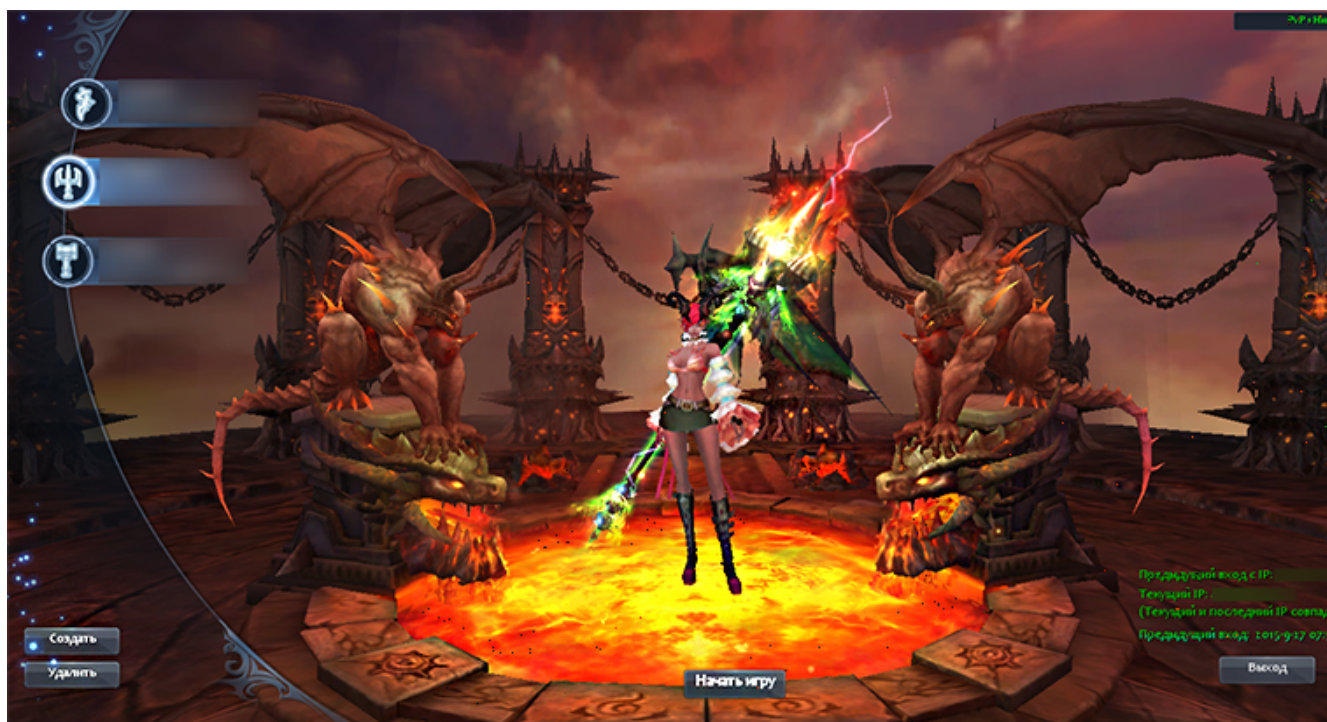


Создание персонажа

После входа в игру и выбора игрового сервера перед вами появится окно выбора/создания персонажа.

На каждом сервере для одного игрового аккаунта можно создать до 8 персонажей.

Процесс создания



Нажав на кнопку "Создать" в левом нижнем углу экрана, вы перейдете к выбору расы и пола своего персонажа.

Выбор пола персонажа

Пол вашего персонажа можно выбрать с помощью особых кнопок
верхнем левом углу экрана.



