

[Поздравление спрятанному игроку]

[Морозный гигантопитек [Мутировавший вариант] убит]

[Опыт получен]

[УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН]

[УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН]

[УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН]

[Титул получен]

[Титул]:[Завоеватель] (Развиваемый)

Класс: Первый ранг

(Увеличьте все характеристики на 30% против противников, которые на десять уровней выше игрока)

Ограничение: [Эффект титула работает только против монстра первого ранга.][При выполнении определенных условий титул может быть улучшен]

«Наконец-то зверь мертв».

— подумал Алекс, когда зверь рухнул на спину, а Алекс все еще был на нем, ударив рукой мертвого зверя в пасть.

Алекс был истощен физически и морально, и у него не осталось сил даже на то, чтобы проверить добычу, которую он получил за убийство зверя.

Алекс убрал руку изо рта зверя, которая была прикреплена к плечу только костью, и даже кость была на грани раздавливания.

Алекс немного отошел от зверя, рухнул на спину и закрыл глаза, чтобы отдохнуть и восстановить свое психологическое и психическое здоровье.

Через час у Алекса было полное здоровье, он все еще был истощен морально, но мог ходить.

Алекс сейчас стоит возле зверя, чтобы проверить, что он получит от убийства такой аномалии.

Алекс коснулся мертвого зверя, который засиял и распался на золотые частицы, оставив после себя несколько сияющих предметов.

Алекс был чрезвычайно счастлив, увидев больше, чем один объект, потому что в прошлой жизни Алекса игрок, который нашел подземелье, сказал, что он получил только кристалл родословной.

Перед Алексом было больше вещей, чем один кристалл родословной, которые подтверждали его теорию о том, что игрок лжет и что-то скрывает, и сочинили целую историю, чтобы прикрыть это.

Алекс получил очень, очень хорошую добычу, в том числе эпический меч, кристалл родословной и набор эпической брони, и их характеристики были потрясающими.

Название: Морозная луна

Тип оружия: большой меч

Качество: эпическое (пиковое эпическое)

Ранг: Смертный (с возможностью повышения)

Эффекты: - Увеличение силы на 20%

- Увеличивает шанс критического удара на 15%

- Увеличение урона от холода на 30%

Эффект 2: 40% шанс нанести урон от замораживания

100% шанс заморозить врага на 5 секунд при нанесении критического удара.

[Навыки]

1:[Морозный прилив] Заморозить все в радиусе 10 метров (Перезарядка 5 минут)

2: [Frost Slash] При использовании наносит 250% урона с гарантированным уроном от холода (перезарядка 10 минут).

Описание: Создано Орраеком, дварфским кузнецом-мастером. Он получил вдохновение от меча, когда был на морозном пике в ясную ночь полнолуния.

Меч выглядел и ощущался в руке Алекса потрясающе, с идеальным балансом и острым лезвием.

Лезвие меча было сделано из неизвестного материала, который вызывал леденящее ощущение и напоминал звездное ночное небо, а рукоять меча была сделана из белого мрамора, гладкого на ощупь, но совсем не скользкого.

Характеристики и внешний вид меча были простыми, но последним штрихом к лезвию были полностью белые ножны с изображением замерзшего горного хребта.

Меч был тем же самым, который последний игрок Алекса показал в качестве награды за подземелье, и Алексу было любопытно, что было настолько важным, что ему нужно было спрятать его, а не использовать его в качестве своего билета, чтобы попасть в одну из 100 лучших гильдий.

Следующим, что досталось Алексу, был комплект эпической брони из пяти предметов, и его характеристики тоже были превосходными, не лучшими среди эпических комплектов брони, но определенно в топ-10%.

Название: Комплект доспехов YETI King

Снаряжение: набор из пяти доспехов

Качество: эпическое (пиковое эпическое)

Ранг: Смертный (с возможностью повышения)

Эффект 1: Увеличивает урон от холода на 25%.

Увеличьте сопротивление льду на 30%

Эффект 2: Увеличьте защиту на 15%

Снижает силу атаки ледяной базы на 20%.

Эффект 3: Увеличение силы на 25%

Увеличение выносливости на 30%

Увеличение Живучести на 30%

.....

Эффект набора двух частей брони: Навык [Удар ледяного метеора] можно использовать, когда надеты две части брони.

Эффект комплекта из четырех частей брони: когда надеты четыре части брони, можно будет использовать навык [Ледяной меч безумия].

Эффект пяти частей комплекта доспехов: Навык [БЕРСЕРК] можно использовать, когда надеты все элементы комплекта.

....

[Навыки]

1: [Удар ледяного метеора]: при использовании пользователь подпрыгнет на 15 метров в высоту и врежется в цель, будучи покрыт льдом (перезарядка 5 минут).

2: [Безумие ледяного меча]: при использовании пользователь впадает в бешенство мечом и наносит урон льдом и связанные неблокируемые удары мечом (побочный эффект: используйте много выносливости) (перезарядка 20 минут)

3:[БЕРСЕРК]: В состоянии БЕРСЕРКА все характеристики увеличиваются на 50%, кроме интеллекта, который уменьшается на 50% (побочный эффект: используйте много выносливости, и после использования игрок останется ослабленным на два часа) (перезарядка 6 часов).)

Повышение характеристик, которое давала броня, было фантастическим, а навыки комплекта брони были ценными и смертоносными.

Сначала нужно понять, как работают системы оружия и брони, чтобы понять ценность брони.

