

Первым недостатком было то, что для вашей покупки был установлен двухчасовой лимит времени активации. Предположительно это было сделано для того, чтобы не перегружать сервер, но люди предполагали, что это было сделано для того, чтобы стимулировать игроков тратить больше денег. Я объясню это более подробно позже.

После того как я совершил покупку, следующим шагом было получение бонусных очков. Эти очки были отдельными от приобретенных мною очков и были случайным образом присвоены персонажу в начале игры. Эти очки можно получать сколько угодно раз пока вы совершаете покупку. Количество бонусных очков варьировалось от тридцати до ста, но пока я получил больше шестидесяти так, что считаю себя счастливым.

На следующем экране я выбрал свой класс работы. Здесь меня поджидала вторая ловушка. Было более пятидесяти основных классов профессий, и тебе предлагалось выбрать одну из пяти случайно выбранных. Это означало, что если ты не увидишь нужный класс, тебе придется начинать все с самого начала. Однако...

Если бы я захотел повторить выбор класса, мне пришлось бы вернуться назад и получить случайные бонусные очки заново. Мне понадобится вся удача, если я хочу быть доволен и количеством бонусных очков, и классом. Я заранее прочитал о редких профессиях и хотел получить одну из них; двух часов, вероятно, будет недостаточно.

Однако по истечении двух часов все, что осталось нерешенным, определялось случайным образом, и приходишь в игру с этим персонажем. Об этом было объявлено в начале процесса создания персонажа, а также указано в условиях использования.

Ты можешь создать своего персонажа заново, но чтобы получить бонусные очки от внутриигровой покупки, тебе придется заплатить еще раз. Поговорим о мине-ловушке. Некоторые игроки, несомненно, совершают несколько покупок, чтобы получить преимущество в игре. Черт бы побрал этих умных разрабов!

Поэтому я знал, что мне придется пойти на компромисс. Я сказал себе, что буду доволен, если получу более 150 бонусных очков, включая те, что были получены от внутриигровой покупки.

В игре было два класса профессий, которые меня интересовали, это Призыватель и Укротитель монстров. Оба класса подходили для соло игроков. Честно говоря, мне не нравилось работать в группах, поэтому я собирался играть в одиночку. Я не хотел, чтобы во время игры мне приходилось учитывать потребности других людей.

С помощью магии Призыватели могли призывать монстров, которых они могут отправить в бой. По сути, они сражались, как эвокеры в знаменитой серии видеоигр, которую принято сокращенно называть FF. По всей видимости, существовало два типа вызова: Временный пизыв, который вызывал монстра один раз без использования слота для члена пати, и Постоянный призыв, который вызывал зверя в качестве члена пати на более длительный срок.

Укротители были похожи на тренеров мокемонов. Они приобретали монстров с помощью

навыка "Приручение" и могли взять с собой до пяти прирученных монстров. Укротители не могли использовать столько монстров, сколько призыватель, но поскольку призыв происходит не с помощью магии, это не стоит МП. Однако, поскольку прирученные монстры также имеют ХП, те, кто играл в командах, избегали укротителей, так как это означало, что у них было меньше ХП чем у других, поэтому они были в основном соло классом.

- Хорошо. Давайте начнем, ладно?

Шестьдесят шесть бонусных очков с первого броска. Неплохо.

- Пожалуйста, выберите свой класс.

- Хм... Похоже, я не могу рассчитывать на удачу с первой попытки.

Передо мной были следующие варианты: Мечник, Солдат, Алхимик, Клерик и Фермер.

- Я бы хотел начать сначала, - сказал я.

- Пожалуйста, подождите, пока мы получим бонусные очки.

Пятьдесят три очка, да? Полагаю, этого будет достаточно.

- Пожалуйста, выберите класс.

На этот раз моими вариантами были: Дровосек, Плотник, Аптекарь, Рыбак и Ремесленник. Все эти профессии были производственными или просто шуточными. Пришло время для еще одного раза.

После этого я выбирал класс около пятнадцати раз, но нужная мне работа так и не появилась.

- У вас осталось тридцать минут.

Фух. Дела идут плохо. Должен ли я стремиться к меньшему количеству бонусных баллов? Но соглашаться на меньшее, пройдя такой длинный путь... Я решил держаться до последних пятнадцати минут.

И мои ожидания окупились.

Когда на часах оставалось шестнадцать минут, мне удалось набрать восемьдесят шесть бонусных очков. Мало того, на экране появились следующие классы профессий: Лучник, Улан, Маг, Фермер и Укротитель.

- Наконец-то настал момент, которого я так долго ждал!

Я сразу же выбрал Укротителя.

Я уже заранее произвел расчеты, изучив список начальных бонусов на официальном сайте, поэтому был хорошо подготовлен. Кроме того, я получил более 150 очков, которые я считал минимально необходимым количеством, что давало мне достаточно большую свободу действий.

- Пожалуйста, распределите бонусные очки характеристик.

Сначала я использовал десять очков, чтобы изменить свою расу с человека, установленного по умолчанию, на Халфлинга. Это было то, что я решил, пока рылся в Интернете в поисках информации перед игрой. Хотя Халфлинги имели меньшую силу и выносливость, их сноровка и интеллект были выше, и ты получаешь бонусные очки, когда используешь и развиваешь природные навыки и командные способности. Можно сказать, что они идеально подходили для укротителей арьергарда. Единственной оговоркой было то, что они немного меняли внешность, но насколько?

- Хм... Не думал, что буду таким коротышкой.

Мой взгляд мгновенно опустился. Я не дотягиваю до 170 сантиметров, но сейчас мой аватар был около 150 сантиметров, или, возможно, даже меньше.

- Выглядит как-то молодо. Но все равно красавчик, так что, думаю, я не против.

