

«Пора проверить навыки и посмотреть, не сломаются ли они».

Алекс начал читать описание умений, и, как он и надеялся, там было много хороших умений.

Навыки:

-----

-----

•□:

Название: Контракт на смерть

Класс: Первый ранг

Доступен контракт на смерть (0/3).

Описание: Контракт между двумя людьми заканчивается только тогда, когда согласованные условия выполняются или один человек умирает.

Игрок может создать любой тип контракта с выбранным им условием, и мировые законы будут обеспечивать соблюдение условий контракта.

•□:

Название: Истинная смерть

Класс: Первый ранг

Дарует смерть игрокам (только игрокам) (Перезарядка: 12 часов)

Описание: Игрок, убитый навыком, не сможет снова войти в систему в течение следующих семи дней.

•□:

Имя: Палач

Класс: Первый ранг

Предоставляет игроку постоянные МР при выполнении определенных условий.

Описание: Палач — это человек, выносящий смертный приговор виновным и очищающий мир от зла.

•□:

Название: Реанимация

Класс: Первый ранг

Мертвый в немертвый (0/10).

Описание: Превращение Мертвеца в нежить без души и лаконичности.

Существа, которые ходят по земле, как марионетки, инстинктивно атакуют кого угодно по приказу своего хозяина.

•□:

Название: Утечка жизни

Класс: Первый ранг

Возьмите целевой НР и восстановите НР пользователя.

Описание: Навык настолько прост, насколько это звучит, игрок может восстановить свои хп от любого живого существа [Осторожно, использование навыка на гораздо более сильном существе, чем вы, не сработает, и после этого вы почувствуете их гнев].

•□:

Название: Шепот смерти

Класс: Первый ранг

При использовании у врага появляются галлюцинации, наполняющие его сознание видением своей смерти.

(Заминка: 1 час)

Описание: Навык, который будет атаковать целевой разум и показывать ему видения его смерти бесчисленное количество раз, пока его разум не сломается или он не умрет.

•□:

Название: Смертный приговор

Класс: Первый ранг

При использовании есть шанс 0,5%, что цель мгновенно умрет.

(Время восстановления: после успешной активации умение будет перезаряжаться в течение

(2 дня).

Описание: Навык, определяющий смерть.

•□:

Название: Воплощение Смерти

Ранг: Первый ранг

Увеличение Силы на 500% на 5 минут.

(Охлаждение - 7 дней) (Побочный эффект: характеристики игрока уменьшатся на 80% на 12 часов).

Описание: Навык, доступный только Апостолу Смерти, дающий ему силу убивать противников

намного сильнее его.

-----

-----

«Это то, что я называю некоторыми сломанными навыками».

Зачистив первую скрытую комнату из подземелья замка, Алекс остался доволен всеми своими новыми навыками и знаниями.

«Эти навыки не на одном уровне с устаревшим навыком Хранителя Смерти, но они сломаны по сравнению с обычными навыками».

Алекс еще раз прочитал описание навыков, чтобы понять, как они будут работать и как их лучше всего использовать.

Все навыки были просты для понимания, и Алекс мог придумать множество способов их использования, но он не мог понять, как использовать навык контракта со смертью.

«В описании сказано, что это будет между двумя людьми, а не двумя игроками, так что это означает, что я могу использовать его с NPC и монстрами».

«Навык также говорит, что я могу использовать условия, которые захочу». Этот навык имеет выдающийся потенциал.

«Мне нужно испытать их в бою и поэкспериментировать с ними, чтобы понять их потенциал, но пока этого достаточно. Давайте выйдем из системы и будем спать.

Алекс был измотан многочасовым убийством существ, а затем сражением с тремя эпическими монстрами.

-----

Отдохнув и проведя время с семьей, Алексей на свежую голову вошел в игру.

Когда Алекс не был в сети, он искал на форуме новости о потайной комнате подземелья замка.

Как он и ожидал, после того, как Алекс покинул подземелье, была найдена пустая комната, и многие игроки обыскали ее, чтобы найти ключ к человеку, открывшему ее секрет.

Многие гильдии предлагали большие деньги и должности, чтобы вступить в свои гильдии в обмен на информацию о подземелье.

Алекс не был заинтересован в продаже какой-либо информации о двух других секретных комнатах, когда никто не знал, что они вообще существуют.

После того, как Алекс вернулся в игру, он поел в отеле и отправился в тренировочную камеру.

Тренировочные залы были построены для тренировок игроков и NPC. В этих камерах множество тренировочных инструментов могут помочь игроку достичь своих пределов и стать сильнее.

