Когда Рен открыл глаза, было уже за полночь. Его шкала ХП и МП тоже была полностью заполнена.

В ранней игре Рен мог спать где угодно, поскольку PVP еще не было введено. Позже Рен не мог даже отдыхать на улице, даже если бы захотел, из-за страха, что какой-нибудь игрок бросит ему вызов во сне.

Раньше это было большой проблемой в игре. Игроки могли бросить вызов каждому во сне. Даже если они не могли видеть экран другого игрока, используя руку игрока для взмаха в воздухе, они могли успешно нажать подтверждение.

А победитель PVP-игры мог выбрать список предметов своего врага, доступных ему после победы.

Это не будет проблемой глобального масштаба, если разработчики исправят ее.

Но они этого не сделали.

Фактически, они признали, что КОВЕНАНТ была разработана таким образом, чтобы помучить игроков. Они даже посмеялись в своем анонсе, сказав, что больше всего им нравятся расстроенные лица игроков.

Какая проницательность.

Но поскольку КОВЕНАНТ была такой увлекательной игрой, и они уже вложились в нее, все проглотили свое возмущение и приспособились к системе игры.

Рен оглядел свое окружение. Он с удивлением обнаружил, что вокруг никого нет. Остальные, должно быть, остались в трактире, поскольку уже стемнело.

Некоторые игроки боялись идти в темноте в самом начале игры.

Другие же могли пойти в лес, так как большинство квестов для новичков находились именно там.

Рен вытянул руки и застонал, обращаясь к небу.

Луны-близнецы в КОВЕНАНТ сегодня выглядели прекрасно, как и [Лунный цветок], который светился в центре бассейна с водой.

Рен пошел побродить по мелководью и нарвал несколько [Лунных цветов]. [ПРИНЯТО:

 Цветы лунного света x 12].

Теперь [Скрытый квест] для Ана был завершен.

Но вместо того, чтобы вернуться в деревню, Рен пересек грунтовую дорогу и вошел в лес Эвклида.

Рен посмотрел на свой [Длинный посох]. Оставшаяся прочность составляла 20/30, так как он использовал его в основном для ударов по Пелкам.

Оружие и доспехи имеют индикатор прочности, и как только он опустошается, они ломаются. Было принято чинить оружие в кузнице, прежде чем отправляться в бой, или покупать

[Шлифовальные камни], чтобы восстановить его прочность.

Шлифовальные камни" были доступны только в больших городах, поэтому в деревне новичков их еще не было.

Рен подумал, что это из-за того, что он использовал свой посох для ударов по Пелкам, поэтому прочность его оружия быстро уменьшилась.

Неважно.

Для следующего противника его AT и снаряжения уже было достаточно, чтобы победить его.

Рен продолжил свой путь вглубь леса. Чем глубже он заходил, тем свирепее становились монстры. Но они не могли сравниться с Реном, так как его AT был намного выше, чем у зверей в лесу. Некоторые из них при виде его даже поворачивали хвост.

Целью Рена не было сражаться с каждым встречным врагом, поэтому, если он мог избежать их, он так и делал. Они больше не дают EXP, а количество гил выпавших с них, было мизерным, поэтому Рен предпочитал беречь прочность оружия и запас здоровья.

Он стремился как можно быстрее добраться до скрытого Босса, пока лишь несколько игроков еще заходят в игру.

Когда он наконец добрался до глубокой части леса, где тропинки развивались, он направился к небольшому скрытому лагерю и расположился там на отдых. В данный момент никого не было, и в лесу было спокойно, в отличие от прошлого, когда он вошел в игру поздно. Он помнил, как здесь было многолюдно, и от шума и огромного количества игроков казалось, что здесь постоянно проходит фиеста.

Пока что сундуки с сокровищами, которые он открывал, и материалы, которые он добывал, были в лучшем случае посредственными - обычные для новичков вещи, такие как зелья, трава, ветки и камни, но он все равно хранил их в своем инвентаре.

Позже Рен продаст их в лавки в деревне.

Не было смысла хранить их в инвентаре, если он не мог их использовать.

Отдыхая на небольшой поляне, Рен снова вспомнил о мясе пелки. Его манящий запах, сочная мякоть и взрывной вкус побуждали его откусить еще кусочек.

Рен покачал головой и стиснул зубы. Он взял в инвентаре [Мясо кролика] и зажарил его с помощью заклинания огня. Его мастерство в приготовлении пищи ничуть не изменилось, и Рен ожидал этого, так как в основном он готовил на базовом огне.

