Прошло около 42 дней с момента инсценировки смерти. Каждый раз, когда Люк вспоминал о пережитом почти смертельном опыте, дрожь пробегала по его спине не только из-за опасности, но и из-за того, как решительно он решил вырвать себе руку!

Однако прошло много времени, и его рука уже полностью восстановилась.

Однако жизнь с одной рукой не была такой сложной, как можно было представить, в основном потому, что он был магом. Он мог просто создать голема в форме своей руки и использовать его как свою руку. Хотя сначала это было немного неудобно, Люк постепенно привык к этому, и это фактически улучшило его контроль над големами.

Прямо сейчас, если бы кто-то дал ему мертвое тело с достаточным количеством крови в нем, он мог бы смоделировать все функции тела, управляя големом, эффективно временно возвращая его к жизни.

Фактически, Люк экспериментировал с мертвыми крысами и животными. Проблема заключалась в том, что он использовал невероятное количество энергии для имитации всей внутренней деятельности органов. Другой проблемой было тепло. Живой человек горячий! Но нагрев мертвого тела только ускорит его распад. Поэтому все големы из плоти Люка были ледяными.

В настоящее время Люк был на 24-м уровне, ему просто требовалось немного больше опыта, чтобы подняться и выбрать следующую эволюцию расы.

Для своей специализации 20 уровня Люк выбрал следующую специализацию из Пути Жреца, [Незатененное младенчество], которая дала ему еще несколько навыков и талантов восстановления. С прошлого месяца он осознал важность способности к восстановлению. Неважно, насколько вы сильны, до тех пор, пока вы были смертельно ранены, в конце концов вы умрете без способностей к восстановлению.

==========

Статус NPC

Имя: Лукас Ферланд (Мудрец)

Легендарный титул: Дурак (Континент Гамин)

Уровень: 24

Возраст: 17 лет

Пол: Мужской

Раса: Наблюдатель I

Путь: Маг (начинающий маг)

Специализация: Солнце, Незримое младенчество

Живучесть: 95

Выносливость: 70

Интеллект: 95

Восприятие: 90

Защита: 85

Ловкость: 80

Харизма: 95

Удача: 2

Энергия: 145

Сродство к огню: 45%

Сродство к воде: 45%

Сродство к ветру: 45%

Сродство к земле: 45%

Сродство к разуму: 50%

Сродство у восстановлению: 80%

Навыки и умения:

- Бессмертная храбрость, ур.1

- Кулинария среднего 5 ур.

- Охота среднего 5 ур.

- Продвинутый рукопашный бой 4 ур.

- Плавание среднего 5 ур.

- Продвинутый убийца 5 ур.

- Шитье среднего 5 ур.

- Продвинутая медитация 5 ур.

- Продвинутые заклинания огня 5 ур.

- Продвинутые заклинания земли 5 ур.

- Продвинутые водные заклинания 5 ур.

- Продвинутые заклинания ветра 5 ур.

- Продвинутые умственные заклинания 5 ур.

- Магические руны среднего 4 ур.

- Ремесло среднего 5 ур.

- Улучшенный очищающий свет 0 ур.

- Продвинутая регенерация 5 ур.

- Продвинутые заклинания восстановления 5 ур.

Очки навыков: 23

Таланты:

- Среднее заклинание 5 ур.

- Среднее поглощение энергии 5 ур.

- Продвинутое умственное восприятие 5 ур.

- Базовое восстановление тела 5 ур.

Очки талантов: 13

Заметка:

Бета-тестирование начнется через 00 дней, 00 часов, 01 минуту, 44 секунды.

-Форумы-

-Выйти-

==========

Большинство навыков и талантов говорят сами за себя, однако по-настоящему шокировал талант [Базовая регенерация тела].

Это была эволюция [Расширенного восстановления тела]. Самой выдающейся особенностью этого таланта была способность поглощать 10% получаемого урона и преобразовывать его в

энергию в соотношении 1:10.

Текущее здоровье Люка составляло 8075, а его текущая энергия - 145 000. Однако этот талант также добавил дополнительные 1000 HP к его текущем, увеличив их до 9075 HP.

Даже если половина тела Люка будет уничтожена, он сможет восстановиться со временем и с пищей!

В настоящее время Люк находился в Броде, очень сельской деревне на самом южном конце королевства Леон, а также единственном городке для новичков во всем королевстве Леон для открытого бета-тестирования. Во время финального выпуска Версии 1 в самом Леоне будет 53 города для начинающих, а во всем Гамине - почти 120.

Он был здесь, естественно, из-за игроков. Ему было любопытно, как они его увидят. Как NPC или как другого игрока?

В этот момент таймер достиг 0, так как опция для форумов загорелась в интерфейсе Люка, когда он сидел в местном баре возле входа в деревню, потягивая виноградное вино.

Он знал, что это тело чрезвычайно слабо по отношению к крепкому алкоголю, и поэтому решил не принимать его, пока не достигнет 30-го уровня или не получит иммунитет от яда, который включает статусные недуги от алкоголя.

В этот момент почти в километре от города несколько светящихся синих пиксели образовывали один за другим человеческие фигуры.

