

Когда часы показали 6 утра, Ибро лег внутри капсулы, и это был его первый раз, когда он использовал капсулу класса люкс. В своей прошлой жизни он всегда использовал капсулу обычного класса. Он закрыл крышку капсулы, а затем ввел свои данные на оптическом экране, плавающем перед ним.

В течение нескольких минут он завершил все настройки игры и привязал игру к своему электронному банковскому счету. Он также выбрал общий вид своего персонажа в игре. Но затем он решил изменить некоторые свои особенности в игре. В Рионид вы могли изменить до 20% внешнего вида любого игрока.

Он посмотрел на время на экране. Оно уже перевалило за двенадцать часов на десять минут. Он больше не медлил и нажал кнопку "Пуск". Все вокруг него исчезло, когда он появился в просторном, безграничном месте. Он совсем не чувствовал себя странно, так как хорошо знал это место. Оно считалось святым местом для любого игрока. Именно с этого каждый игрок начинал свой путь в игре.

Его внимание привлек оранжевый свет. Он появился издалека, приближаясь к нему на высокой скорости. Достигнув его, он постепенно трансформировался, приняв форму человека. На ней был блестящий золотой щит. От ее потрясающих черт лица, совершенного тела и длинных вьющихся волос у него на секунду перехватило дыхание. Она была точной копией той, кто запечатлелась в его памяти. Она была Онитой, игровой богиней красоты.

"Добро пожаловать, искатель приключений издалека. Меня зовут Онита, и я буду вашим личным гидом в вашем следующем путешествии в Риолнид. Как вас зовут, искатель приключений?"

Это был сложный вопрос, поскольку она хотела знать не его настоящее имя, а то, которое он будет использовать в игре. Многие игроки были очарованы красотой Ониты и не обращали внимания на ее слова. Они отвечали своими настоящими именами, поэтому поначалу игра была наполнена реальными именами. Это была странная и забавная ситуация.

"Меня зовут Ибро".

"Привет, Ибро, откуда ты?"

Это был еще один сложный вопрос. Онита хотел знать, с чего игроки решили начать игру. Ибро был полностью подготовлен, так как он много думал о том, с чего он начнет.

"Я из Мемфиса".

"Мемфис - замечательный город. Как насчет вашего класса? В Риониде много классов, и они разделены на два основных режима: режим приключений и режим образа жизни. Какой режим ты бы выбрал, Ибро?"

"Я выберу режим приключений".

"Это хорошо. Режим приключений вам подходит. В Риониде есть разные классы для искателей приключений. Они разделены на четыре основных раздела: классы щитов, классы воинов, классы целителей и классы магов. Из какого класса вы хотели бы выбрать?"

"Я выбираю классы магов"

"Хороший выбор. Классы магов затем делятся на волшебников, темных магов и призывателей. Какой класс вы выберете?"

"Я выбираю быть темным магом".

Хотя он не мог выбрать секретный класс с самого начала, он был хорошо осведомлен об ограничениях, налагаемых игрой на выбор секретных классов. В Риониде, когда вы находили секретный класс, вы не могли использовать его сразу. Сначала нужно было выполнить условие, которое заключалось в том, что каждый секретный класс подходил только для игроков, использующих определенный общий класс. Секретные классы были похожи на улучшенную версию обычных классов.

Если игрок находил секретный класс, который не соответствовал его обычному классу, он не мог его использовать. В прошлом это было обычным случаем, поэтому было нормально находить много секретных классов, регулярно продаваемых на городском аукционе.

Секретный класс, который он выбрал для себя, был связан с обычным классом темных магов. Класс темных магов был сильным классом, который дал бы ему хороший толчок на ранних стадиях игры. Что касается навыков класса и того, как он будет сражаться, для него это не было проблемой.

"Добро пожаловать в Рионид, Ибро. Вы начнете в деревне новичков под названием Ишка. Я желаю вам приятного путешествия. Если я вам когда-нибудь понадобится, вы можете выйти из игры и снова войти в нее. Затем выберите мое имя, и вы появитесь здесь. Я всегда буду здесь, чтобы получить ваши вопросы и ответить на них. Счастливого пути, отважный искатель приключений".

Она снова превратилась в ауру оранжевого света. Ибро последовал за ней на секунду, прежде чем яркая вспышка ослепила его глаза. Когда он снова открыл глаза, он обнаружил, что стоит на просторной площади, а вокруг него ходят и разговаривают несколько человек.

Он знал, что официально запустил игру. Теперь он был на главной площади деревни новичков Ишка, куда прибывали все новые игроки. Многие игроки раньше называли эту площадь центром деревни. Он проверил центр деревни. Это было очень широкое пространство, полностью вымощенное полированными камнями.

Он посмотрел на себя, одетого в простые белые доспехи из тонкой кожи и держащего в руке маленькую палочку. То, что он новичок, несомненно, навеивает воспоминания, но на этот раз он держит маленькую палочку вместо своих обычных меча и щита.

В центре площади находится большая статуя воина, размахивающего большим мечом в правой руке. Группа 2-х и 3-х этажных зданий окружала центр деревни. Они были полностью построены из дерева. От центра деревни отходило несколько широких улиц. Они вели в разные районы деревни. Ему не нужно было исследовать деревню. Все деревни новичков были похожи друг на друга. Он сразу открыл свой профиль.

Профиль игрока:

- Имя: Ибро

Уровень: 0

Название: Отсутствует

Гильдия: Отсутствует

Известности: ноль

Класс: Темный маг

НР: 10/10

ЗАПАС МАНЫ: 10/10

Количество атак: 1

Магическая атака: 1

Оборона: 0

Магическая защита: 0

Скорость: 0

Скорость атаки: 1

Скорость восстановления HP: 1 HP в секунду

Скорость восстановления маны: 1 МАНА в секунду

Сила: 1

Жизнеспособность: 1

Интеллект: 1

Ловкость: 1

Выносливость: 1

Осталось свободных очков атрибутов игрока: 10

Снаряжение игрока:

Броня новичка: Характеристики: нулевые

Волшебная палочка новичка: Характеристики: Нулевые - для ее использования нужен класс волшебника.

Навыки:

Базовый навык черного удара:

Активный навык. Для его использования требуется волшебная палочка. Потребляет 5 единиц магической энергии. Создает атаку темной энергии на площади 3 метра * 3 метра, направленную игроком на расстоянии не более 50 метров от него. Наносит урон = Магическая атака * 2. Продолжительность: 10 секунд. Время восстановления: 15 секунд. Мастерство 0/10 000 .

Базовый навык паралича:

Активный навык. Для его использования требуется волшебная палочка. Потребляет 10 магической энергии. Вызывает паралич одной цели на 5 секунд. Время восстановления: одна минута. Коэффициент мастерства 0/10 000.

Базовый навык сбивания с толку:

Активный навык. Для его использования требуется волшебная палочка. Потребляет 20 магической энергии. Цель сбивает с толку, заставляя атаковать окружающих, кроме самого игрока. Продолжительность: 20 секунд. Время восстановления: две минуты. Коэффициент мастерства 0/10 000.

Инвентарь:

Базовое зелье восстановления:

Количество: 5. Восстанавливает 10 очков здоровья в течение десяти секунд. Его можно использовать в бою. Время восстановления: 30 секунд.

Базовое магическое зелье для восстановления энергии:

Количество: 5. Восстанавливает 10 единиц МАНЫ в течение пяти секунд. Его можно использовать в сражениях. Время восстановления: 30 секунд.

100 медных монет.

<http://tl.rulate.ru/book/85987/3288037>