

Книга 1 - Том 1 - Глава 4: "Начало убийственного гринда."

Но прежде чем отправится покорять новые уровни, Алексей вспомнил что забыл взять в кузнице стартовый набор путешественника.

В этот набор входил базовый сет новичка, состоящий из шлема, нагрудника, наручей, а также из штанов с ботинками.

При создании персонажа он сразу имел броню 1-го уровня, однако она была обычного качества, в то время как сет новичка являлся предметом бронзового качества.

Всего в игре было пять видов качества для предметов.

Бронзовый, серебряный, золотой, легендарный, и артефакт.

Был и шестой тип, обычный, но такой не использовали даже самые плохие игроки, так как бронзу мог получить почти любой, приложив немного усилий.

Само собой бронза была гораздо сильнее обычного сета 1-го уровня, хоть и была того же уровня.

Алексей бодро нацепил на себя вещи полученные из стартового набора, а также купил у кузнеца бронзовый молот, который больше походил на молоток для забивания гвоздей, а также дополнительное оружие - щит, тоже бронзового качества.

Он собрался играть за паладина, поэтому и выбрал щит, в "Эксione" этот класс являл собой истинного универсала, который пускай и не вливал тонны урона, как тот же фехтовальщик, но все же имел добротную защиту, а также мог себя лечить и блокировать атаки врагов.

Основным оружием паладина была булава, короткий меч, и конечно молот.

Самый высокий урон был у молота, поэтому выбор его сам собой напрашивался.

Но даже нацепив щит и молот, Алексей по-прежнему не был паладином.

Чтобы им стать нужно получить сначала 5 уровень, чтобы выбрать храмовника, а затем продвинувшись уже до 15-го уровня можно будет стать настоящим паладином.

У храмовника был еще один класс на выбор по достижению 15-го уровня, это был жрец.

Жрец - истинный хилер и помощник, он дает полезные бафы, а также отлично лечит группу.

В самом начале он был не шибко хорош, потому как лечил слабо, а бафы не приносили особой пользы, но в будущем жрец станет незаменимым участником любого рейда.

-Так-с... для начала пойду гриндить гоблинов... -Решил Алексей.

В игре есть два способа прокачки - гриндинг и прокачка по заданиям.

По заданиям качаться удобнее и приятнее, но в случае Леши этот способ однозначно отпадал.

Квесты затрачивали гораздо больше времени и в плане быстрого поднятия уровней сильно

проигрывали старому доброму гринду.

Чтобы быстро получить 5 уровень, нужно выбирать правильный способ, а значит совсем скоро начнется геноцид гоблинов.

В самом начале, около города было лишь три зоны, куда новички могли пойти на прокачку.

Северная зона - пристанище гоблинов, тут их было очень и очень много, а также разных видов, таких как хобгоблины и гоблины стихий, вроде огненных и ледяных.

Фишка гоблинов была в том что их атака и здоровье не очень велико, они самые слабые mobs из трех зон вокруг "Орфема" однако они нападают группами и бывает такое что даже приходится сражаться сразу против орды этих зеленых тварей.

На них обычно шли в группе, так как в одиночку запросто можно было помереть, пускай они и слабы, но толпой легко превращаются в грозную силу, с которой приходится считаться.

Южная зона - обитель гарпий, это женоподобные летающие монстры с ногами как у курицы и крыльями как у орла, у них высокий урон и скорость передвижения, однако мало здоровье и они крайне редко кучкуются, едва ли можно было встретить группу из двух или даже трех таких особей.

На них обычно любили охотиться волшебники и лучники, так как в своем арсенале они имели дальние умения, с помощью которых здоровье гарпий опускалось быстрее, чем они могли нанести урон игроку.

Однако в начале ни у кого нет класса, и пускай маг и лучник могли сыпать обычной атакой, которая все равно наносила неплохой урон, для них же лучше было иметь группу.

И наконец третья зона, восточная - лес.

В лесу водились различные mobs, вроде волка и других животных, там были самые разные враги, которые имели как и слабые, так и сильные стороны.

Туда выгодно ходить сбалансированной группой, состоящий из классов ближнего боя и дальнего вместе.

На западе была четвертая зона, но она будет доступна только по достижению 25-го уровня.

Там находится самый первый данж - Обитель Горного Мага.

В нем падает золотой сет Воинской доблести, он есть на все классы, но его минусом является то что он дает в первую очередь физическую атаку и силу, которая больше подходит для классов вроде варвара и фехтовальщика.

Неважно в каком городе начал игрок, из любого города есть путь ведущий в этот данж, и скорее всего тот кто первым его пройдет также срубит неплохой куш, в награду от разработчиков.

-Ладно, хватит мечтать... пора гриндить!

Алексей быстро направился подальше, чтобы углубится в северную зону.

Обычно так никто не поступал, ведь гоблинов там было еще больше чем на окраине.

Когда другие игроки, которые в группе убивали гоблинов, видели как персонаж [Returnee] идет напрямую в центр локации, они лишь покручивали пальцем у виска.

Но кто знает, может быть его идея как раз и является наиболее выгодной и правильной?

<http://tl.rulate.ru/book/7270/153422>