красавчиком было навсегда...

Всем эльфам нравились люди, которые хорошо выглядели. С его даром, что еще может попросить Уильям?

"Ф*к, не могли бы они дать мне что-нибудь более полезное?"

Однако, ему не нужно было волноваться. С его легендарной родословной, больше жертвований будет появляться, как он увеличил свой уровень статуса. Кроме того, он мог бы завершить некоторые скрытые миссии, чтобы увеличить свой вклад.

В конце концов, он мог только надеяться на столько сейчас...

Потому что его Легендарная кровная линия казалась фальшивой. Его удача была слишком низкой. Конечно, это, наверное, как-то связано с тем, как он скончался в начале своей прошлой жизни.

Или была другая причина.

Легендарных боссов было так много, что определенно должен был быть неудачник, чтобы взять вину на себя каждый.

Честно говоря, Уильям был довольно шокирован, когда увидел, что страница атрибутов персонажа похожа на страницу игрока. Тем не менее, хорошо, что он остался спокойным и сочиненным. Он присмотрелся к атрибутам и начал немного злорадствовать.

Он действительно был кем-то с Легендарным потенциалом родословной. Будучи нетронутым уровень 8 был действительно сильным атрибутом. Если бы он пошел в деревню новичков сейчас, чтобы убить персонажей 0 уровня, он мог бы убить их только одной атакой... Найти авторизованные романы в Webnovel, более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите www.webnovel.com для посещения.

Потенциал крови был очень важен в этой игре, что определило наивысший уровень, которого могут достичь NPC. В отличие от игроков, которые в конечном итоге могут стать сильнее, если они готовы вкладывать усилия и деньги. Несмотря на то, что в более поздних частях игры было очень трудно продвигать свои уровни, им все же повезло больше, чем NPC.

"С потенциалом Легендарной крови, слабость быть наполовину Эльфином ушла. Она даже идеально сочетается с сильными сторонами как человека, так и Эльфина, делая мои атрибуты еще сильнее. Тем не менее... Я определенно не могу позволить себе путаницу с добавлением моих атрибутивных очков и выравниванием". Я все еще должен специализироваться на том, что я должен делать. Если нет, я умру очень быстро!"

Были расы, которые были богато одарены, как если бы они были сыновьями Богов, таких как Эльфы, Драконы, Маги и другие...

Конечно, сегодня, в основном, было представлено эльфов.

Естественно, они были намного сильнее других рас.

Атаки на дальние расстояния были основаны на способностях семьи. Как будто у него был замок в голове, как у всех, у кого была фамилия Лу... Во всяком случае, даже он не мог четко объяснить это после того, как они выстрелили в атаку и точно поразили свои цели...

Их атаки на близком расстоянии тоже не были бы слабыми. Независимо от того, были ли они воинами Эльфинов, рыцарями Эльфинов, рейнджерами Эльфинов или даже магами Эльфинов, все они были чрезвычайно сильны и могли выдержать много атак.

Что касается атрибутов защиты и жизни, можете ли Вы поверить, что эти люди, которые могут прожить более тысячи лет, имеют низкую защиту и могут быть сильнее Орков?

Люди, которые не понимали игру и осмелились сказать, что защитный атрибут эльфов был ниже, чем у орков. Они просто были на равных. Главный ключ зависел от занятия и добавления атрибутивных очков...

Хитрость... Ха-ха, Уильям просто улыбнулся. Это не было шуткой для рейнджеров эльфов, чтобы запустить воздушных змеев.

С другой стороны, глядя на различных людей, орков, гоблинов, Душ смерти и других, они все были созданы после того, как природа закончила создание Эльфов.

Конечно...

Несмотря на то, что у эльфов было много сильных сторон, у них были и их слабые стороны.

Коэффициент фертильности у них был крайне низким.

Это была боль каждого эльфа. Для чистокровных Эльфов было чрезвычайно трудно размножаться. Каждая война и каждое падение Эльфа были сильным ударом для них.

Коэффициент фертильности 1 из 3650 шансов, что это был за шанс?

Если бы они были орками, то за десять лет они смогли бы создать деревню заметного размера...

В своей предыдущей жизни, многие игроки выбрали симпатичных эльфов в качестве своих первых персонажей. Однако, они играли всего несколько месяцев, прежде чем встали на колени, удалили своих персонажей и начали играть за новых персонажей. Все они были замучены уровнем опыта, потому что уровень опыта Эльфина требовал в два раза больше, чем у людей.

Вот почему тогда существовала поговорка:

Эльфы и магию могут использовать только самые богатые из них, в то время как остальные могут только наблюдать издали и вообще не играть в них.

В это время, многие могли бы спросить, как насчет тех, кто выбрал полукровка эльфов?

Уильям действительно хотел сказать, что полукровка эльфов требует в 1,5 раза больше нормального уровня опыта. Однако, у них не было таких сильных черт характера, как у него, так что они могли бы с таким же успехом выбрать Крылатую расу и действовать как Ангел или что-то подобное в будущем.

Хотя стоит отметить, что для смены профессии на Ангела требовалась внешность. Обычный внешний вид игрока обычно не отвечает требованиям...

<http://tl.rulate.ru/book/34478/799136>