--

Опция Конвертация атрибутов может быть истолкована по-разному. Возможно, это награда за способность изменить уже распределенные очки атрибутов Кирана на неназначенные очки атрибутов, что было практически невозможно.

Кроме некоторых божественных инструментов, способных стереть с лица земли весь пройденный путь, не существовало никаких естественных способов сброса персонажа. Сеттинг игры действовал как вторая жизнь, в которой нет никаких вариантов, за исключением необъяснимого случая с Кираном.

Другая возможность заключалась в том, чтобы позволить Кирану перенести свои очки атрибутов, добавив имеющиеся в другие категории. Однако это полностью разбалансировало бы персонажа. Персонаж, сосредоточенный только на одном атрибуте, был персонажем, который намеревался разрушить свое будущее и настроить себя на неудачу.

Требовался определенный уровень баланса, и это было справедливо даже для классов целителей, которые оставались в стороне от всех сражений.

Между тем, преобразование навыков можно было интерпретировать аналогичным образом с некоторыми незначительными отличиями, недоступными для атрибутов.

Тем не менее, система вскоре раскрыла истинную цель опции награды, и это заставило Кирана глубоко задуматься над выбором.

Система: С помощью "Конвертации атрибутов и навыков" пользователь сможет конвертировать опыт в один из трех вариантов: Неназначенные очки атрибутов, очки умений или прямое увеличение атрибутов..

Система: Следует отметить, что каждая возможность переводится с разной скоростью. Пожалуйста, внимательно рассмотрите варианты, прежде чем принять решение. Система сделает случайный выбор, если ответ не будет дан в течение 60 секунд..

Коэффициент перевода составлял 1 очко за 10 000 накопленного опыта относительно неназначенных очков атрибутов. В случае выбора Киран мог потенциально получить до 350 очков неприсвоенных атрибутов; однако он не мог упустить из виду практичность других вариантов.

Киран также мог получить очки навыков в соотношении 1 за 50 000 накопленного опыта. Хотя этот показатель был ужасающим по сравнению с показателем Неназначенных очков атрибутов, Киран знал, как трудно получить очки навыков. Более того, их важность затмевала первые при минимальных усилиях.

В конце концов, навыки определяли исход битвы больше, чем сырые атрибуты. Более того, казалось, что система больше предпочитает очки атрибутов, поскольку они распределяются в

приличном количестве по сравнению с количеством очков умений, даваемых за уровень.

Рассмотрев оба варианта, Киран обратил внимание на последний, самый странный из них. Третий вариант был не так прост, как казалось. Вместо того чтобы увеличивать атрибут напрямую, он давал Кирану постоянный модификатор, равный коэффициенту преобразования, который Киран выбрал.

Хотя это была хорошая альтернатива, Киран мог выбрать только 4 атрибута. И каждый процент увеличения модификатора приводил к резкому увеличению коэффициента.

'Сила, ловкость, контроль и восприятие - все они незаменимы... Но получение 10% модификатора одного атрибута будет стоить 2 миллиона накопленных очков опыта, не говоря уже обо всех четырех. Это не идеальный вариант для такого маленького модификатора. Но, с другой стороны, найти снаряжение для получения модификаторов еще более проблематично", - размышлял Киран, продолжая размышлять.

'Возможно ли это?' задался вопросом Киран и слегка постучал по одному из вариантов. Когда он это сделал, два других варианта стали серыми, что означало, что можно выбрать только один из трех вариантов, а не все три.

Результат заставил Кирана застонать от разочарования, поскольку его идея разделить опыт и попробовать все три варианта оказалась спорной. Каждый вариант предлагал преимущество, от которого он просто не мог отказаться.

Внезапно, по истечении 30 секунд, перед Кираном появилось еще одно уведомление.

Система: Конвертация опыта не может превышать 75% от накопленного опыта. Оставшаяся часть будет применяться как надлежащий опыт. Система: Конвертация опыта не может превышать 75% накопленного опыта.

'75%?' Киран повторял в легком оцепенении. Если его лимит составлял 75%, он не мог обменять более 2,7 миллионов очков опыта.

'Если я вложу 270 очков в Силу, то смогу использовать Crimson Ashrune, как только достигну 25-го уровня. Хотя не рекомендуется иметь такой сильный дисбаланс, у меня уже есть приличная коллекция очков. Может быть, это и не идеально, но я могу уменьшить разрыв между двумя другими атрибутами. Что касается очков умений, то я могу пренебречь некоторым их значением, если сосредоточусь на правильных врагах. Но это еще очень большое "если", - подумал Киран.

После почти минуты тщательного обдумывания Киран наконец принял решение, прежде чем система автоматически уничтожила его шансы.

System: Вы уверены, что хотите применить ?Точку атрибута? Преобразование? [Y | N] ?

"Да", - ответил Киран, подтверждая свой ответ. Его решение было окончательным и больше не могло быть изменено этим ответом.

Система: Поздравляю: Вы получили 269 очков неприсвоенных атрибутов!

Система: Вы получили оставшиеся 896,741 Очков Опыта.

System: Вы повысили уровень. [Lv.20 → Lv.21]

Система: Вы повысили уровень. [Lv.21 → Lv.22]

Система: Вы повысили уровень. [Lv.22 → Lv.23]

System: Вы получили 36 нераспределенных очков атрибутов и 24 очка навыков.

"Oh?" Киран потрясенно вскинул бровь. Согласно сообщению о повышении уровня, он получал 12 очков неназначенных атрибутов и 8 очков умений за уровень. Это было намного лучше, чем у обычных классов, которые получали 8 и 5, соответственно.

