

--

Сообщение появилось точно в срок, как Киран и планировал.

Трехминутная задержка активации его потока была не произвольной, а запланированной. По его расчетам, на сбор информации о его отряде, вход в подземелье и применение тактики, чтобы уменьшить препятствие в начале подземелья, а именно трех Теневых Волков, должно было уйти не более трех минут.

При обычных обстоятельствах, чтобы сдержать каждого из них, потребовалось бы три человека.

Однако маги этого уровня не могли держать большинство монстров на расстоянии от себя, особенно те, которые специализировались на ловкости. Это ограничение вытекало из времени произнесения заклинаний и того, как нужно было распределять очки. Это не позволяло сосредоточиться на атрибутах подвижности.

В то же время, один средний танк не смог бы противостоять более чем одному Теневому Волку из-за эффектов, предоставляемых системой относительной сложности. Каждый монстр обладал исключительно высокой силой атаки, способной нанести существенный урон.

██ewe██████.co█

В отличие от Клыкастого леса, где иногда появлялись монстры высокого ранга, при выборе наивысшей сложности подземелья в нем не появлялось ни одного нормального монстра! По умолчанию это означало, что для того, чтобы не оказаться в невыгодном положении, человеку нужно было иметь слишком высокий уровень или слишком большое снаряжение. К сожалению, снаряжение не было легкодоступным, поэтому переобувание было спорным вариантом.

Также не лучшим вариантом было превышение уровня перед входом в подземелье, так как это снижало получаемый опыт на 20% за каждый уровень, превышающий рекомендуемый. Таким образом, Киран использовал одну особенность, на которую многие раньше не обратили бы внимания, - условия окружающей среды в подземелье. Эти условия могли препятствовать прогрессу, но при правильном управлении они также могли быть очень полезны!

Тем временем Киран взглянул краем правого глаза на интерфейс потока. Это был простой пользовательский интерфейс, состоящий из глаза, символизирующего зрителей, которые в данный момент смотрят стрим, типичного значка текстового поля, представляющего функцию чата, и непонятного значка, напоминающего монету, под ним, чтобы указать количество сделанных пожертвований.

На данный момент все эти значки показывали ноль. Однако Киран не беспокоился по этому поводу. В конце концов, опция потока не была бы функциональной без желания привлечь к себе внимание.

Уведомление появилось перед каждым игроком внутри игры и перед каждым, кто приобретает

информацию об этой игре на сайте форума.

□Система: Это уведомление, оповещающее всех игроков о том, что стриминговая служба GamerHub.tv, платформа, принадлежащая Gamer Republic, запущена!

Сразу же после этого вкладка Gamer Republic Connect замигала слабым голубым светом. Единственным способом отменить мигающий свет было открыть вкладку и просмотреть ее в течение некоторого времени. Решение, хотя и несколько раздражающее, было чрезвычайно практичным с точки зрения создания экспозиции.

Изначально эта вкладка не должна была привлекать никакого внимания, пока не появятся события PvP. Но Киран понимал, насколько прибыльным является стриминг в игровой индустрии. Поэтому он мог только воспользоваться платформой, пока другие известные геймеры не оказались в центре внимания.

В конце концов, его финансовое положение было не самым лучшим. Если он хотел решить проблемы, мешающие ему жить, то ему нужно было как можно скорее получить как можно больше дохода.

В верхней части экрана значок глаза начал мигать с постоянным и почти незначительным увеличением числа. Некоторые люди, открывшие вкладку, переходили к просмотру единственного доступного потока для категории "Зенит Онлайн". Другие, напротив, просматривали платформу лишь секунду, после чего закрывали ее.

В любом случае, Киран понимал, что на данный момент он находится в центре внимания. Чтобы убедиться, что он привлечет зрителей позже, Киран даже добавил к стриму название: [Steamrolling FoB's Very Difficult Mode].

"Хорошо. Все идет по плану. Мне удалось начать стрим, не раскрывая эту тактику", - подумал Киран. Это действие соответствовало его дальнейшим планам. После этого он свернул интерфейс потока, чтобы он не мешал ему видеть волков.

С другой стороны, Ситик и Сигнус моргали с разинутыми ртами. Помимо того, что дерево удерживало двух волков на месте, они получили 1000 единиц урона, что показалось этим двоим странным.

"Что за черт? Мы можем делать такие вещи?" пробормотал Ситик. Он даже протер глаза, чтобы убедиться, что они не испорчены и не играют с ним. С его точки зрения, эти Теневые волки были низведены до того же уровня, что и одичавшие волки! Правда, эти двое не учитывали повышенные характеристики здешних монстров.

Киран же, напротив, не допустил такой ошибки.

□Система: Хотите ли вы улучшить "Заряд" четыре раза за 4 SP? [Y / N]?□

f[]e[]veI.c[]

Киран согласился, и в результате информация о навыке "Заряд" радикально изменилась. Как и уровень персонажа, повышение навыка до пятого уровня было небольшим водоразделом. Что-то в навыке должно было претерпеть значительные изменения.

Несмотря на низкий рейтинг, присущий Заряду, это был отличный полезный навык с еще большим количеством боевых ротаций.

