В этот момент Люк в замешательстве вышел из своей комнаты,

«Эй, ты! Иди и поищи эти материалы на рынке. Если не найдешь, поищи в лесах за пределами столицы. Кроме того, найди и убей монстра 5-го уровня. Ммне нужно его энергетическое ядро!

Естественно, возникла обязательная миссия, как и ожидал Настоящий Маг, однако кое-что сразу бросилось в глаза.

Это был не цепной квест, а отдельная миссия с множеством задач, которые нужно было выполнить.

Однако награда составила 1000 опыта!

Челюсть Настоящего Мага была такой же отвисшей, как всегда, но Люк не стал ждать, пока он что-нибудь скажет, и немедленно исчез в другой комнате и запер за собой дверь.

После еще нескольких минут восстановления Настоящий Маг вздохнул с облегчением.

«Это отношения между лидером и подчиненным, а не контракт главного раба. Хотя мне придется прислушиваться к его приказам, он даст мне необходимые преимущества. Верно-верно! Быть правой рукой восходящей звезды очень хорошо.

Утешив себя, Настоящий Маг ушел по своим делам, которые были намного опаснее обычных.

Вернувшись в свою комнату, Люк вздохнул.

«Как могла система поставить таймер на такое важное решение».

По правде говоря, Люк не хотел предоставлять Настоящему Магу статус своего подчиненного в обмен на 2 очка талантов. Фактически, он был на полпути к созданию своей новой зачарованной одежды, когда вспомнил о чем-то невероятно важном. Он вспомнил, что может создавать магические массивы.

Это был первый раз, когда он создавал магический массив. В Ультиматум магические массивы были довольно уникальными среди других ролей. Механики могли создавать машины всех видов и назначений, а воины могли просто сражаться своим телом. Представители пути жреца могли творить чудеса с помощью своей особой энергии, называемой верой, в то время как охотники могли использовать свои способности слежения и укрытия вместе со специализированным оружием дальнего боя или взрывным оружием ближнего боя, чтобы действовать как охотники, убийцы и рейнджеры с самым высоким дпс.

Это сделало магов довольно слабыми на ранних этапах игры из-за отсутствия у них

специальности и сложности с точки зрения обучения тому, как использовать такого персонажа. Однако со временем игроки Пути Мага постепенно начали выводить на поверхность более сильных игроков, которые были более опытны в своих путях.

Битва за битвой, они становились все более и более известными, пока все не изменилось в пользу магов, когда стало известно, что вся версия 2 была вызвана одним магом.

Однако с этой новостью внезапно появилось внутриигровое обновление, которое значительно уравняло игровое поле, добавив новые способности для всех других путей, кроме магов.

Естественно, это обновление было связано с тем, что некоторые игроки получали дополнительную награду за квест, в результате чего все игроки стекались к этому NPC, чтобы получить этот самый навык.

Позже, наконец, стало известно, что эти выбранные NPC не были «живыми», как другие NPC, и работали больше как обычные NPC, не испытывая эмоций, настоящие роботы.

Как бы то ни было, это привело к тому, что сила магов сильно упала с того, что они были главным наносителем урона в группе, до вспомогательной роли наряду со жрецами.

Эта акция разработчиков игры вызвала большое внимание и насмешки со стороны СМИ.

После еще двух версий группа из 12 игроков нашла древние руины, в которых было что-то новаторское.

Они обнаружили Магические массивы. Все 12 участников группы получили 3 многомерных очка за обнаружение утерянного искусства, которое могло нарушить баланс мультивселенной.

Магические массивы, по сути, были магическими рунами, размещенными в определенных порядках и местах для достижения резонанса между ними и достижения большего эффекта, чем чары.

Однако новаторским в них было то, что они могли быть вытатуированы только непосредственно на коже, и единственным ограничением на количество магических массивов, которые можно было иметь, был ваш уровень.

В отличие от оружия и магических предметов, магические массивы не выпадали после смерти, и самое главное в них было то, что их эффекты складывались, и только маги могли их использовать.

Лучшим аспектом было то, что их можно было складывать неограниченное количество раз, они могли покрывать промежутки между уровнями, и небо было пределом. По сути, принимая во внимание ограничение на количество массивов на уровень, уровень 10 мог убить уровень 30

одним ударом, если он получил самый высокий уровень магического массива.

Как и все вещи в Ультиматум, у магических массивов была своя собственная система классификации.

Начиная с самого низкого 1-го уровня, который давал базовое повышение характеристик до 5 случайным образом, и до максимального массива 5-го уровня, который давал базовое повышение характеристик на +200 для каждого стата, а также дополнительные эффекты, зависящие от материалов которые он применял и мага, который их делал.

Пока он глубоко размышлял о магических массивах, система выдала простое уведомление о том, что Настоящий Маг хочет стать вашим подчиненным, и чтобы завершить эволюцию своей расы, ему нужно было потратить 3 очка талантов.

Люк, естественно, отверг бы такое вопиющее ограбление; однако он был озабочен созданием магического массива.

Вот почему Люк пропустил нажатие кнопки «Отмена», и Настоящий Маг получил этот статус.

В этот момент в сознании Люка возникла опасная мысль.

«Это из-за системы я только сейчас вспомнил про магические массивы? Это была месть за выбор Драконьего Наблюдателя? Или, может быть, система утаивает больше моих воспоминаний, а эту только подсунула, чтобы отвлечь меня и что-то сделать?

В этот момент Люк почувствовал, как туман в темноте начал заметно дрожать от возбуждения.

Внезапно все остановилось, и Люк полностью забыл обо всем, что происходило, вместе с исчезновением этой опасной мысли. Он вернулся к созданию своей одежды и новой маски и приготовился к возвращению Настоящего Мага с материалами, необходимыми для создания магического массива.

http://tl.rulate.ru/book/48845/1226141