Каким-то образом, его прежняя рутина больше не казалась рутиной. 'Если таков уровень на первом уровне, то мне не терпится увидеть, что произойдет, когда этот класс продвинется дальше'.

Оставив этот вопрос в стороне, Киран получил сундук с сокровищами из чистого золота, который тут же ассимилировался с его инвентарем. В результате этого слияния каждая вкладка увеличилась на 150 слотов. Киран пришел к выводу, что этот предмет без рейтинга должен быть на одном уровне с предметами Эпического Хранилища, судя по эффекту. Вот насколько значительным было разделение между Эпическим и Легендарным предметом.

Если кому-то удавалось заполучить Легендарный предмет, он сразу становился силой, с которой нужно считаться, или его дальнейший рост был предопределен, если он не сталкивался с непреодолимыми препятствиями.

Приняв 10 000 золотых, Киран обратил свое внимание на входной билет Совета Богов Войны.

Шрам заметил его любопытство и решил высказаться по этому поводу.

"У каждого из Мифических героев есть высшая сила, с которой они тесно связаны или в которой занимают высокий статус. В моем случае это Совет Богов Войны. Я уверен, что мне не нужно много говорить об их репутации, но они входят в число четырех сильнейших держав, присутствующих в Ксените. Как мой преемник, будет правильно, если вы заявите о своем присутствии и заявите о себе. Ваш титул моего преемника и входной билет являются ключом к этому. Иначе даже самая слабая ветвь вышвырнет тебя без оглядки".

Киран взглянул на Шрама и согласился. До него доходили слухи о том, что в прошлом игроки второго уровня пытались войти в Совет, но их отбрасывали. Позже выяснилось, что класс 3-го уровня - это минимум для того, чтобы попасть в список резервистов и получить аудиенцию в номинальном отделении Совета Богов Войны.

Однако билет, который был у Кирана, отменял это требование. Или, по крайней мере, сделал так, чтобы ему не отказали. В остальном, чтобы остаться в Совете, все зависело от возможностей Кирана. Хотя Шрам был мифическим героем, высшие чины Совета не боялись его. Они просто уважали его как коллегу.

Из любопытства Киран взглянул на входной билет.

f□e□□□□ov□□.c□□

□ Входной билет Совета Богов Войны (специальный)

Ранг предмета: Специальный

Уровень предмета: N/A

Использование предмета: Дарует владельцу возможность проявить себя, несмотря на текущее состояние.

Описание: Пропуск, редко выдаваемый Советом Богов Войны. Только персонажи с большим престижем могут получить эти билеты, чтобы дать своим подчиненным необычную возможность.

Примечание: Этот предмет не подлежит торговле и не может быть сброшен. □

'Это очень туманно, но я думаю, что это чего-то стоит. Было бы лучше, если бы его можно было обменять. Тогда я мог бы зарегистрировать его как предмет для аукциона. Игроки могут не знать, сколько стоит этот предмет, но я уверен, что жители Ксенита знают", - подумал Киран, одновременно убирая билет в инвентарь.

□□ee□□□□o□□l.□□□

После этого он снова посмотрел на Шрама. "Ты живешь здесь большую часть времени?"

"Нет, даже близко нет. Возможно, это мое владение, но обычно я в Увильдах или занимаюсь своими делами. Мой титул не так прост, как вы думаете. Мне поручено охранять мир Ксенита", - ответил Шрам, потягиваясь и зевая.

Его взгляд лениво переместился на большую кровать неподалеку. Прошло уже довольно много

времени с тех пор, как он хорошо отдохнул, так что ему пора было отдохнуть. Но не сейчас, поскольку любопытство Кирана все еще разгоралось.

"Меньше покоя? Что ты имеешь в виду?"

"А? Помнишь событие с лордом Агрианосом?" ответил Шрам.

"Да", - кивнул Киран.

"Что-то в этом роде, только я больше отвечаю за мир между Увильдами и Королевствами. Я еще не достиг того уровня, чтобы охранять древние печати. Для этого мне потребуется дальнейшее обучение", - честно ответил Шрам. Он не боялся говорить о своих слабостях, потому что Шрам понимал, что сила многогранна. В добродетели тоже есть сила.

'Так вот почему все события, связанные с Вилдами, возглавил Шрам. Но что это значит для меня? задался вопросом Киран. Поскольку Шрам в некотором смысле был его хозяином, Киран подумал, не придется ли ему в будущем выполнять ту же работу.

Но, в отличие от Шрама, Киран не был родом из Увильдов. Следовательно, он не заслужил бы уважения, даже если бы выставил свою личность напоказ. Увильды не были местом, где почитался статус; здесь действовала только сила.

"Ладно, хватит вопросов, мальчик. Пожалуйста, иди и исследуй, потому что я устал! Я дал тебе все, что тебе нужно. Так что обязательно посети отделение совета в том королевстве, куда ты решил отправиться. Это очень важно", - напомнил Шрам, подталкивая Кирана к двери.

"Подождите! Но как, черт возьми, мне вернуться?" воскликнул Киран, как раз когда за ним закрылась большая дверь.

"То здание вдалеке, похожее на алтарь, - это зал телепортации. Покажи знак на своей руке, и тебе разрешат им воспользоваться", - раздался голос Шрама.

Бах!

Дверь закрылась, оставив Кирана с пустым взглядом, смотрящим в сторону пункта назначения. Теперь, когда все его первоначальные цели, связанные с классом, были выполнены, Киран словно подошел к своему истинному началу.

Наконец-то пришло время встретиться с настоящим введением", - подумал Киран.

http://tl.rulate.ru/book/77448/2990672