Ибро сосредоточенно изучил свой профиль. Он был знаком с информацией о статусе, но чувствовал себя совершенно незнакомым с выбранным им классом. В его прошлой жизни его классом был Воин Щита, который явно отличался от его нынешнего класса Темного мага.

Воин щита зависел от сочетания защиты и атаки, используя комбинацию меча и щита. Это был класс ближнего боя. Маги были известны своей слабой защитой и низким НР, в отличие от его предыдущего класса shield warrior.

Его текущий класс Темного мага зависел от использования магических заклинаний, и он всегда был на безопасном расстоянии от себя и врага.

Но маги, особенно Темные маги, были подобны машинам для убийства в больших войнах, наносящим врагу тяжелый урон. Суть каждого класса радикально отличалась от другого.

Его воспоминания были наполнены бесчисленной информацией о Темных магах, но осознавать что-то и испытывать это самому было чем-то совершенно другим.

Он начал думать о характеристиках своего текущего класса. НР, или так называемые очки здоровья, определяли ценность жизни игрока. НР зависели от ценности жизнеспособности.

Когда значение станет равным нулю, персонаж игрока умрет в игре. Если игрок умрет, он потеряет уровень плюс все атрибуты этого уровня. Умерев однажды, вы станете слабее. Дальнейшая смерть отбросит вас на много шагов назад, поэтому вам потребуется больше времени, чтобы снова повысить уровень.

МАНА считалась топливом для любого мага. Любой навык, используемый в Рионид, нуждался в МАНЕ. Чем больше у него было МАНЫ, тем больше навыков он мог использовать. МАНА зависела от интеллекта. Интеллект был основой для того, чтобы любой маг имел большой статус в команде или в любой гильдии.

Что касается атаки и магической атаки, они определяли величину урона от навыков игрока. Две величины атаки зависели от силы и интеллекта соответственно.

Эти характеристики можно было увеличить, распределяя бесплатные очки атрибутов. Когда игрок повышал уровень, он получал 10 бесплатных очков атрибутов. То, как игроки распределяли эти очки, различалось в зависимости от класса игрока.

Проблемой, с которой столкнулись игроки, было распределение очков. Когда игрок раздавал свои бесплатные очки атрибутов, он не мог изменить это позже. В его прошлой жизни на форумах по этому поводу было много жалоб и проблем.

В прошлом, когда он был Воином Щита, значения защиты и магии были на самом высоком уровне среди остальных его характеристик. Далее следовали НР, затем атака. МАНА и

интеллект были равны нулю.

Теперь он играл за Темного мага. Следовательно, защитой он должен был пренебречь. Вместо этого он должен сосредоточиться на интеллекте.

Скорость была важным фактором, определяющим скорость перемещения игрока по игровой карте.

Рионид в тысячи раз больше Земли, поэтому места на ней были огромными. Если у вас нет значения характеристик высокой скорости, вы потеряете много драгоценного времени при перемещении из одного места в другое.

Кроме того, Ибро знал, насколько важна скорость для его класса. Неприкасаемый Маг-одиночка был подобен квантовой бомбе, которая могла в одиночку уничтожить большую армию. Обладающий высокоскоростным атрибутом Маг также может более эффективно уклоняться от любых предстоящих атак.

Самая важная характеристика, на которой он должен сосредоточиться, - это интеллект. Интеллект влияет на все, что имеет решающее значение для любого мага.

Когда он увидел десять бесплатных очков атрибутов, он подумал о том, как их распределить. Первое, что он выбросил из головы, были Сила и выносливость. Атака и защита были бесполезны для магов.

После удаления этих двух характеристик он начал думать об оставшихся трех. Жизнеспособность была важна для его НР. Интеллект был решающим для его навыков. Маги всегда игнорировали ловкость и редко рассматривали возможность ее повышения.

Но у Ибро было другое мнение. Самая популярная схема распределения бесплатных очков атрибутов в классе Волшебников составляла 50 на 50 между живучестью и интеллектом.

Но, подумав об этой сборке, он решил внести в нее личные изменения. Он решил распределить очки как 50% интеллекта, 25% живучести и 25% ловкости. После того, как он распределил бесплатные очки атрибутов к своей базовой статистике, его новая статистика выглядела следующим образом:

Жизнеспособность: 4 - Интеллект: 6 - Ловкость: 3

ОЗ: 40, МАНА: 60, Магическая атака: 6, Скорость: 1, Скорость атаки: 2