Чтобы быстрее повысить свой кулинарный навык, ему нужно было готовить сложные блюда с помощью кухонных инструментов, используя [Рецепты приготовления]. [ПРИНЯТО:

 Жареное мясо кролика x2]

Рен ждал, пока не услышал шорох в листве. Пара янтарных глаз светилась, как луна, только увеличенная ночью. Рен не мог разглядеть полный облик зверя, так как было темно.

Йош!

Пришло время встретиться со своим первым боссом.

Рен немедленно использовал [Монокль x1], чтобы собрать информацию о Призраке Полуночи и сохранить ее в своей библиотеке.

Позже, если он разовьет свой подкласс [Арканист] до [Ученый], его пассивная способность позволит ему автоматически получать информацию обо всем, что он [Сканирует], не нуждаясь больше в [Монокле]. "Призрак Полуночи"

Местонахождение: Лес Эвклида

Описание:

 Тиран леса Эвклида.

 Появляется только в полночь, когда луны-близнецы светят ярче всего.

 Если УДЧ +20, шанс появления 40%.

 Если ЗАЩ +20, вероятность появления 20%.

 Если в инвентаре есть приготовленные мясные блюда, вероятность появления 40%.

‖ А Т Р И Б У Т Ы ‖

ХП: 470

МП: 100

СИЛ: 25 +2

ЗАЩ: 22 +2

МГЗ: 12 +2

ИНТ: 10 +2

ГИБК: 30 +2

УДЧ: 14 +2 6

‖ Н А В Ы К И ‖

Пассивный навык:

 Лунный Свет

–– Каждое полнолуние [СИЛ +2, ЗАЩ +2, МГЗ+2, ИНТ +2, ГИБК+2, УДЧ +2]

Активный навык:

 Подарок лунного света

–– МП -40

–– СИЛ +2, ЗАЩ +2, МГЗ +2, ИНТ +2, ГИБК +2, УДЧ +2 на 1 мин.

–– Время действия 10 секунд

‖ С Л А Б О С Т И ‖

Слабость: Огонь и Вода

‖ К О Н Е Ц ‖

Рен сохранил информацию о Призраке Полуночи в своей библиотеке, думая продать ее позже.

Скрытые боссы имели время возрождения двадцать четыре часа, в то время как боссы подземелий возрождались сразу, если появлялся соперник.

Вызвать Скрытого босса было сложнее, потому что приходилось ждать следующего дня, если кто-то вызвал его до тебя. Более того, те, кто не знал, думали, что с событием срабатывания что-то не так, если эти Боссы не появлялись, и полностью его пропускали.

В прошлом кража убийств (КУ) была широко распространена среди игроков. В отличие от боссов подземелий, которых претендент мог убить только потому, что они были изолированы в комнате босса, скрытых и мировых/эпических боссов можно было украсть у того, кто их запускал, потому что они в основном появлялись на поле.

Однако более сильных боссов в КОВЕНАНТ, эпических/мировых боссов, можно было победить только один раз. После их убийства не было респауна, а их дроп содержал золотые предметы и платиновое снаряжение, в основном артефактное оружие или броню, а также тонны EXP и гил. Поэтому все сражались за них.

Затем Рен быстро посмотрел на свою собственную статистику, чтобы сравнить. ‖ А Т Р И Б У Т Ы ‖

ХП: 55

МП: 80

СИЛ: 3 2

ЗАЩ: 59

МГЗ: 7

ИНТ: 66 2

ГИБК: 4 4

УДЧ: 126

‖ К О Н Е Ц ‖

"Это займет больше времени", подумал Рен.

Несмотря на то, что АТ Полуночного призрака было низким, для начинающего игрока это было кошмарное чудовище. И обычно маг даже не думал о том, чтобы одолеть его в одиночку на

таком раннем этапе.

Рен был уверен, что сможет победить Полуночного Призрака, даже будучи магом, так как его ЗАЩ и ИНТ были выше, чем у зверя в два раза.

Хотя это займет некоторое время, поскольку в его списке заклинаний был только [Огонь].

На самом деле, чтобы победить Полуночного Призрака, в КОВЕНАНТ потребуется не меньше недели непрерывной игры, но поскольку Рен получил EXP, которое стоило больше, чем две недели непрерывной игры, он намного опередил остальных.

Это будет долгий бой. Он мог нанести +100 очков урона огнем максимум со 100% вероятностью критического удара, так как его УДЧ была высока, а слабость зверя - огонь.

Однако, поскольку ГИБК Полуночного Призрака была очень высока, он мог нанести как минимум в четыре, а то и в семь раз больше урона против него, чей ГИБК было всего .

Но Рен уже укрепил свою ЗАЩ для этого, и купил много зелий здоровья специально для этой битвы.

Йош…

Мысленно подготовившись, Полуночный Призрак появился на свет.

http://tl.rulate.ru/book/76454/2369197