В Древнем мире вещи работают реалистично, как любая броня или оружие более высокого качества, чем серебро. Кузнец может улучшить его до текущего ранга игрока, и игроки не могут владеть оружием и доспехами более высокого ранга.

Система редкости оружия и доспехов работает в таком порядке.

....

1: Мифический

2: Легендарный

3: уникальный

4: Эпический

5: золото

6: серебро

7: бронза

8: Общий

..

У этого оружия есть несколько подкатегорий, например, Sub-Legendary. Оружие, обладающее большей силой, чем оружие пикового уникального ранга, но не сравнимое с настоящим легендарным оружием низкого ранга.

Игроки часто используют то же оружие, что и на ранних этапах игры, когда они переходят на более высокий уровень, потому что им становится комфортно после длительного использования.

Оружие и броня на низком уровне особой разницы не имеют; У оружия более высокого ранга есть только некоторые дополнительные навыки, но когда вы повышаете уровень этого оружия и доспехов, они показывают свою реальную ценность.

После каждого повышения ранга оружие значительно улучшается, и его можно использовать гораздо дольше, поэтому игроки откладывают смену оружия и доспехов до тех пор, пока не получат значительно лучшее снаряжение.

У всех доспехов и оружия есть характеристики, которые они предоставляют, и есть процентные повышения характеристик, которые покажут свою ценность только на более высоком уровне. Эти процентные характеристики бесполезны на начальном уровне по сравнению с набором доспехов золотого уровня.

...

Доспехи и меч покажут свою реальную ценность при улучшении до ранга 2 или ранга 3.

Как работала система рангов в Древнем мире?

Когда игрок достигает определенного уровня, он может отправиться в любой крупный город и получить свой новый класс или повысить ранг своего существующего класса и получить значительный прирост своих характеристик.

После каждого повышения ранга характеристики игрока удваиваются, и он также может экипировать одно и то же ранговое оружие, которое значительно повысит его характеристики.

Условия для повышения ранга.

Уровень 20: повышение первого ранга.

Уровень 100: повышение второго ранга.

Уровень 200: повышение третьего ранга.

В Древнем мире прокачка силы работала только до 3-го ранга; после этого продвигаться будут только гении, а 95% базы игроков останутся на третьем ранге, никогда не выполняя условия для достижения четвертого ранга.

.....

После экипировки доспехов и меча Алекс выглядел сногшибательно; доспехи были красивыми и смертоносными одновременно, а с огромным белым мечом за спиной он завершал его крутой вид.

В нагрудный доспех встроено полное разгневанное лицо йети, а основание нагрудного доспеха построено из кольчуги, а поверх него сделано из уплотненной ледяной шкуры йети с могучим мехом, покрывающим открытые участки.

В бронированные перчатки встроены острые когти с замысловатыми узорами из прочного металла и кожи йети, что делает их шедевром.

Все части брони были созданы с одинаковым качеством и большим вниманием к деталям, что делает броню шедевром.

Алекс экипировал броню и значительно улучшил свои характеристики.

Имя игрока: Скрытый

Класс: Мечник

Титул: [Убийца обезьян][Завоеватель]

Наследие: нет

лвл: 23

Ранг: Смертный воин

СТАТИСТИКА

АГИ: 72. ВИТ: 112.

INT: 42. STA: 102.

СТР: 167.

л.с.: 1120/1120

Неназначенные очки характеристик: 0

Скрытая статистика

Удача: ???

Очарование: ???

Репутация: ???

состояние: Исчерпаны

Снаряжение: Комплект доспехов YETI King[LVL:20](Peak Epic)

Оружие: Морозная Луна[LVL:20](Пиковое Эпическое)

Навыки: [Разрез 2 уровня][Рывок 2 уровня][Удар ледяного метеора][Безумие ледяного меча][БЕРСЕРК][Ледяной прилив][Ледяной удар]

«Все характеристики получили значительный прирост, и после того, как я вернусь в город, я смогу выполнить квест на повышение ранга и получить еще один хороший прирост».

«Давайте посмотрим, что это за кристалл».

Алекс подобрал последний кристалл, похожий на красный рубин, который выглядел как кристаллизованный драгоценный камень родословной, выпавший из какого-то монстра.

Красный драгоценный камень представлял собой идеальную сферу темно-красного цвета и имел объем всего 2 дюйма, что в руке Алекса ощущалось как маленький уплотненный шарик.

Алекс открыл мраморное окно статистики, чтобы увидеть всю тайну, что вызвало у него один из самых больших потрясений на том же уровне, что и его путешествие в прошлое.

Название: Древний КРАСНЫЙ КАМЕНЬ (1/2)

Снаряжение: КРАСНЫЙ КАМЕНЬ

Качество: Обычное [Мифическое (+)]

Навык 1: ЗАПЕЧАТАННЫЙ (0/100)

Навык 2: ЗАПЕЧАТАННЫЙ(0/???)

Навык 3: ЗАПЕЧАТАННЫЙ(0/???)

?????????????

????

???

..

[Чтобы распечатать первый навык, игроку нужны сущности 100 разных монстров]

Описание: Самые знающие и мудрые Древние, жившие до появления людей и других рас. Он был одним из первых живых существ в Древнем мире. За свою долгую жизнь, чтобы расширить свои знания, он создал множество древних артефактов, и КРАСНЫЙ КАМЕНЬ является частью его самых замечательных работ и одним из его ценных владений.

<http://tl.rulate.ru/book/87829/2807632>