или

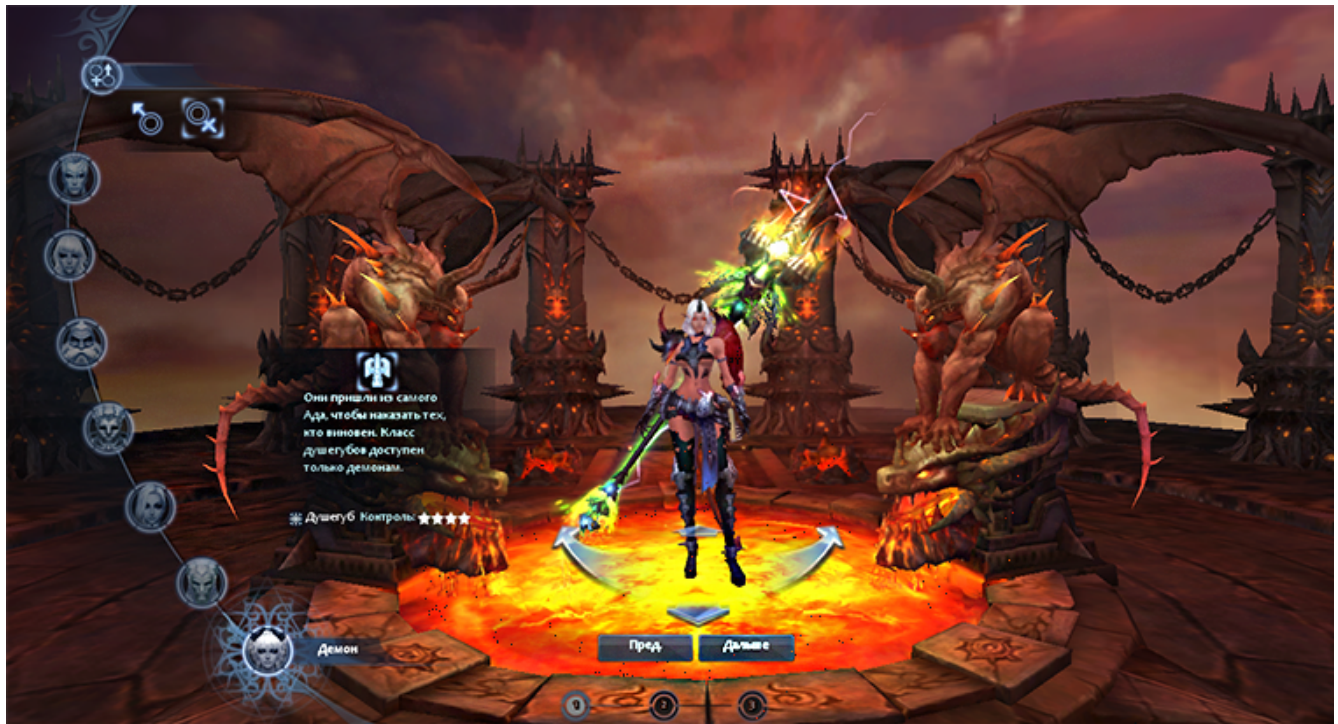


в

Пол не влияет на характеристики персонажей, но влияет на доступность некоторых классов.

Например, только девушки-ликанки могут стать Жрецами, а класс "Защитник" доступен только для мужчин-Франгоров.

Выбор игровой расы




В Forsaken World существует семь рас: люди, эльфы, гномы, франгоры, весперiane, ликаны и демоны.

Все игровые расы отличаются друг от друга не только внешним видом: у каждой из них есть свои уникальные умения и особенности.



Люди

	Благословение людей	Дает +5 очков ко всем видам мастерства и увеличивает максимальное значение ОЗ на 1%
	Молитва	Мгновенно восстанавливает 25% максимального значения ОМ , снимает эффекты головокружения, паралича, немоты, сна, обезоруживания и дает иммунитет к ним на 4с.



Эльфы

	Поглощение	Обездвиживает врага на 5с., в течении 6с. поглощает его ману по 5% от максимального значения ОМ эльфа (одновременно восстанавливая ману эльфа в этом же объеме).
---	------------	---



Гномы

	Сила гномов	Увеличивает уклонение на 5очков, увеличивает шанс критического уклонения на 1%
	Живучесть	Снимает эффекты паралича, сна, замедления и оглушения. Увеличивает скорость передвижения на 60%, длительность - 12 сек.




Франгоры

	Сила франгоров	Усиливает базовую защиту на 1%, уменьшает весь получаемый урон на 1%.
	Гнев земли	Наносит 1000 ед урона+10% от значения ОЗ цели и оглушает ее на 5с.




Весперианы

	Благословение веспериан	Увеличивает мастерство тьмы и огня на 15ед., увеличивает максимальное значение ОЗ на 1%.
	Удар кровососа	Накладывает на противника немоту на 3с. и вытягивает из него 15% ОЗ , восстанавливая ОЗ веспериана в том же объеме.

Ликаны

	Сила ликанов	Увеличивает шанс критического удара и критического лечения на 1%, увеличивает скорость передвижения пешком или верхом на 3%.
	Ночной туман	Снимает все эффекты контроля и ускоряет на 100% в течение 2с.
	Превращение	Превращает вашего персонажа в волка, снимает с него все эффекты замедления. В состоянии превращения скорость чтения заклинаний увеличивается на 15%, длится 15с. Использование атакующих навыков продлевает время действия превращения.

