Все праздновали создание отряда и почти забыли, что есть еще не полученная награда.

Ли И вежливо поклонился рыцарю.

— Сэр, могу ли я узнать, когда мы получим наши награды?

— Простите меня. Этот вопрос вылетел у меня из головы.

Все NPC в Божественном Откровении обладали очень высоким уровнем интеллекта. На самом деле, их образ мышления был слишком похож на человеческий, и они часто имитировали человеческие эмоции. Поэтому иногда нынешней человеческой технологии было бы трудно полностью все обработать. Однако за этой игрой стояли боги, которые управляли ею. Хотя персонажи этой игры были счастливы, грустны и испытывали эмоциональные колебания, они испытывали ту же боль и счастье, что и люди.

Когда Ли И принес скрытое задание, рыцарь был вне себя от радости, подобно тому, как реагируют обычные люди.

В этом также заключалась одна из особенностей Божественного Откровения. Оно создавало реальные сценарии, в которых игроки могли следить за тем, как люди и вещи в этом мире общаются или перемещаются. Если вы дотрагивались до маленького камня, он отвечал вам, если вы радовали NPC, они отвечали вам.

Именно благодаря этому игра смогла охватить множество людей. Именно поэтому Ли И потратил так много времени и сил на эту игру за последние десять лет своей жизни. Если бы не высокое качество игры, он бы не стал полубогом во время Битвы Богов.

Однако Ли И больше не заботился об этих вещах. Он был знаком с этим миром лучше, чем кто-либо другой, и знал, что Битва Богов произойдет через десять лет.

Знакомо и страшно, но это было будущее, с которым ему предстояло столкнуться. Теперь у него был шанс начать все сначала. На этот раз у него был SSS-ранг и скрытый класс, такой как Рыцарь Дракона в тяжелой броне, и на этот раз он сможет спасти еще больше людей. Он удержит этих богов за пределами города и не позволит им ступить на эту человеческую землю.

Нидель, командир рыцарей, поднял руку и помахал им троим, и по их телам вспыхнул чистый белый святой свет, а также подул легкий ветерок.

[Системное уведомление: Все члены отряда Кейрфри Дрима поднялись на один уровень!]

— Вау, это потрясающе!

Клатч Кинг посмотрел на свой уровень и убедился, что он был на один уровень выше, чем раньше. После достижения 20-го уровня опыт, необходимый для повышения уровня, занимал больше времени. Обычно, помимо выполнения заданий, для повышения уровня приходилось тратить большую часть времени на выращивание монстров. Теперь же никому из них не нужно было напрягаться, чтобы заработать еще один уровень!

Это было очень хорошо для него и Сноу Чейзер; в конце концов, было очень трудно усердно повышать уровень.

С другой стороны, Ли И был немного недоволен. Он думал, что после выполнения скрытого задания сможет получить мощное снаряжение или навыки, но в итоге он поднялся только на один уровень. Если бы он поднялся на 100 уровней на более поздних стадиях, это было бы прекрасно, в конце концов, в те времена для получения одного уровня требовалось больше дня или двух. Ему казалось, что он зря получил такую награду.

Однако, поскольку он уже получил награду, что еще он мог сделать? Он мог только смириться со своей судьбой.

— Может, теперь мы пойдем и очистим подземелье уровня кошмара?

Клатч Кинг уже начал чувствовать себя немного самодовольным.

— Если мы хотим очистить уровень кошмара, нам нужно быть как минимум 25-го уровня, прежде чем идти туда.

Клатч Кинг посмотрел на свою панель атрибутов 22 уровня и был разочарован.

Ли И открыл уровень отряда.

"Кейрфри Дрим - 24 уровень!"

"Клатч Кинг - 22 уровень!"

"Сноу Чейзер - 22 уровень!"

Похоже, им троим пришлось потрудиться, чтобы поднять уровень, но до этого было еще много дел.

Ли И снова подошел к Ниделю и почтительно поклонился, а Нидель ответил ему приветствием.

— Тяжелобронированный Рыцарь Дракона, есть ли еще что-нибудь, чем я могу тебе помочь?

— Ну… вы можете не называть меня так?

— Тогда как я должен к вам обращаться?

—Вы можете обращаться ко мне как к Кейрфри.

— Тогда, сэр Кейрфри, что я могу для вас сделать?

— Я хочу научиться эксклюзивным навыкам фракции и получить преимущества отряда.

— Нет проблем. С этого момента вы можете начать изучать навыки нашего Рыцаря Западного Ветра. Преимущества отряда уже переданы вам.

[Системное уведомление: Каждый член отряда Кейрфри Дрима получит жетон отряда].

[Системное уведомление: Отряд Кейрфри Дрима теперь может изучать навыки фракции Рыцарей Западного Ветра и получать 10 очков фракции].

Получив разрешение, Ли И открыл панель навыков фракции. На ней четко отображались навыки, которые можно было изучить на каждом уровне.

В настоящее время Ли И мог изучить только самый базовый навык 20-го уровня - Ауру.

[Умение: Аура]

[Условия обучения: Вступить во фракцию Рыцарей Западного Ветра и достичь 20-го уровня. Затрачивается 10 очков фракции].

[Необходимые условия: В отряде должно быть не менее двух членов, принадлежащих к фракции Рыцарей Западного Ветра].

[Эффект: Пассивный эффект увеличивает шанс критического удара на 10% при атаке. Активный эффект дает щит с максимальным ХП 20%. Эффект длится 10 секунд. Этот эффект можно усилить].

[Условие: уровень 30, уровень 40 и уровень 50. Всего 3 улучшения].

У каждой фракции есть свой фракционный навык. С ростом уровня можно увеличить количество открываемых фракционных навыков. Разница между фракционными и обычными навыками заключается в том, что для большинства фракционных навыков требуется партнер из той же фракции. Следовательно, большинство эффектов направлено на команду, а не на

отдельного человека.

По сути, только первый навык был направлен на человека. Поскольку командное сотрудничество на ранних стадиях было не очень сильным, каждый должен был упорно трудиться над повышением уровня. На более поздних стадиях, когда все имеют примерно одинаковый уровень, сотрудничество между игроками было очень важным. Поэтому официальный дизайн навыков также был основан на общем прогрессе игрока. Таким образом игроки улучшали свою общую групповую игру.

Ли И без колебаний нажал на кнопку изучения.

[Системное уведомление: Поздравляем с изучением навыка фракции - Аура].

Затем Ли И достал жетон отряда и проверил его.

[Предмет: Жетон отряда 1-го уровня]

[Эффект: Когда игрок с таким жетоном находится в одной команде, полученный боевой опыт удваивается].

Похоже, что этот жетон можно было улучшить, просто они еще не знали, как это сделать.

Ли И посмотрел на Клатч Кинга и Сноу Чейзер, которые также серьезно изучали фракционное очко и жетон отряда, который они только что получили.

После того, как Ли И подошел к ним, чтобы все объяснить, Сноу Чейзер и Клатч Кинг кивнули, как будто поняли.

[Системное уведомление: Пора выходить из системы, оставшееся время пребывания в сети - 60 минут].

Похоже, им пришлось выйти из сети...

http://tl.rulate.ru/book/67853/2766137