

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 Воин Щита.

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 больший 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 могут быть увеличены путем распределения бесплатных очков атрибутов. Когда игрок повышал уровень, он получал 10 бесплатных очков атрибутов. То, как игроки распределяли эти очки, различалось в зависимости от класса игрока.

Проблема, с которой столкнулись игроки, заключалась в распределении очков. Когда игрок раздавал свои бесплатные очки атрибутов, он не мог изменить это позже. В его прошлой жизни на форумах по этому поводу было размещено 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

Хотя скорость и скорость атаки существенно не изменились, со временем и то, и другое показало бы хорошие результаты. Значение МАНЫ резко изменилось, что позволило бы ему беспрепятственно использовать свои три навыка.

После этого он просмотрел список своего снаряжения. Он не возражал против них так сильно, поскольку снаряжение начинающего игрока ничего не стоило. Это не добавило игроку никаких характеристик.

Затем он сосредоточился на своих навыках. Эти три навыка считались подарком от игры каждому начинающему игроку.

Они были выбраны случайным образом из дерева навыков каждого класса. Удача сыграла большую роль в этом процессе.

Например, базовый навык "Удар черным" считался редким навыком в дереве навыков темных магов. Его было трудно получить, особенно на ранних стадиях игры. Что касается базового навыка Паралича, то он также был одним из продвинутых навыков в дереве навыков темного мага. Это сыграет решающую роль в его предстоящих сражениях.

Базовый навык паралича был обычным навыком, который было легко получить, как только уровень игрока превысил 50-й. Для новичка вроде него это был убийственный навык.

Что касается базового навыка сбивания с толку, то это был один из базовых навыков любого мага. Его можно было легко приобрести на ранних стадиях игры.

Ибро почувствовал, что удача на его стороне. Ему удалось овладеть одним редким умением и одним продвинутым навыком с самого начала.

Он был удовлетворен таким началом. После того, как он закончил все это, он вспомнил об Айя Дарвиш. Свяжется ли она с ним, как только войдет в игру, или подождет некоторое время, прежде чем сделать это?

Он вздохнул. Он не знал, почему ему так захотелось связаться с ней. Он попытался забыть об этом странном чувстве, проверяя свой инвентарь. В ней было несколько зелий, которые он мог использовать, и 100 медных монет.

Монеты в игре были разделены на медные, серебряные и золотые монеты. Каждая тысяча медных монет равнялась серебряной монете, а тысяча серебряных монет равнялась золотой монете.

Это означало, что одна золотая монета равнялась миллиону медных монет. У него была сотня, и это было очень мало, но их было достаточно для того, что он хотел сделать.

Он двигался по улицам маленькой деревни новичков. В деревне не было игроков, как в деревне с привидениями.

Все вокруг него - NPC. Что отличало их от игроков, так это слабый зеленый ореол, окружавший

их тело. Это был показатель того, что этот NPC был настроен мирно по отношению к игроку.

Если NPC был настроен враждебно по отношению к игроку, этот ореол становился красным. Если он был желтым, это означало, что NPC был нейтральным и мог быть мирным или враждебным по отношению к игроку в зависимости от действий игрока. NPC в Рионид обладают очень высоким искусственным интеллектом. Они были почти похожи на игроков.

Итак, было очень трудно иметь дело с NPC в игре. Его целью на данный момент был один из тех NPC, которые проживали в этой деревне.

Раньше на игровых форумах была известная тема. Речь шла об игроке, который столкнулся с одним NPC в своей деревне новичков. Результат этого столкновения стал приятным сюрпризом для этого игрока, так как он получил очень хороший квест.

Позже все узнали, что в каждой деревне новичков в игре был NPC, аналогичный тому, что был на форумах. Но когда многие игроки попытались снова получить это задание у этого NPC, они потерпели неудачу.

Это был уникальный квест. Это означало, что как только игрок выполнит его, этот квест исчезнет навсегда. Ибро хотел получить этот уникальный квест и закончить его.

Закончить это задание было очень легко, особенно когда он знал, как это сделать. Он ожидал много наград от этого задания. Перейдя несколько пересекающихся улиц, он нашел небольшой узкий переулок, в который вошел без колебаний.

Если бы он заранее не знал об этом месте, он бы никогда не заметил этот переулок. Переулок был узким и едва мог вместить трех человек, идущих бок о бок.

В конце этого переулка он нашел небольшой магазин без вывески на входной двери. Ибро стоял перед магазином и счастливо улыбался. Он достиг своей первой цели. Ему нужно было только следовать инструкциям этого игрока, чтобы получить замечательные награды, которые его ожидали.