Демоны

	Благословение демона	Увеличивает базовую силу атаки демона на 3%.
	Шепот демона	Погружает цель в сон на 6 с. Снижает сопротивление Огню и Земле цели на 150 ед. Цель пробуждается, если будет атакована. Урон, наносимый в течении длительного времени, не пробуждает цель.
	Дар демонов	Сила атаки цели увеличивается на 50% от силы атаки демона, продолжительность - 10 секунд. На это время сила атаки демона уменьшается на 50%. По прекращении действия эффекта сила атаки демона увеличивается в два раза, а сила атаки цели уменьшается, продолжительность - 15 секунд.

Выбор игрового класса

Игровой класс определяет стиль вашей игры: предпочитаете ли вы ближний или дальний бой? А может вам больше нравится помогать союзникам?

Каждый из игровых классов имеет свой неповторимый стиль боя и множество умений, которые пригодятся вам в самых разных ситуациях.

В Forsaken World игроку доступно 10 различных классов, некоторые из которых являются уникальными и требуют создания персонажа определенной расы.



Воин

Воины - это бойцы ближнего боя. Специализируются как на одиночных, так и на массовых атаках. Обладают одним из самых высоких уровней **ОЗ** и урона.

Этот класс доступен для расы Людей и Эльфов.



Убийца

Убийцы - это проворные бойцы ближнего боя, способные атаковать из тени и скрываться в ней. Специализируются как на одиночных, так и массовых атаках. Обладают высоким шансом крита, урона и контроля.

Этот класс доступен для Людей, Веспериан и юношей-Ликанов.



Маг

Маги специализируются на дальнем бою и массовых атаках. Сравнительно небольшое количество **ОЗ** они компенсируют высоким уровнем урона и **АоЕ**-контроля.

Этот класс доступен для Людей и Веспериан.



Жрец

Жрецы - это особый класс, способный как исцелять и снимать эффекты контроля с союзников, так и наносить серьезный урон врагам. Сравнительно небольшое количество **ОЗ** они компенсируют высоким уровнем **АоЕ**-контроля.

Этот класс доступен для Людей, Эльфов и девушек-Ликанов.



Бард

Барды - это уникальный класс, способный как усиливать и исцелять союзников, так и ослаблять врагов и наносить им серьезный урон. Некоторые барды способны игнорировать большинство эффектов контроля, при этом контролируя своих противников.

Этот класс доступен только для Эльфов.



Стрелок

Стрелки - это бойцы дальнего боя, способные как наносить высокий **массовый урон**, так и ослаблять и контролировать противников одиночными умениями. Сравнительно небольшое количество **ОЗ** они компенсируют высокой дальностью атаки.

Этот класс доступен только гномам.



Защитник

Защитники - бойцы ближнего боя, способные как наносить серьезный массовый урон, так и контролировать своих противников. Уровень здоровья, урона и **АоЕ**-контроля у защитников - один из самых высоких в игре.

Этот класс доступен только для расы Франгоров.



Вампир

Вампиры - уникальный класс, способный как наносить высокий урон врагам, так и исцелять союзников. Вампиры специализируются на одиночных атаках, но так же способны наносить высокий **урон нескольким противникам**, проклинать и контролировать их.

Этот класс доступен только для веспериан.



Жнец

Жнецы - бойцы ближнего боя с одним из самых высоких уровней урона и массового контроля. Это единственный класс, способный притягивать противников к себе.

Этот класс доступен только для Веспериан и Ликанов.



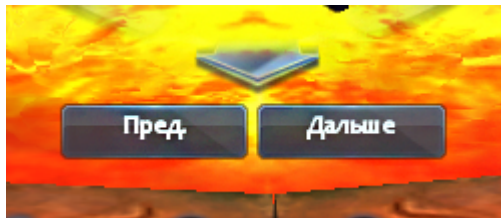
Душегуб

Душегубы - бойцы как дальнего, так и ближнего боя, специализирующиеся на массовых и одиночных проклятиях, **ДоТах**, а так же нанесению **урона по площади**. Сравнительно небольшое количество контролирующих умений душегубы компенсируют за счет

