

После отказа от выбора подкласса я был телепортирован в жуткую деревню. Увидев несколько игроков тут и там, я открыл страницу своего статуса.

< СТАТУС >

Имя: Лео

Уровень: 1 < 0/100 EXP >

Раса: Демон

Класс: Маг

Подкласс: Нет

~~~~

( Очки здоровья ) HP: 50

( Очки маны ) MP: 80 < Общий запас маны >

( Сила ) STR: 10

( Ловкость ) AGL: 20

( Физическая защита ) PDEF: 20

( Магическая защита ) MDEF: 30 < Защита от магических атак >

( Интеллект ) INT: 100 < Магический урон >

( Очки стага ) SP: 50 < Используется для усиления других атрибутов >

~~~~

Активные навыки:

< Нет >

~~~~

Пассивные навыки:

< Нет >

~~~~

Заклинания:

1□ Взрыв тьмы < Lv. 1 >

~~~~

Инвентарь:

1□ < Darkling Staff > [ Copper ]

2□ < Darkling Robe > [ Copper ]

3□ < Зелье исцеления > x5

4□ < Зелье маны > x5

5□ < 100 Gold Coins >

~~~~~

< Карта >

< Список друзей >

< Гильдия >

~~~~~

< ЗАКРЫТЬ >

Ознакомившись со статусом, я кивнул головой. Поскольку я не выбрал подкласс, мои атрибуты немного более сбалансированы, и у меня есть только одно заклинание, < Взрыв тьмы >. Если бы я выбрал один из подклассов, то получил бы либо < Ядовитое проклятие >, либо < Щит тьмы >.

Оторвав взгляд от страницы статуса, я начал идти на север. В стороне от деревни находится NPC-демон, который даст мне квест на уничтожение 5 саламандр. Одна из возможных наград за выполнение квеста - < Кольцо Саламандры >, которое увеличит ваш магический урон на 2%. Несмотря на то, что оно не кажется мощным, это снаряжение платинового уровня, недоступное в дальнейшем в игре. К сожалению, частота выпадения кольца очень мала.

I've only managed to get this information from another informant for a reasonable price and after it was not possible to obtain the ring.

Подойдя к концу деревни, я заметил несколько человек, собравшихся вокруг дома, и старого Демона, сидящего на его стене. Подойдя к старику, я быстро завязал разговор.

Fragmental позволяет нескольким людям одновременно взаимодействовать с NPC.

Слегка склонив голову, я опустил рога в знак уважения к старцу. У каждой расы свои традиции. Эльфы двигают головой, люди пожимают руки, а демоны слегка склоняют голову. Уровень силы демонов определяется по тому, насколько детально прорисованы их рога. У меня, который только что присоединился к игре, 2 маленьких рога без лишних деталей.

" У тебя хорошие манеры, молодой".

Старый демон начал говорить с оттенком интереса в глазах.

" Меня зовут Джон. Я живу в этой деревне всю свою жизнь... "

Джон продолжал рассказывать о своей жизни еще несколько минут.

До следующего обновления игроки не смогут пропускать диалоги с NPC. Некоторые игроки даже писали на форумах эссе о том, насколько бесполезен диалог.

Ковыряя в носу, я ждал, пока Джон закончит свой рассказ и, наконец, расскажет о своих нуждах.

" Не могли бы вы помочь этому старику убить несколько саламандр? Они уже давно топчут мои посеы! "

< Помогите Джону уничтожить 5 саламандр! >

< Вы хотите принять квест? >

< ПРИНЯТЬ > | < ОТКАЗАТЬСЯ >

Приняв квест, я пробрался сквозь толпу людей и открыл свою Карту. Обычно квест указывает на местоположение врагов. В этот раз все было по-другому: чуть дальше на север была красная точка возле Темного леса, сигнализирующая о местонахождении гнезда саламандр.

Закрыв карту, я начал приближаться к лесу. Подойдя к красной точке, я увидел, что некоторые игроки сражаются с красными ящерицами размером с гончую.

Подойдя ближе к красной точке, я экипировал < Darkling Robe > и < Darkling Staff >.

1□ < Darkling Staff > [ Copper ]

~ MP +5

~ INT +2

2□ < Darkling Robe > [ Copper ]

~ MP +2

~ MDEF +3

~ HP +1

Посмотрев на свои атрибуты, я решил вложить все свои SP в стат INT. Мне нужно было повысить свой урон, чтобы я мог стрелять в саламандр.

< АТТРИБУТЫ >

HP: 51 <+1>

MP: 87 <+7>

STR: 10

AGL: 20

PDEF: 20

MDEF: 33 <+3>

INT: 152 <+2>

SP: 0

~~~~

Вдруг между высокой травой появилось чудовище. У него была красная чешуя, покрывавшая все тело. Присмотревшись, я заметил, что саламандра не была элитной.

