

Киран был не особо в восторге от того факта, что все эти волки были нормальными. Одной из причин, по которой он продвинулся так глубоко в Клыкастый лес, было, по крайней мере, столкновение с элитными монстрами. К сожалению, до этого самого момента все монстры, которых встречал Киран, были просто обычными монстрами.

Киран хотел элитных монстров, потому что они давали больше опыта, чем обычные, и имели более высокие шансы дропнуть снаряжение лучше Необычного. Чем более высокого ранга и уровня монстр, тем пропорционально выше шансы получить лучшее снаряжение.

Конечно, шанс хорошего дропа с монстров-боссов затмевал обычных монстров, но они появлялись в относительно меньшем количестве.

В любом случае, ранги монстров играли значительную роль в определении того, сколько опыта за них получал игрок. Вообще говоря, элитный монстр даст по крайней мере на 50% больше опыта за увеличение сложности. Было даже возможно, что это число увеличивалось еще больше при определенных условиях.

'Если бы не это задание, я бы просто повеселился с Альтаиром. Тч, иногда квесты просто раздражают', - отметил про себя Киран. Поскольку он мало что мог сделать, Киран мог только смириться с этим и разобраться с врагами перед ним. По крайней мере, значительная разница в уровне перекрывала некоторую часть его недовольства.

Двуручный меч Кирана материализовался, и он немедленно активировал Ауру Воина. Любой урон, нанесенный при использовании тяжелого оружия, будет увеличен на 18%. В сочетании с тем фактом, что Дикий Прорыв наносил серьезный урон, Кирану не терпелось проверить эффект от использования этих навыков в тандеме.

Поэтому Киран использовал Рывок, чтобы сократить расстояние между ним и ближайшим Дикого Волком. Было слишком далеко, чтобы сработало оглушение, но Киран не возражал, потому что он использовал проста для резкого сокращения дистанции. После этого он махнул своим двуручным мечом вниз.

БУМ...!

Яростная аура Дикого Прорыва появилась вокруг его оружия, когда пугающий шум эхом разнесся по всему Клыкастому Лесу. Атака уменьшила защиту волка, что привело к еще большему урону, к тому же прошел крит!

-449! [Критический]

После учета всех эффектов, включая уровень защиты монстра, одна атака Кирана испарила почти 90% здоровья волка. Конечно, монстры звериного типа не были известны своей высокой защитой, поэтому было довольно легко победить их, пока хватало у нападающего хватало урона.

Тем не менее, добиться этого против монстра на четыре уровня выше тебя было достойным восхищения подвигом. Волк остался в ослабленном состоянии после потери огромного количества здоровья за короткий промежуток времени, поэтому Киран прикончил его простым ударом.

□Система: Вы получили 100 опыта. [Опыт: 300/400]□

Последние три волка, которые к его разочарованию наградили его 50 очками опыта, добились его шкалу опыта только до половины. Теперь Киран получил вдвое больше опыта за, тот же объем работы. Улучшенный навык по сути сводил на нет дополнительное здоровье и защиту.

Конечно, критический удар также сыграл жизненно важную роль, поскольку нанести его было непросто. В Zenith Online было только два способа добиться критического удара. Первый был связан с реализмом, которого пытались добиться разработчики - атака просто должна была подавить оборону противника до такой степени, что даже их естественная защита не могла противостоять ей.

Альтернативный вариант состоял в том, чтобы увеличить вероятность крита. Если иметь 100% вероятность, то каждая атака будет критической. Однако в лучшем случае это были бы только базовые критические атаки, если только указанный игрок не обладал абсолютно чудовищными атрибутами.

Согласно знаниям Кирана, несмотря на то, что это не было показано на экране характеристик, базовый критический шанс составлял 4%. Это означало, что каждая атака имела четырехпроцентный шанс нанести критический урон. Что касается модификатора, то его значение составляло 150%.

“Это восьмой”, - сказал себе Киран, отмечая прогресс своего квеста. Он взмахнул рукой, стряхивая остатки волчьей крови со своего оружия. Внезапно он рубанул мечом вниз, оставив огромную рану на спине волка, который прыгнул на него следующим.

-96

Атака Кирана отняла почти пятую часть здоровья Дикого Волка после учета его 30-процентной защиты. Несмотря на это, Киран избавился от монстра с относительной легкостью, используя четыре основных навыка Воина — Удар снизу вверх, Атака, Тяжелый удар и Выпад. Используя их, Киран выпустил серию базовых атак в плавной цепочке, истощив полосу здоровья волка за считанные секунды.

В результате Киран поднял уровень.

□Система: Вы получили 100 опыта□

□Система: Вы повысили уровень! [Уровень 3 → Уровень 4]□

□Система: Вы получили 5 очка атрибутов и 2 очка навыков□

Легкая улыбка появилась на лице Кирана, когда он посмотрел на многочисленных волков, появляющихся из-за деревьев вдалеке. Хотя их было больше дюжины, Киран не возражал.

В настоящее время его выносливость была заполнена примерно на четыре пятых, чего было более чем достаточно, чтобы справиться с этими врагами, если он не будет тратить выносливость понапрасну.

В результате Киран добавил все доступные очки атрибутов таким образом, чтобы максимизировать свою эффективность.

