

Это был Эпик!!!

Получить такой могущественный предмет так рано - просто чудо!

В перспективе, большинство игроков не увидят эпический предмет до 50 уровня, не говоря уже о том, чтобы обладать им!

Маленькая □ доказывалп, что фальшион не был псевдоэпическим.

Что же делало его эпическим?

Конечно же, два навыка!

Джеку не терпелось испытать их, но прежде нужно было принять решение.

В конце предыдущего события он дважды услышал звук колокольчиков повышения уровня.

Это означало, что теперь у него больше НР, маны и очков атрибутов, которые можно потратить.

Он открыл экран состояния и был почти шокирован тем, насколько пустым он выглядел.

Система действительно делала всё возможное, чтобы не перегружать игроков меню.

-----

[ СТАТУС!]

-----

Игрок: Джек'О Уровень 2

Класс: Нет

Звание: Антикуриное ополчение

-----

НР: 24

Мана: 12

Состояние: Здоровый

-----

STR: 1

AGI: 1

INT: 1

SPI: 1

+ 6 доступных очков

-----

Когда он заметил строку состояния, он ещё раз поблагодарил постоянную регенерацию в деревне новичков.

Отсутствие необходимости есть, пить или пить зелья выносливости было благословением.

Теперь ему предстояло сделать два выбора.

Первый заключался в выборе предпочтительного звания, но это было несложно.

В ранней игре Куриный Ополченец было на 100% лучшим из тех, что он разблокировал.

Второе - вложить бонусные очки атрибутов.

Он мог либо вложить их в один показатель, либо распределить по многим.

1. Сила (STR) поможет ему в нанесении физического урона и способности блокировать. Она также влияет на любую физическую активность.

2. Ловкость (AGI) увеличивает скорость передвижения, а также повышает уклонение. Она помогает во всём, что требует ловкости.

3. Интеллект (INT) - ключевой показатель, который в конечном итоге понадобится ему как некроманту. Любая научная деятельность потребует его.

4. Дух (SPI) всегда был полезен при любом развитии. Он влияет на все регенерации и баффы. Все профессии могли использовать Дух!

Можно было ожидать, что такой выбор будет лёгким из-за его знаний, но всё оказалось наоборот.

Он знал множество способов добиться прогресса, вкладываясь в любой из атрибутов.

Вопрос заключался в том, какой из них сейчас лучше всего послужит ему.

Какое-то время ему придется охотиться на кур, лис и волков.

- С курами будет проще простого благодаря его званию и снаряжению.

- Лисы были слишком быстрыми.

- Волки были быстрыми и сильными.

Если бы он бросил всё на интеллект, то оказался бы лёгкой мишенью.

Ему бы потребовался кто-то на передовой, что нарушило бы его планы попытаться зачистить в соло для увеличения вознаграждения.

Дух мог бы сработать очень хорошо, если бы у него было больше времени.

Выбор псевдокласса барда всегда был возможен, но у него не было опыта работы с ним, и ему пришлось бы учиться с нуля.

В ранней игре барды были слишком сильны, потому что у них было много небольших

процентных баффов.

Система округляла конечный результат до +1, и это было ещё более эффективно для самобаффов.

Но, в целом, это было сбалансировано в большом смысле.

Таким образом, у него оставалось два варианта.

1. Он мог выкинуть всё в ловкость и уклониться от каждого удара. Это было то, что он вполне мог сделать. К тому же, увеличенная скорость передвижения значительно повысит его скорость зачистки.

2. Он мог вложить свои очки в силу. Это означало бы полагаться на блокирование, чтобы противостоять скорости врагов, и потребовало бы достойного снаряжения. Преимуществом этого было то, что его урон также значительно возрастёт.

Ловкость сейчас была бы лучше, но сила больше подходила к тому типу, который он задумал.

Придя к такому выводу, Джек вложил все имеющиеся очки в силу.

Это сделает его могучим воином со скоростью улитки!

-----

STR: 7

AGI: 1

INT: 1

SPI: 1

-----

Он не мог удержаться от усмешки.

Это выглядело чертовски несбалансированно!

Когда-нибудь ему обязательно нужно будет развиваться, но пока этого вполне достаточно.

Придя в себя, он заметил Жвачку.

Она смотрела в воздухе на свой экран состояния, как будто он был должен ей денег.

"Ты в порядке?" со смехом спросил Джек.

"Я колеблюсь между 2 STR + 1 AGI или 1 STR + 2 AGI....".

"И это всё? К какому классу ты стремишься?"

Жвачка приняла элегантную позу, подняв руку высоко в воздух, словно сбивая звёзды.

"Я стану легендарным убийцей, которого все боятся!"

Джек не смог удержаться от мимолётной гримасы с Класса, с силой отгоняя от себя неприятные воспоминания.

"Тогда ты можешь вложить все свои очки в Ловкость. Не нужно слишком много думать об этом".

"А разве результаты не будут менее эффективными?"

"Да, но достижение определенных рубежей даст тебе ещё один толчок вперёд. Подумай вот о чём: как убийце, большинству твоих умений потребуется ловкость. Полагаясь на экипировку для навыков, ты можешь лишиться возможности получить новое отличное снаряжение".

"А как насчёт будущего?"

"Для убийцы ближнего боя развивай силу, для магического - интеллект, для дальнего - ловкость, и, наконец, для безумной стойкости - дух".

"Хорошо, я буду иметь это в виду. Думаю, мне нужно будет определить свой предпочтительный стиль игры в Бесконечности".

"Да, не волнуйся об этом слишком сильно. Это займёт время". успокоил Джек.

"Цитата дня: Это займёт время. Сказал человек, который каким-то образом знает всё об игре. Скажи, ты ведь один из разработчиков?"

"Хаха, ни в коем случае."

Джек хихикнул.

"Правда, видя тебя... больше похоже на ведущего разработчика!"

Она оценила его, прежде чем утвердительно кивнуть, уверенная в своем выводе.

"Ну, это...."

Джек неловко почесал голову.

"Да, да, я знаю. Ты не можешь признаться в этом, соглашение о неразглашении и всё такое. Я понимаю!"

Она подняла ему большой палец вверх.

<http://tl.rulate.ru/book/66666/3148268>