Зарядка (Lv.5)

Ранг умения: E

Мастерство (00.00%)

Описание умения: Направляет силу воина по всему телу, концентрируясь на ноге, чтобы высвободить большой всплеск импульса. Это умение наносит 205% от силы атаки пользователя и оставляет жертву в состоянии "оглушения" на 2,3 секунды после контакта. Следующая атака наносит увеличенный на 20% урон.

Расход: 3 маны

Необходимые условия: Класс воина

Время действия: 30 секунд [].

Умения с полезными эффектами обычно имеют более длительное время действия, чем умения, наносящие чистый урон. Это различие использовалось для предотвращения спама. Не менее важными, чем навыки, были механики. Даже гильдии при выборе членов учитывали способность справляться с противниками, не сильно полагаясь на полезные навыки. В конце концов, во многих MMORPG в прошлом появлялись боссы, невосприимчивые к оглушению.

В этом типе соревнований осознание и позиционирование имели первостепенное значение для успеха. Именно поэтому Киран сомневался, стоит ли повышать уровень своего мастерства. В какой-то момент, если он столкнется с противником, которого нельзя будет оглушить, это принесет убыточную прибыль.

Конечно, он слишком далеко заглядывал в будущее. Монстры такого уровня не могли сопротивляться оглушению. Не говоря уже о том, что игра еще не вошла даже в первую стадию гиперреальности. Так что беспокоиться было не о чем.

Осознав этот факт, Киран усмехнулся. 'Я должен перестать думать. Я должен помнить, что это только начальная стадия. Сделай один шаг за раз'.

Киран сразу же взмахнул своим мечом и решительным прыжком обогнул поваленное дерево. Во время прыжка Киран активировал свой навык "Заряд", набрав пугающую скорость. Мгновение спустя лес наполнился громким эхом, когда его плечо встретилось с шеей одного из волков.

К сожалению, это не принесло ожидаемого Кираном результата, заставив его нахмуриться и незаметно потерять плечо. Тем не менее, над головой волка появилось сравнительно большое число.

-100

"Мм, их защита довольно высока. По крайней мере, вдвое выше, чем у одичавших волков снаружи", - оценил Киран. Изначально его заряд должен был нанести чуть больше двухсот единиц урона, но половина из них исчезла. Таким образом, по оценке Кирана, защита этих волков находилась где-то в районе 100 пунктов.

Альтаир тоже нахмурился, когда заметил, насколько незначительным был нанесенный им урон. Его основная атака, наносимая световыми кинжалами, наносила всего -11. Однако, с другой стороны, его умения, которые наносили урон с одного удара, целясь в жизненно важные органы, наносили более 80.

"Ты уверен, что это можно сделать, брат? Эти монстры крепкие. Погоди-ка... что?!" воскликнул Альтаир в партийном чате. Поскольку он был сосредоточен на том, чтобы увернуться от когтей Теневого волка, окутанных темной энергией, он не заметил, как Киран зажал противников под деревом.

"Сосредоточься. Не беспокойся обо мне здесь. Это только начало. Эти волки будут наименьшей из наших забот, когда мы будем продвигаться по подземелью", - серьезно сказал Киран.

Затем он повернулся к магу: "Помоги ему. Не стойте просто так с открытым ртом. Мы должны двигаться как единое целое и экономить ману и выносливость".

"Хорошо!" Аспайра заикалась, придя в себя. Затем она направила свой посох на Теневого волка и произнесла небольшое заклинание. На кончике ее посоха скопилась мана и превратилась в воду. После этого Аспайра выпустила ее в сторону теневого волка.

Этот навык был известен как "Водная пуля", важный навык ранга Е с относительно коротким временем ожидания и высокой скорострельностью. Но, что неудивительно, "Водная пуля" Аспайры полностью пропустила Теневого волка!

"О, что за черт", - простонал Киран, увидев эту сцену. Он не мог понять, как она пропустила этот выстрел. Шквал ударов кинжалом Альтаира держал волка в оглушенном состоянии. Хотя это состояние отличалось от состояния оглушения, которое полностью обездвиживало противника, удар-оглушение все равно нейтрализовал большую часть подвижности монстра.

Фактически, Альтаиру пришлось полностью прекратить атаку и уклониться от нее. В Zenith

Online не существовало системы дружественного огня. В конце концов, разве в реальной жизни существует такое понятие, как дружественный огонь?

Нет. В реальной жизни могут быть потери как от дружественных, так и от вражеских атак, поэтому "Зенит Онлайн" подражал этому принципу.

"Черт! Мне не нужна ванна, леди. Мне нужно, чтобы ты нанесла ущерб!" воскликнул Альтаир с нотками разочарования в голосе. Даже если его основные атаки не наносили большого урона, у этих волков не было факторов регенерации. Сколько бы здоровья они ни истощили, оно так и останется истощенным.

С другой стороны, Киран слегка нахмурился. Пронзительный блеск вернулся в его глаза, когда он снова посмотрел на волков. В отличие от прежнего, он увидел почти незаметное свечение, окутывающее голову волка. Хотя другие не поняли бы, что представляет собой это свечение, Кирану оно было хорошо знакомо.

Поэтому Киран поднял свой меч со свирепой аурой и ударил им вниз.

Бум!

-636!

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2987690>