

[Дзинь! Поздравляем с завершением перехода в первый класс. Вы решили стать Мастером Зверей!]

[Дзинь! Поздравляем со становлением стажером Мастером Зверей!]

[Вы получили эксклюзивный навык Мастера Зверей: Техника укрощения зверей для новичков]

[Вы получили эксклюзивное снаряжение зверолова: Шар Духа Мастера Зверей] [Техника укрощения зверей для новичков (уровень 1): После использования вы с определенной вероятностью сможете приручать, контролировать и делать монстров ниже 10-го уровня своими эксклюзивными фамильярами].

[Шар Духа Мастера Зверей: Создает для вас пространство фамильяра, позволяя вам держать в нем своего фамильяра, чтобы носить с собой. (примечание: Если держать фамильяров в пространстве фамильяров, то восстановление всех статов значительно увеличится)]

[Имя персонажа: Бог Мейз]

[Раса персонажа: человек]

[Уровень персонажа: 10]

[Класс: Стажер Мастер Зверей]

[Сила: 10]

[Жизнеспособность: 13]

[Защита: 10]

[Ловкость: 14]

[Интеллект: 32]

[Очки потенциала: 50]

[Навыки: Огненный шар 1 уровень, Техника укрощения зверей 1 уровень] 2

[Снаряжение: Посох новичка, Энциклопедия Фамильяров]

[Рюкзак: Шар Духа Мастера Зверей]

[Питомец: нет]

[Репутация: 1]

...

После успешного перехода в другой класс его класс мага сразу же сменился на стажера Мастера Зверей, но навык класса мага, Огненный Гар, остался.

Цзян Бай не был удивлен этим.

В мире "Меча и Магии", помимо эксклюзивных навыков каждого класса, обычные навыки под деревом одного класса можно было свободно изучать и сохранять навсегда, если потратить

определенное количество золотых монет.

В то же время, после достижения персонажем 10-го уровня игроки могли свободно увеличивать очки атрибутов.

До 10-го уровня пятимерные атрибуты персонажа распределялись системой в соответствии с характеристиками класса.

Например, его предыдущим классом был маг, поэтому рост его пятимерных атрибутов был смещен в сторону интеллекта для магического урона. Это было очень разумно.

Однако теперь, когда он сменил класс на Мастера Зверей, такое распределение очков не годилось.

Каким бы высоким ни был атрибут интеллекта, для Мастера Зверей он не представлял особой ценности.

В конце концов, основная боевая мощь Мастеров Зверей заключалась в их помощниках. Сам мастер больше склонялся к тому, чтобы поддерживать и действовать как единое целое.

Кроме того, монстры в "Мече и Магии" полностью отличались от монстров в других играх тем, что обладали определенным уровнем интеллекта.

Особенно трудно было приручить монстров без всесторонних атрибутов персонажа во время процесса.

Цзян Бай помнил, что в его прошлой жизни Мастера Зверей всегда уделяли больше внимания жизненной силе, а силу, ловкость, интеллект и защиту развивали всесторонне и всесторонне.

В прошлой жизни он не был Мастером Зверей, поэтому не был достаточно сведущ в этом аспекте, но он все же очень четко помнил распределение очков атрибутов и направление роста большой шишки, владеющей Энциклопедией Фамильяров.

Однако его ситуация была совершенно иной.

В конце концов, он собрал большое количество сильных божественных зверей в своей Энциклопедии Фамильяров!

Поэтому ему не нужно было слишком много думать о поиске фамильяров.

Поэтому Цзян Бай внес небольшие коррективы в распределение очков атрибутов своего персонажа.

Он сделал больший упор на жизненную силу и мощь, а также потратил несколько очков на интеллект. Что касается ловкости и защиты, то их можно было компенсировать с помощью снаряжения.

Наряду с распределением очков Цзян Бая, атрибуты его персонажа также претерпели сокрушительные изменения. [Имя персонажа: Бог Мейз]

[Раса персонажа: Человек]

[Уровень персонажа: 10]

[Класс: Стажер Мастер Зверей 1-го уровня]

[Сила: 30]

[Жизнеспособность: 33]

[Защита: 10]

[Ловкость: 14]

[Интеллект: 42]

[Очки потенциала: 0]

[Навыки: Огненный шар 1 уровень, Техника укрощения зверей 1 уровень]

[Снаряжение: Посох новичка, Энциклопедия Фамильяров]

[Рюкзак: Шар Духа Мастера Зверей, платиновый сундук с сокровищами, золотой сундук с сокровищами]

[Питомец: Нет]

[Репутация: 1]

Его сила была 30, а жизненная сила - 33. Даже если бы он взял в руки большой меч и стал воином, это не было бы проблемой!

В то же время его интеллект достиг 42. Благодаря этому, если он бросит огненный шар 1-го уровня, он все равно нанесет значительный урон.

Сейчас ему нужно было только постоянно убивать монстров и повышать уровень своего навыка. Тогда все будет идеально.

Благодаря этому, когда мир "Меча и Магии" спустится в реальность на поздних стадиях, даже если он будет мастером зверей, его боевая мощь не будет недооценена!

Решив вопрос с очками атрибутов, Цзян Бай сразу же собрался призвать своего первого фамильяра!

Он поднял голову и посмотрел на Су Мусю, которая в данный момент тоже была занята переходом в класс.

Учитывая, что он не мог раскрыть вопрос, касающийся Энциклопедии Фамильяров, Цзян Бай не стал ее беспокоить. Вместо этого он пошел в пустую комнату и закрыл дверь, после чего приготовился вызвать фамильяра.

Цзян Бай вызвал Энциклопедию Фамильяров и открыл ее.

В отличие от предыдущего неудачного вызова, в этот раз Цзян Бай успешно вызвал интерфейс вызова энциклопедии.

С первого взгляда он увидел, что интерфейс вызова был плотно заполнен мощными

божественными зверями всех уровней!

К сожалению, кроме божественных зверей 10-го уровня, все остальные были серовато-черного цвета, что говорило о том, что уровень его персонажа был недостаточно высок для их вызова.

Хотя Цзян Бай жаждал вызвать этих зверей, он мог только ругаться внутри себя, чтобы выразить свое недовольство изменениями в настройках игрового мира.

Далее он сразу же задумал призвать фамильяра.

На самом деле у него уже был готов план.

Когда он просматривал каталог, его глаза мгновенно остановились на одном из божественных зверей.

— Это ты!

<http://tl.rulate.ru/book/78027/2807616>