Элитные монстры имеют шанс появиться на свет случайным образом и не имеют определенного места или времени для появления. Они заметно сильнее обычных монстров.

Осмотрев стоящую передо мной саламандру, я взглянул на ее статус.

< ОГНЕННАЯ САЛАМАНДРА >

~ Зверь огненного типа, обычно обитающий в лесах.

~ Всеядный; агрессивный

~ Невосприимчива к огню

< АТТРИБУТЫ >

Lv. 1

HP: 20

MP: 20

STR: 30

AGL: 30

PDEF: 50

MDEF: 5

INT: 5

~~~~

< АКТИВНЫЕ НАВЫКИ >

1□ Прыжок < Lv. 2 >

~ Урон по одной цели

~ Затрачивает 5 MP

~ 10 секунд CD (время ожидания)

~~~~

< ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ >

< Нет >

~~~~~

< ЗАКЛИНАНИЯ >

< Нет >

~~~~~

Отступив на несколько шагов назад, я начал колдовать Взрыв Тьмы.

1□ Darkness Blast < Lv. 1 >

~ Истинный урон

~ AoE-урон

~ Затраты 5 МП

~ 5 сек. Время действия

Увидев, что я готовлю заклинание, саламандра прыгнула на меня, но она была слишком медленной...

- 59 Магический урон!

< Огненная саламандра x1 убита! >

< LOOT >

1□ 20 EXP

2□ Чешуя саламандры x2

3□ Огненное мясо x4

Увидев добычу, я положил ее в инвентарь и пошел в лес.

В темных местах частота появления саламандр увеличивается, а лес с высокими деревьями создает идеальные условия для их появления.

Запрыгнув на одно из деревьев, я сел на ветку и стал ждать появления монстров.

Ждать пришлось недолго, потому что вскоре в одном месте начали собираться частицы света и появилась еще одна саламандра.

Бросив взрыв Тьмы, я спустился вниз, чтобы забрать свою награду.

- 61 магический урон!

< Убита огненная саламандра x1! >

< LOOT >

1□ 20 EXP

2□ Чешуя саламандры x2

3□ Огненное мясо x3

Когда я собирался приземлиться на землю, другая саламандра прыгнула на меня сзади.

- 24 HP

~ Игрок Лео получил статусный эффект < Кровотечение >

~ Теряет 5 HP каждую минуту

~ Продолжительность → 1 мин.

Развернувшись, я бросил в монстра Взрыв Тьмы.

- 58 Магический урон!

~ Огненная саламандра получила статусный эффект < Слепота >

~ Временная слепота

~ Продолжительность → 5 сек.

К моему удивлению, саламандра не умерла. Желая разобраться, я открыл ее статус и мои глаза слегка расширились.

< ЭЛИТНАЯ ОГНЕННАЯ САЛАМАНДРА >

~ Зверь огненного типа, обычно обитающий в лесах.

~ Всеядный; агрессивный

~ Невосприимчив к огню

~ Элитный монстр

< АТТРИБУТЫ >

Уровень. 5

HP: 122 <-58>

MP: 30

STR: 40

AGL: 30

PDEF: 50

MDEF: 5

INT: 15

~~~~

< АКТИВНЫЕ НАВЫКИ >

1□ Прыжок < Lv. 4 >

~ Урон по одной цели

~ Затрачивает 5 МР

~ 10 секунд CD

~~~~

< ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ >

< Нет >

~~~~

< ЗАКЛИНАНИЯ >

1□ Огненный шар < Lv. 2 >

~ AoE-урон

~ Затрачивает 10 МП

~ 20 секунд CD

<http://tl.rulate.ru/book/81176/2589346>