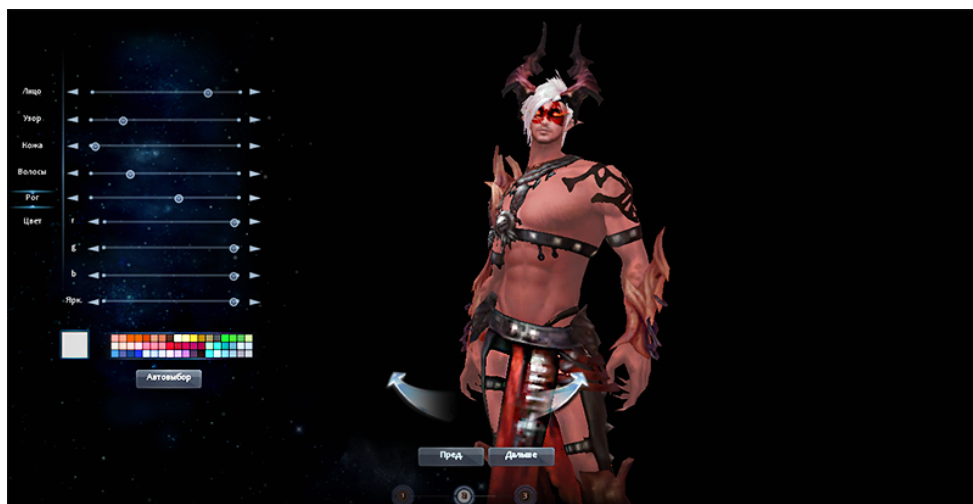
повышенного [шанса крита](#) и силы атаки.

Этот класс доступен только для Демонов.

Выбор внешности



Выбрав пол, расу и класс персонажа, вы сможете приступить к выбору его внешности. Для этого достаточно нажать кнопку "Дальше" в окне создания персонажа.



С помощью различных настроек внешности вы сможете сделать своего персонажа уникальным.

С помощью бегунка "**Лицо**" можно выбрать тип лица вашего персонажа.

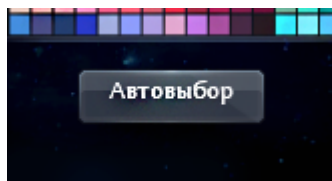
Передвигая бегунок "**Узор**" - можно убрать или добавить узор на лице персонажа. Для каждого типа лица существует свой уникальный набор узоров.

Бегунок "**Кожа**" поможет с выбором цвета кожи персонажа: от бледного до самого смуглого.

С помощью бегунка "**Волосы**" вы можете выбрать прическу вашего персонажа (вы всегда сможете изменить его, купив [модный головной убор](#)).

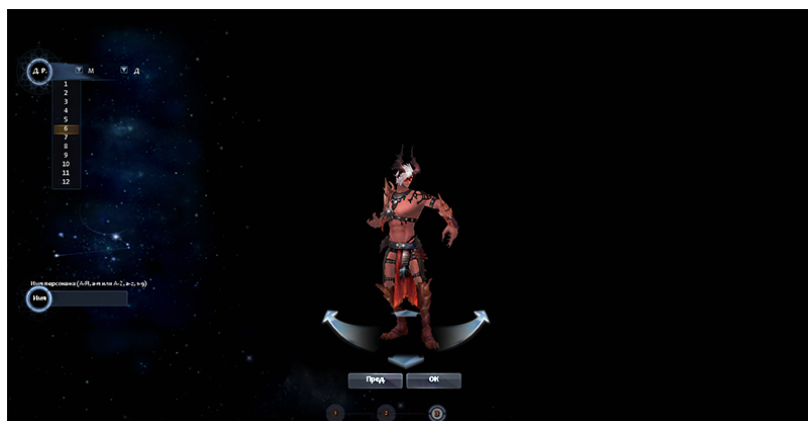
Цвет волос можно выбрать как с помощью бегунков "**Цвет**", так и палитры, находящейся под меню выбора внешности персонажа.

Для расы демонов так же доступен бегунок "**Рог**", позволяющий выбрать внешний вид их рогов.



Ну а для тех, кто не придает большого значения внешности своего персонажа, существует кнопка "**Автовыбор**".

Выбор даты рождения и имени персонажа



Завершающим этапом создания персонажа служит выбор его имени и даты рождения.

Выбор даты рождения влияет на знак зодиака вашего персонажа, а он, в свою очередь, на удачные для вас созвездия и, соответственно, шансы получить ценные призы во время [Молитвы Богам](#).

Так же существует ряд ограничений на выбор имени вашего персонажа:

- Имя может состоять максимум из 14 букв.
- Имя не может противоречить правилам пользовательского соглашения.

Выбрав имя и дату рождения персонажа, необходимо нажать на кнопку "**ОК**".

Добро пожаловать в игру!

[На сайт игры](#)

Revision #11
Created 15 September 2024 20:16:38 by Главный Редактор
Updated 11 January 2025 21:11:19 by Главный Редактор