По сравнению с расовыми преимуществами, которые я получу, стать ниже ростом было незначительной жертвой.

- Далее, мне нужно обновить мое начальное снаряжение.

Я потратил двадцать очков, чтобы экипировать себя браслетом Укротителя зверей, специфическим аксессуаром Укротителя, повышающим навыки укрощения монстров и командные способности. Защита у него была всего 1, но ладно. По словам игроков, которые выбрали укротителей в бета-тесте, навыки укрощения монстров было сложнее усилить, чем другие навыки, поэтому предметы, повышающие их, считались очень полезными, поэтому я и решил получить этот аксессуар.

- Раз уж у меня достаточно очков, можно и броню улучшить.

Я потратил десять очков, чтобы сменить мантию на серебряную, и еще пять очков, чтобы сменить посох на эбеновый. Я решил, что эти доспехи вполне хороши для начала.

- Нельзя забывать и об усилении навыков.

Мне нужно было усилить самый важный навык для укротителей - умение укрощать монстров. Для повышения навыка на один уровень требовалось четыре очка. Я решил использовать шестнадцать очков, чтобы подняться до пятого уровня - это был самый высокий уровень, который я мог достичь с моими бонусными очками. Продвинутый навык приручения означал, что мои прирученные монстры будут получать бонусные очки за свои способности, а также влиять на результат моих действий по приручению. Это была самая важная способность, которой мог обладать укротитель.

- Хорошо. Думаю, на этом все.

Наконец-то я мог перейти к самому важному этапу - усилению своего первого монстра. Такие профессии, как укротители, призыватели и некроманты, которые управляли магическими существами, с самого начала получали одного случайно выбранного монстра, которого можно было усилить, используя бонусные очки.

Сначала я использовал двадцать очков, чтобы выбрать "Продвинутое приручение" - навык, который изменяет набор, из которого выбирается первый монстр. Обычно ты получаешь одного монстра из стартовой зоны, но если ты приобретешь "Продвинутое приручение", то монстр будет выбран из второй зоны. Кроме того, монстр получит дополнительный базовый уровень. Это означало, что ты можешь получить сильного монстра с самого начала.

Затем я потратил еще двадцать пять очков на приобретение навыка "Особое приручение". Это был бонус, который гарантировал, что монстр, полученный в самом начале, будет уникальным экземпляром. Уникальные экземпляры имели собственное имя и улучшенные способности и навыки. Их внешний вид и навыки также немного отличались от стандартных образцов, а вероятность получить такой экземпляр обычно была крайне мала. Получить такой экземпляр в начале игры было очень круто. Этот навык также имеет стековый эффект, повышающий базовый уровень твоего монстра на единицу.

- Хе-хе, не думай, что я на этом закончил.

Затем я использовал еще двадцать очков, чтобы выбрать "Дополнительный навык". Это означало, что мой первый зверь по умолчанию получит особый навык. В отличие от обычных бонусов за повышение уровня, специальные навыки обычно можно было получить, выполнив специальные задания. Хотя ты не мог выбирать тип навыка, наличие навыка, который ты не смог бы получить при обычных обстоятельствах, с самого начала давало мне преимущество. Кстати, этот бонус также увеличивал базовый уровень навыка на единицу.

После этого я использовал пятнадцать очков для получения навыка Крови.

У Укротителей была система, в которой можно было разводить монстров, создавая новых зверей с чертами их родителей. Потомство наследовало способности и навыки обоих родителей. Однако Навыки Крови давал монстру навык, который, как правило, можно было

получить только путем разведения с самого начала. Это тоже выбиралось случайным образом, но не важно.

Последней вещью, которую я улучшил, было снаряжение моего монстра, которое, как предполагалось, менялось в зависимости от того, какой монстр тебе достался. Монстры, у которых не было начального снаряжения, получали специальное снаряжение, а монстры, у которых уже было снаряжение, усиливали его. Очевидно, я потратил еще пятнадцать очков - максимально допустимое количество - и на это.

- Посмотрим, у меня осталось тридцать очков... - Я решил использовать пятнадцать из них, чтобы увеличить стартовые деньги с 500 G до 3 000 G.

Я также хотел приобрести больше навыков. В начале игры можно было получить до восьми навыков. На данный момент у меня было только пять навыков: Приручение монстров, Командование, Продвинутое приручение, Магия жезла и Кулинария, поэтому я решил дополнительно приобрести навыки Собираительство, Создание и Алхимия. Мой план состоял в том, чтобы эффективно использовать собранные предметы, создавая зелья. Каждый навык стоил пять очков.

Меня также интересовала магия, но на одном из форумов было сказано, что лучше выбирать магию, исходя из того, что лучше всего подходит для твоего первого монстра, поэтому я решил оставить это на другой раз.

Кстати, навык "Оценка", который считался обязательным в игре такого типа, давался каждому игроку безоговорочно в качестве базового атрибута, так что тратить очки на его изучение не было необходимости.

- Хорошо, я израсходовал все свои очки.

Отлично. Я даже смог увеличить свои стартовые деньги.

Хе-хе-хе. Пора надрать парочку задниц!

- Хотите пройти обучение?

После этого игра провела меня через учебник, который оказался невероятно простым. В нем лишь слегка затрагивались вопросы использования искусств и навыков, а также создания предметов. В нем даже не предлагалось никаких особых предметов за его прохождение.

Что ж, теперь, когда я разобрался с основными приемами, по крайней мере, в LJO мне, вероятно, будет несложно.

- На этом обучение заканчивается.

- Наконец-то!

- Добро пожаловать в мир LJO, мир, не похожий ни на один другой. Мы надеемся, что вам понравится ваше пребывание здесь.

<http://tl.rulate.ru/book/57227/1679552>