

[Имя: Люмен

Уровень: 0

Титул: Нет

Здоровье: 100/100 Мана: 100/100

Сила: 10

Ловкость: 10

Выносливость: 10

Сила воли: 10

Интеллект: 10

Оставшиеся Очки характеристик: 0

Оставшиеся Очки Навыков: 0

Черты характера: Отсутствуют]

"Это выглядит знакомо!"

Окно персонажа в Забытой Легенде не сильно отличалась от других MMORPG, в которые я играл.

Итак, я был доволен этим, потому что это окно персонажа, которое я не мог видеть в реальном мире, четко отражало мои возможности в конкретных показателях, таких как сила, ловкость и выносливость.

Так что, если моя статистика увеличится, я буду пропорционально сильнее.

"Открыть инвентарь".

Поскольку я закончил с проверкой строк состояния, я сразу же открыл свой инвентарь.

[Лёгкая дубина новичка.

рассыпчатый хлеб 50шт.

безалкогольные напитки 50шт

1000 золотых колец.]

В инвентаре было всего четыре предмета, включая сумму в 1000 золотых колец, денежную ценность которых я вообще не знал.

Я достал дубину начального уровня, которая выглядела как палка. Она была слишком узкой, чтобы называться дубиной.

"Описание предмета".

[Лёгкая дубина новичка (общий)

Лёгкая дубина, которой может свободно пользоваться любой желающий.

Ударная мощь увеличена в три раза

Прочность: 50/50]

"Итак, мне нужно повысить уровень до 5го, используя эту дубину, верно? Тогда я должен расти, овладевая навыками, которые я хочу".

Поскольку я прочитал кое-что на домашней странице "Забытой Легенды", прежде чем получить к ней доступ, я немедленно схватил эту клюшку и перешел на тренировочное поле, где было пугало.

Когда я собирался подойти, я увидел, что пользователи, участвующие в той же закрытой бета-версии, появляются вокруг меня. Но мне было на них наплевать и я быстро двинулся, осмотрев карту деревни.

Я продолжал орудовать дубинкой на пугале. Точно так же, как в игре по ловле кротов, я направлял ее на красные пятна, появившиеся на пугале. Чем больше я поражал эти красные пятна, тем быстрее красные пятна появлялись и исчезали. Потом я, наконец, избавился от красных пятен.

[Вы попали в красные пятна семь раз подряд. Вы были вознаграждены дополнительным опытом.]

В настоящее время максимальное количество последовательных попаданий, которых я мог достичь, составляло семь.

Когда мне несколько раз удавались такие комбинации, я слышал звуковой сигнал.

[Вы повысили свой уровень.]

[Вы достигли 5-го уровня. Опыт, который вы можете получить, атакуя пугало, уменьшился.]

[Вы можете получать навыки с тех пор, как достигли 5-го уровня. Вам были начислены три начальных очка мастерства.]

Сообщение появилось после того, как я достиг 5-го уровня.

Я перестал орудовать дубинкой, прочитав сообщение, потому что моей первоначальной целью было достичь 5-го уровня.

Затем я оставил других пользователей, которые были заняты атакой на пугало и перешел к изучению некоторых навыков.

"Кстати, в настоящее время ограничений нет, потому что в строке состояния нет раздела "Профессия".

Обычно в большинстве MMORPG есть что-то вроде профессии, которая выбирается в начале игры.

Например - боец, убийца, лучник, волшебник, шаман и т.д.

Таким образом, в начале игры обычно существовали заранее определенные характеристики, навыки и доступные предметы, соответствующие каждому классу.

Но в Забытой Легенде не было ничего подобного.

Ваш боевой стиль определялся тем, как вы распределяли свои очки характеристик и полученные навыки.

Согласно объяснению на главной странице, любой пользователь может создавать своих собственных персонажей любым удобным для него способом и даже превращать их в персонажей с гибридными классами.

Конечно, был комментарий кого-то с большим количеством лайков, в котором говорилось:

"Персонажи с гибридными классами обычно удаляются в конце дня".

И я в какой-то степени согласен с этим комментарием, потому что я довольно долго играл в игры.

Когда я думаю, в частности, о командной игре, гораздо эффективнее собирать людей, которые были сильны в одной конкретной области.

Но я все это время играл соло.

И именно поэтому мне понравилась система Забытых Легенд. Я хотел восполнить то, чего мне не хватало одно к одному, даже если в итоге я мог бы создать гибридного персонажа.

Тем не менее, у этого персонажа был основной боевой стиль нанесения сильных ударов, как у волшебников стихий.

В основном я играл с бойцами типа молнии или волшебниками в играх, в которые я играл раньше. И я случайно столкнулся с этим волшебником ледяной стихии.