Все они были людьми в свободных белых рубашках и черных штанах, на которых больше ничего не было.

До Версии 3, где были созданы Врата Измерений, единственным доступным видом был человек. Начиная с Версии 3, новые игроки могут выбирать разные виды, однако у каждого вида были свои плюсы и минусы. Люди могут не обладать какими-то особыми талантами, но при этом у них нет никаких слабостей.

"Настоящий Маг" был одним из многих, кто вошел в систему. Он был лидером группы профессиональных геймеров под названием "Верховный", и его любимым классом был маг. Поэтому он назвал себя Настоящий Маг, что хорошо подошло бы, если бы перед ним было добавлено название гильдии [Верховный]. Из-за большого размера группы, поддерживающей его команду, он был одним из первых игроков, создавших учетную запись, и никто не взял это имя. Это также было его именем в большинстве MMORPG, если он смог создать учетную запись на ранней стадии игры.

Он пришел на открытое бета-тестирование не только для того, чтобы проверить возможность

того, что игра станет профессиональной, но и для того, чтобы получить фору, когда дело доходит до уровней, знаний о мире и опыта игры.

К сожалению, вместе с ним вошли и все лидеры его прямых конкурентов. Сюда входили ныне именуемые «МечСлешер», «Бог сорняков» и «Святая Катрина».

Естественно, все они были из Южной Азии и выбрали этот сервер.

Когда появится версия 2, не только все серверы будут сближены, но и объединятся некоторые.

Например, Южная Азия сливается с остальной Азией, образуя Азиатский Сервер. Северная Америка сольется с Южной Америкой, образуя сервер Америки и т. Д.

Все в настоящее время оценивали уровень реализма игры, а также элементы управления без задержек.

Не только это, но и каждое их действие оставляло эффект в этом мире, например, шаг оставлял постоянную вмятину в мягкой почве.

Настоящий Маг тоже был в задумчивости, когда игрок внезапно вскрикнул от недоверия.

Внезапно все игроки-мужчины, составляющие около 70% из нынешних 100 игроков, посмотрели на свой статус.

Некоторые вздохнули с облегчением, а некоторые закричали от шока вместе с сумасшедшим, который кричал изначально.

Вскоре все пришли в себя и начали болтать на форумах о реалистичности игры.

Форумы были одним из самых посещаемых мест во всей игре. Это была официальная часть экрана состояния и содержала множество предварительно загруженных тем, например:

- Мировой чат -

--Гаминский континент--

--Сумасский континент -

--Пурефский континент -

- Вольдерский континент -

Большинство людей начали общаться в мировом чате, поскольку никто не знал, к какому континенту они принадлежат, в то время как некоторые смельчаки решили вести свои личные чаты в различных темах.

Настоящий Маг не стал терять много времени и стал ждать первой мисии. После обсуждения с его командой они пришли к выводу, что делать сразу после входа в систему: дождаться «первой миссии» или «кат-сцены». Во всех играх была либо эта функция, либо кат-сцена, и, насколько он понила, кат-сцены не происходили.

Поэтому лучше всего было дождаться, пока что-нибудь произойдет. Если вы решили пойти и исследовать мир, и за это время начальная миссия начнется, вы можете остаться позади остальных.

Или, если вы рискнете ошибиться и войдете на высокий уровень или в запретную зону, это может вам очень навредить.

Естественно, вам может очень повезти и вы найдете что-то удивительное, но Настоящий Маг не любит рисковать.

Поэтому он просто оставался с группой, оглядывая окрестности.

Внезапно он заметил человека без светящейся голубой бирки над головой. Это был NPC, и его четко заметили почти все оставшиеся игроки, за исключением примерно 20, которые уже отправились исследовать мир во всех направлениях.

Около 80 игроков, высоких и низких, мужчин и женщин, бросились к 17-летнему дровосеку, который был явно ошеломлен, увидев голодные взгляды на лицах этих людей. Решительно он развернулся и побежал обратно в деревню Брода.

Поскольку он был примерно на уровне 2, в то время как все игроки были новичками нулевого уровня, их характеристики были жалко низкими, и вскоре им осталось только глотать пыль. Э

Они были озадачены на несколько секунд тем, что им делать, прежде чем обсуждение в мировом чате возобновилось.

«Реакции NPC такие живые!»

Настоящий Маг, решительно продолжил резво идти в том направлении, куда бежал молодой парень. Хотя выносливость была почти пустой, ходьба не использовала выносливость, позволяя ей восстановиться. Вскоре за ним последовали другие лидеры, в то время как основная масса игроков продолжала болтать о NPC.

Хотя они могли разговаривать в реальной жизни, и игра переводила это на Их предпочтительный для них язык, они все же предпочитали общаться на форумах, чьи возможности перевода текста намного превосходили голосовой перевод игры.

Естественно, была также возможность разрешить игре отображать ваши слова на английском над вашей головой.

Читая разговор, он вдруг заметил, что что-то не так с его экраном статуса.

Под вкладкой «Фракция» была дополнительная функция.

Она называлась «Функция NPC»!

http://tl.rulate.ru/book/48845/1212822