В тренировочных камерах есть передовые технологии, которые работают с магией, чтобы игрок

мог получить партнера по тренировкам; он может использовать тренировочный манекен с простыми наборами движений.

Манекены получают урон, и если они находятся в режиме бойца, они будут атаковать, как обычные люди.

Тренировочная камера — лучший выбор после реальных боев в дикой природе, но если игрок хочет улучшить или научиться лучше контролировать свою силу без риска умереть, то он выбирает тренировочные услуги.

Камеры содержат плотную ману, изменяемую гравитацию и другие технологии, с которыми игроки могут тренироваться и становиться лучше других игроков.

Эти тренировочные камеры также имеют множество различных вариантов, из которых можно выбирать, и чем выше вы поднимаетесь, тем лучше результаты, но их цена также отражает их услуги.

Все сильные игроки используют эти камеры, чтобы лучше понять свою стихию, потому что после достижения третьего ранга характеристики и уровень будут просто числами, которые повышают их общую силу. Понимание своего элемента будет самым важным, если вы хотите достичь более высокого ранга.

Алекс собирался в тренировочную камеру самого низкого класса с базовым высоким уровнем маны и гравитацией, в 5 раз превышающей нормальную, и даже это будет стоить 100 золотых монет за один час.

Алекс добрался до здания тренировочных палат. Он был похож на волшебную многоэтажную башню.

Алекс вошел в здание и направился прямо к стойке, чтобы освободить место для тренировки.

Бронирование номера прошло гладко. Алекс заплатил за три часа большей частью своих золотых монет и получил ключ от комнаты.

Алекс пошел в тренировочную комнату, пустую комнату с большим количеством места. Комната была защищена магией от любых повреждений, поэтому игрок мог сходить с ума и использовать столько умений, сколько хотел.

Все здание использует космическую магию, растягивая пространство, что помогает выделить значительную площадь в тренировочных залах.

«Все значительные здания имеют свои особенности, и все они являются произведениями искусства».

Алекс начал проверять свои недавно полученные навыки на базовых тренировочных манекенах, которые стоят как настоящие манекены, не двигаются и не атакуют.

Алекс может проверить систему, если ему нужны данные о манекенах, например, сколько урона он нанес и другие подробные статистические данные.

Тренировочные камеры были полезны, но только более высокие уровни могли принести реальную пользу. Камеры низкого уровня обеспечат только высокую плотность маны и место для выхода вашего гнева.

Алекс проверил свой навык на манекенах, проверив их данные, чтобы лучше понять свою силу, и после двух часов тестирования пришел к выводу, что это и хорошо, и плохо.

«Хорошая новость заключается в том, что все навыки хороши и могут быть использованы по-разному, но плохая новость заключается в том, что у меня недостаточно маны, чтобы использовать их».

После использования умений Алекс понял, что на все умения нужно больше маны, чем он думал, а с его текущей маной Алекс сможет использовать только пять умений из восьми один раз, и тогда его мана будет исчерпана.

Алекс даже не воспользовался своим старым умением, а он уже был таким несчастным; если бы он использовал их в бою, то наверняка был бы мертв.

«Мне нужно решить мою проблему с маной». Алекс думал, отдыхая, чтобы восстановить свою ману, чтобы сделать то, ради чего он пришел сюда в первую очередь.

Алекс пришел в тренировочную камеру, чтобы проверить свои новые навыки и испытать свой талант в темной стихии.

Проверка навыков закончилась, результатом он остался доволен; пришло время проверить его темный элемент, и он собирался проверить его, создав развитый навык.

Развитые навыки возникают в результате того, что игрок двух разных классов комбинирует один из своих навыков с другим.

Концепция кажется простой, но это самая сложная вещь в игре, даже сложнее, чем понять свой элемент.

Игрок должен иметь очень детальное представление об обоих навыках, и эти навыки должны дополнять друг друга, чтобы процесс работал.

Игроки начнут понимать свою стихию, когда достигнут третьего ранга, и именно тогда они будут комбинировать навыки низкого ранга для создания навыков более высокого ранга.

Алекс собирался попытаться создать самый базовый развитый навык, что было очень сложно даже для гения первого ранга.

Развитие навыков усложняется по мере достижения более высокого уровня, но навыки более низкого ранга становятся более понятными по мере повышения ранга игрока.

(Например). Игрок 3-го ранга может легко понять и совместить два навыка смертного ранга.

Алекс собирался развить навык (УДАР), объединив его со своей маной смерти, превратив его в более сильную версию навыка.

В прошлой жизни Алекс создал навык (Ледяной удар) на пике первого ранга, что считалось большим достижением.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/87829/2817558>