Я не мог не подсесть на него из-за его дополнительного повреждения от обморожения.

Были игры, в которых не было дополнительного урона от обморожения, но в большинстве игр обычно были дебаффы от обморожения, которые также замедляли врага.

Поскольку я атаковал на расстоянии, я мог наслаждаться максимальными эффектами дебафа.

Так что с тех пор я всегда выбирал волшебников ледяной стихии.

Волшебники ледяного типа, безусловно, наносили меньший урон, чем волшебники огня или молнии, но я был достаточно компетентен, чтобы компенсировать это.

Я собирался попробовать стать волшебником ледяной стихии, потому что я уже подтвердил, что в этой игре присутствует дебафф от обморожения.

Я быстро выскользнул с тренировочного поля пугал и подошёл к огромной башне в центре деревни.

"Я могу приобрести навыки здесь, верно?"

Ещё до того, как я коснулся башни, я услышал сообщение.

[Это башня, в которой хранятся записи забытых героев. Существуют ограничения на навыки, которые вы можете получить с вашими текущими способностями.]

"Поиск способностей волшебника ледяной стихии!"

Поскольку я не хотел проходить здесь через огромное количество навыков, я сразу же воспользовался функцией поиска.

Затем перед моими глазами появилось сообщение.

[Доступные в настоящее время навыки волшебника ледяного типа:]

- Ледяной шар 1 уровня (активный, требуется 1 очко навыка и 100 золотых колец.)

: Выпускает кусок льда размером с кулак в сторону врага на расстоянии десяти метров.

: Дальность атаки и масштаб урона зависит от интеллекта

: Может быть повышен до уровня 2 и 3 уровня Ледяной шар

- Ледяной Щит 1-го уровня. (Активный, требуется 1 очко навыка и 100 золотых колец.)

: Устанавливает толстый ледяной щит перед пользователем

: Толщина льда зависит от интеллекта, длительность от силы воли

: Может быть повышен до 3-го, 5-го и 7-го уровней Ледяного щита

- Ледяное Оружие 1-го уровня. (Активный, требуется 1 очко навыка и 100 золотых колец.)

: Покрывает оружие ледяной энергией, которая может наносить дополнительный урон холодом противнику при атаке

: Дополнительно масштаб урона увеличивается с интеллектом

: Может быть повышен до Ледяного оружия 2-го и 3-го уровней

- Незначительное Обморожение. (Пассивный, требуется 1 очко навыка и 500 золотых колец.)

: Небольшой шанс применить дебаф от обморожения после использования навыков типа льда.

: Его можно обновить до серьезного обморожения, как только вы наберёте уровни и опыт.

- Ледяной болт 1-го уровня (Активный, требуется 1 очко навыка и 100 золотых колец.)

: Выпускает кусок льда в форме арбалетного болта в сторону врага на расстоянии десяти метров.

: Дальность атаки и масштаб урона зависит от интеллекта

: Может быть повышен до уровня 2 и 3 уровня Ледяного болта

[Пожалуйста, нажмите на НАВЫК, если вы хотите просмотреть подробное описание каждого НАВЫКА.]

В окне выбора было представлено пять навыков с кратким описанием каждого из них. Они совсем не производили впечатления.

Поскольку я уже испытывал Ледяную бурю и Метель в других играх, я чувствовал, что эти навыки были убогими, но мне было все равно, потому что я был новичком базового 5 уровня.

"Выбрать Ледяной шар, Ледяной Болт и Незначительное обморожение".

Я получил три очка навыков после достижения 5-го уровня, поэтому в качестве своих навыков я выбрал атакующий Ледяной Шар, Ледяной Болт и Незначительное Обморожение.

Я не чувствовал никакой необходимости в Ледяном Щите или Ледяном Оружии, потому что думал атаковать на расстоянии.

[Вы выбрали Ледяной шар 1-го уровня, Ледяной Болт 1-го уровня и Незначительное обморожение.

- Вам нужно в общей сложности 3 очка навыков и 700 золотых колец.

- Вы хотите получить эти три навыка?]

"Да, принять!"

Было мгновенное сообщение, которое показало, что я получил Ледяной Шар 1-го уровня, Ледяной Болт 1-го уровня и Незначительное Обморожение.

Затем я отошёл от башни, чтобы опробовать свои навыки.

Теперь я стоял за воротами замка.

"Вполне естественно, что я вижу их здесь, потому что эта область предназначена для начинающих".

За воротами замка присутствовали типичные низкоуровневые орки и гоблины. Конечно, помимо монстров, были и другие персонажи.

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1734993>