

Существует много предположений о классе Волшебного Мечника. Некоторые жалуются на его подлинность, так что на этот раз это будет идеальный фехтовальщик-волшебник, обладающий настоящей магией, а также физической силой атаки.

"Хмм... Мне действительно нужно это показать?"

Честно говоря, Волшебник-Мечник действительно крутой.

С мечом в одной руке и льдом, огнем или электричеством в другой, Волшебник-Фехтовальщик может быстро привлечь внимание людей.

Вот почему в трех збт было много подобных персонажей.

Даже я был слегка очарован его притягательностью.

Итак, я готов смело попробовать себя в роли Волшебного Мечника, если бы у меня не было этой черты "Айсберг", потому что у меня есть эта уникальная черта "Взаимного роста", с помощью которой Фехтовальщик-Волшебник может полностью продемонстрировать свои возможности.

Но увеличение производительности Айсберга на целых 30% уже подтолкнуло мою специализацию к области волшебника.

Чем больше я буду повышать уровень, тем лучше у меня будут навыки и предметы и чем сильнее я буду становиться, тем больше это увеличение на 30% может заставить меня показать типы способностей, которые принципиально отличаются от других.

На самом деле, я сожалел о своем здоровье, которое было чуть больше 150к, несмотря на мое достижение 300-го уровня, самого высокого в третьем збт.

И моя мана также оставляла много возможностей для улучшения из-за моей концентрации на Интеллекте, а Сила Воли, была намного ниже, чем Выносливость.

Конечно, это была типичная черта всех волшебников ледяного типа.

Итак, я был очень осторожен с охотой и рейдом на босса-монстра, потому что, если бы меня убили по ошибке, я не смог бы получить доступ к игре в течение 24 часов, хотя мне дали всего две недели в закрытой бета-версии.

Я не из тех людей, которые добровольно подставляют свою шею или идут на риск. И я не получаю от этого удовольствия.

Вот почему я хотел много здоровья, ещё больше, а также навыков и маны, которые я мог бы свободно использовать.

Итак, я продолжал мучиться, потому что мне не нужно было принимать поспешное решение.

Даже если я буду спешить и копошиться, ничто не сделает пропасть шире, чем сейчас.

Прошел уже час с тех пор, как я вошёл в игру.

"Хм. Я думаю, так будет лучше".

Вообще говоря, во многих играх было три типа ролей.

А именно дд, танк и поддержка.

В моем случае у меня нет другого выбора, кроме как занять позицию дд, потому что я почти всегда играю один. Сначала мне нужно поохотиться на монстров.

Что больше всего нужно дд с точки зрения возможностей, так это мощность атаки.

Итак, я спросил себя, не хватает ли мне навыков атаки, так как я был не только дамаг дилером, но и волшебником ледяного типа, что больше похоже на роль поддержки.

И я пришел к выводу, что у меня нет недостатка в этом.

Учитывая, что я получил различные бонусы, включая Айсберг, у меня было более чем достаточно силы атаки и в подавляющем большинстве больше, чем у других.

Вот почему я думал, что мне не нужно больше силы атаки, не говоря уже о физической атаке, которая была намного менее эффективной, чем магическая атака, поддерживаемая чертой под названием "Айсберг".

Соответственно, у меня не было другого выбора, кроме как обратить свое внимание на Выносливость, потому что чем больше у меня здоровья, тем лучше.

Здоровье было чем-то вроде барометра, который гарантировал абсолютную безопасность независимо от того, находился ли я на охотничьих угодьях, имел ли дело с каким-либо монстром-боссом или использовал поле чести, которого я никогда не испытывал.

С моей точки зрения безопасность в первую очередь, следующим наиболее важным соображением после Интеллекта, была эта статистика. Конечно, я был не единственным, кто

так думал.

Независимо от того, был ли он в ближнем бою или в дальнем бою, здоровье имело важное значение.

Вот почему я уделял больше внимания Выносливости*, а не Силе Воли, помимо Интеллекта. Почти все волшебники были на одной странице.

(*не понятно почему анлейт упорно пишет Физическая сила вместо Выносливость. Где это видано что бы в играх сила отвечала за хп? Так же вроде в предыдущих главах упоминалось, что он не вкидывался в здоровье. Если мне память не изменяет(вкидывался. анлейт скорее всего имеет в виду силу тела,а не атаки)

У меня был болезненный опыт в связи с этим.

В старшей школе я поверхностно изучал различные предметы, но в университете мне пришлось специализироваться в определенной области. Вот почему я потерпел неудачу, потому что я не знал многих моментов.

Нет, я не думал об этом так далеко.