□Система: Вы использовали 4 очка атрибутов. [Сила: 26 → 30]□

□Система: Вы использовали 5 очка атрибутов. [Ловкость: 25 → 30]□

□Система: Вы использовали 5 очка атрибутов. [Контроль: 25 → 30]□

Соответственно, сила атаки Кирана увеличилась до 73, но, несмотря на незначительное увеличение силы и скорости, Киран почувствовал ощутимую разницу. Увеличение его силы, ловкости и контроля вместе в соотношении 1:1:1 позволяло игроку проявить свое физическое мастерство с максимальной эффективностью.(п.п. и в чем тогда вообще смысл прокачки, если тебя обязательно надо качать все равномерно. meh)

Если вы позволите своему контролю отстать от других боевых атрибутов, это негативно скажется на персонаже в долгосрочной перспективе. Чем больше разница в этих характеристиках, тем труднее мозгу компенсировать это, контролируя действия персонажа. Следовательно, более высокий атрибут контроля облегчал умственную нагрузку.

Конечно, были и другие скрытые факторы, но на данный момент они не могли быть устранены, потому что эта базовая версия оборудования виртуальной реальности не могла работать лучше. Кирану и любому другому человеку в целом потребовалась бы более высокая скорость синхронизации, чтобы максимизировать свои боевые способности. Поэтому он считал, что может сделать не более 2% от того, что мог раньше.

Аура Воина, окружающая Кирана, вспыхнула огненно-лазурным светом, когда он сделал шаги к волкам, окружившим его со всех сторон. В глазах Кирана эти волки были ходячим источником опыта, они ни капли его не пугали.

С минимальными движениями Киран чередовал простые удары со своими навыками, как только они выходили из перезарядки. В результате его мана достигла тревожного уровня.

Значительная часть ушла на поддержание Ауры Воина, поскольку он постоянно истощал его ману. Это был навык с самым высоким расходом в его арсенале.

Если учесть время перезарядки Дикого Прорыва, то он составлял лишь малую часть расхода ауры Воина. Тем не менее, это того стоило, потому что он усиливал все источники урона - как базовые атаки, так и навыки.

Еще семь волков пали в один за другим, как только Киран стал серьезным. После достижения 4-го уровня опыт за волка уменьшился со 100 до 90. Тем не менее, это все еще было неплохое количество, и вскоре золотой свет сверкнул вокруг Кирана, символизируя взятие нового уровня.

□Система: Вы повысили уровень! [Уровень 4 → Уровень 5]□

□Система: Вы получили 5 очков атрибутов и 2 очка навыков□

На данный момент Кирану требовалось еще девять убийств, прежде чем он покончит с двадцатью пятью монстрами, необходимыми для завершения его квеста. С момента прибытия в Клыкастый лес прошло менее получаса, так что его скорость охоты была довольно неплохой. Большую часть времени он тратил на поиск монстров, а не на борьбу с ними.

Единственная проблема теперь заключалась в том, что после достижения 5-го уровня повышение уровня требовало большего опыта по сравнению с предыдущим. В то время как для достижения 5-го уровня требовалось всего 600 очков опыта, для достижения 6-го уровня требовалось 1000!

Прямо сейчас прогресс Кирана к 6-му уровню составлял всего 30 очков! Это заставило его усомниться в том, будут ли оставшиеся девять волков вознаграждать достаточным количеством опыта теперь, когда разница в уровнях снова упала. Даже если бы этого не произошло, вознаграждение за задание компенсировало бы это снижение.

И снова Киран начал бой Рывком, затем нанес Силовой Удар, чтобы столкнуть волков друг с другом. Хотя навык Дикий Прорыв был нацелен на одного противника, это было верно только для эффекта разрушения брони. Если навык задевал нескольких противников, активировался эффект, называемый - сопутствующий урон.

Условия были сложными для начинающих персонажей, так как вам нужно было поразить монстров до того, как они восстановятся или разойдутся в стороны. Как правило, это требовало приличной ловкости.

Киран нанес мощный Дикий Прорыв сразу после того, как сбил Диких Волков в одну кучу. Значения урона, приближающиеся к двум сотням, появились одновременно, но Киран проигнорировал их. Его внимание оставалось прикованным к волкам, когда он повалил их на землю решительными атаками.

Наконец, битва закончилась коллекцией острых клыков, пушистых шкур и монет, разбросанных по земле. Киран собрал монеты и взглянул на текущий баланс монет, отображаемый в нижней части его инвентаря. Удивительно, но он собрал 6 серебряных монет и 11 медных.

Система автоматически конвертировала сотню медных монет в серебряную монету, чтобы сэкономить место на панели инвентаря. Однако используемый тип валюты может быть определен Кираном, если он совершал транзакцию.

“Черт возьми, наконец-то”, - воскликнул Киран, убирая свой меч. В конце битвы Кирану удалось накопить только 750 очков опыта, но в его глазах этого было более чем достаточно. В конце концов, награда за задание составляла 500 очков опыта.

Поэтому Киран медленно пошел назад по своим следам, возвращаясь в ту область, где он видел Альтаира. Однако все признаки Вора исчезли. ‘Я полагаю, он либо отправился на собственный квест, либо уже углубился в лес.’

Внезапно Киран услышал несколько шорохов поблизости. Кроме того, он слышал разговор между несколькими людьми. Появился первый отряд, достаточно уверенный в себе, чтобы рискнуть углубиться в Клыкастый лес!

Киран стоял на месте, не зная, как ему поступить в этой ситуации. Могло произойти одно из двух: либо они просто пройдут мимо, либо доставят ему ненужные неприятности.

В любом случае, Киран просто хотел завершить свой квест, и получить тем самым 10-ый уровень.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2434438>