"Хорошо. Позвольте мне просто остановиться на одном. Мне нужно обращать внимание на множество вещей, если я собираюсь выступать в роли Волшебника-Фехтовальщика."

Это правда, что если я буду сражаться в ближнем бою, мне понадобится больше здоровья и защиты, потому что я буду в большой опасности. Кроме того, в зависимости от использования различных навыков, они неизбежно будут разделены на две части, потому что Волшебник-Фехтовальщик будет не только владеть мечом.

Итак, я принял решение придерживаться только одной вещи с беспрецедентной решимостью.

И если я достигну такого уровня, мне не придется владеть таким оружием, как меч, для боя на ближних дистанциях.

Я сразу же открыл рот.

"Установить Взаимный рост".

[Черта: "Взаимный рост" активирована.

> Пожалуйста, выберите характеристику потенциального родителя.

> После установки статистика не может быть изменена.

:: Сила, Ловкость, Выносливость, Сила Воли, Интеллект.]

"Выбрать Интеллект".

В конце концов, потенциальный родительский показатель должен был быть Интеллектом, поэтому я без колебаний выбрал его.

[Вы выбрали Интеллект в качестве потенциальной характеристики родителя.

> Пожалуйста, выберите первый показатель, который будет расти вместе с родительским показателем на 100%.]

"Выносливость!"

Поскольку я мучился над этим почти час, я ответил немедленно, потому что Выносливость повлияет не только на мою выносливость и усталость, но и на защиту в целом, помимо увеличения здоровья.*

(*вооот, теперь анлейт все правильно написал)

[Пожалуйста, выберите второй показатель, который будет расти вместе с родительским показателем на 50%.]

"Сила воли!"

Сила воли также была важна, потому что более высокая Сила воли помогла бы мне быстрее восстанавливаться и она эффективно защищала бы от различных дебаффов, которые увеличивали время восстановления, магическую защиту и ненормальные состояния.

Поэтому мне приходилось уделять больше внимания Силе Воли, если мне приходилось играть в одиночку.

Помимо монстров, когда мне приходилось противостоять вражеской пати из семи или более человек, всегда был кто-то, кто использовал бы дебаффы в качестве поддержки в пати, даже если не было никого, кто профессионально использовал дебаффы.

[Была установлена черта "взаимного роста".

> Родитель: Интеллект

> Первый показатель, который будет масштабироваться с родительским показателем на 100%:
Выносливость

> Второй показатель, который будет масштабироваться с родительским показателем на 50%:
Сила воли

> Настройка завершена. Вы можете повышать свой уровень, получая опыт.]

Я наконец-то начал, после того как спорил с собой больше часа.

Звуки шагов

Подтянув ноги, я шел к тренировочному полю с сотнями пугал, потому что разрешил свою самую большую головную боль.

Я был в хорошем настроении, направляясь в это место, потому что я не был новичком в игровом мире.

Лязг! Лязг! Лязг!

Тренировочное поле было заполнено ровно 300ми одинаково удаленными пугалами и игроки били их, как обычно.

Хотя эта игра была доступна уже более трех лет, в этой области все еще было много людей.

Наблюдая за ними, у меня не было выбора, кроме как улыбнуться, потому что, прежде чем я это понял, это означало, что многим людям нравится эта игра и что я, скорее всего, займу ту позицию, на которую они очень рассчитывали, точно так же, как мой ID Lumen.

Вскоре я перебрался в отдаленное место и беспорядочно замахал дубиной по пугалу.

Я прицелился в красное пятно на его теле.

Лязг! Лязг! Лязг!

Затем палка, которой я беспорядочно размахивал, была точно воткнута в красное пятно.

"Кстати, было ли так легко попасть в красные точки в самом начале?"

У меня было яркое воспоминание о пугале, потому что первая, вторая и третья закрытые бета-версии всегда начинались с пугал.

Итак, я понял, что мне было очень легко попадать по пугалу.

Конечно, это было, вероятно, потому, что я обладал экстраординарными характеристиками: Сила 500, Выносливость 500 и Ловкость 500 на уровне 0.

Пока я попадал в красные пятна на пугале, погруженный в такие праздные мысли, появилось сообщение.

[Вам удалось поразить цель десять раз подряд.]

Я знал это, потому что у меня уже был один и тот же опыт три раза.

7-й или 8-й удар был моей Линией Мажино.

Это была Линия Мажино не только для меня, но и для всех, у кого был статус 0-го уровня.

Конечно, это было сообщение, которое я мог просто проигнорировать.

Но я знал, что сообщение появляется, когда я промахиваюсь мимо цели.

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1736469>