

Если бы Шрам действительно был взбешен, его атака была бы гораздо более пугающей. Давление ощущалось как атака босса, при том далеко не самого сильного. Чем больше Киран оценивал ситуацию, тем больше ему казалось, что эта атака была направлена исключительно на то, чтобы проверить его.

"Может ли это быть первым шагом к приобретению его благосклонности? Если так, то я не могу избежать этой атаки", - подумал Киран, еще больше нахмурившись. Единственной причиной прийти сюда было завоевать расположение Шрама, что в конечном итоге привело бы к выгоде в будущем.

Однако Киран не помнил, чтобы кто-нибудь упоминал, что завоевание благосклонности Шрама повлекло за собой столкновение с особой атакой. Даже оружие в его руках быстро приходило в негодность под воздействием его ужасающей силы.

"И что? Что ты выберешь противостоять этой атаке или сдаться?" спросил Шрам, прежде чем посмотреть на Кирана с безжалостным выражением лица. Возможно, если бы Киран был обычным начинающим игроком, этого взгляда было бы достаточно, чтобы отпугнуть его, вынудив отказаться от теста.

Однако Киран не был обычным игроком. Он был слишком хорошо знаком с системой квестов Zenith Online. Было невозможно получить непроходимый квест, так как это просто привело бы к застою в прогрессе игрока на неопределенный срок. Как это может положительно повлиять на популярность игры и ее будущее?

Уже было известно, что значительная часть игрового сообщества была заполнена скулящими клоунами. Они сразу начинали жаловаться на возмутительные трудности, надеясь, что это будет исправлено. Или они жаловались на конкретные механики, с которыми они не были согласны, чтобы снизить потолок мастерства и сократить разрыв в навыках между средними и квалифицированными игроками.

К сожалению, эти жалобы не сработали бы в Zenith Online. Все механизмы в игре, находились вне чьего-либо контроля. Кроме того, легкая игра - это игра с недолговечной репутацией. Необходимы некоторые трудности, чтобы стимулировать ту часть мозга, которая стремится преодолеть поставленные трудности.

Таким образом, Киран выдохнул, прежде чем поднять кулаки. Поскольку у него не было оружия, которым он мог бы владеть, он мог полагаться только на свое тело. "Этого не достаточно, чтобы заставить меня сдаться. Ты думаешь, я тебя боюсь? Возможно... Ты в некотором роде монстр? Возможно... Но это не значит, что я убегу, как испуганная собака, поджав хвост."

"Хе-хе", - тихо усмехнулся Шрам. Легкая улыбка впервые появилась на его обычно пугающем лице. Улыбаясь Шрам ударил своим оружием о землю перед собой. Земле не было нанесено никакого ущерба, поскольку она была защищена своего рода защитной пленкой с помощью впечатляющего набора рун. Но то же самое нельзя было сказать о Киране.

Сгусток разрушительной энергии хлынул в его направлении. Каждый удар наносил десятую часть его текущего запаса здоровья, но его больше не отбрасывало назад, как от предыдущих атак. Было ясно, что намерения, стоявшие за этой атакой, отличались от предыдущих.

К тому времени, когда атака закончилась, у Кирана осталось пять процентов здоровья, но в остальном он, казалось, был в порядке.

“Считай мою снисходительность знаком благосклонности. Если бы ты поддался давлению атаки, тебя бы вышвырнуло за дверь, но твоя уверенность впечатляет”, - сказал Шрам, прежде чем протянуть руку Кирану.

В его ладони появился маленький флакон с красным эликсиром, плещущимся внутри. “Выпей это”.

Что касается флакона, то это было Зелье Здоровья Новичка, которое восстанавливало до 150 единиц здоровья в течение 6 секунд. Конечно, его нельзя было принимать постоянно, потому что его действие замедлялось. Его можно было употреблять только раз в 15 секунд.

Киран немедленно схватил зелье и выпил его, чувствуя, как жизненная сила постепенно возвращается в его тело. В то же время перед его глазами появилось несколько уведомлений.

□Система: Поздравляем, вы выполнили квест «Уникальное задание Шрама»!□

□Система: Вы получили «Класс Воина»!□

□Система: Вы получили «Уникальный пакет воина»!□

□Система: Отношение Шрама увеличилась на 20 пунктов!□

□Система: Вы получили 100 опыта!□

□Система: Вы повысили уровень! [Уровень 1 → Уровень 2]□

□Система: Вы получили 5 Очков Атрибутов и 2 Очка навыков□

Все награды Кирана были немедленно отражены на экране его статуса. Однако его внимание по-прежнему было сосредоточено на одном конкретном предмете - Уникальном пакете воина. Это по сути и было причиной принятия задания. Хотя там наверняка не было ничего действительно уникального, поскольку это было бы слишком для персонажа 1-го уровня, это был уникальный предмет сам по себе.

□ Уникальный пакет Воина (расходный материал)

Ранг предмета: Уникальный

Уровень предмета: 1

Описание: Пакет, который предназначен только для одного человека. Человек, получивший подлинное одобрение Шрама, получит этот предмет; следующие игроки, получают только редкую версию с гораздо меньшим количеством преимуществ.

Уникальный пакет Воина содержит:

- от 18 до 25 Очков Атрибутов
- от 10 до 15 Очков навыков
- Необычная броня и оружие для новичков на выбор.
- «Силовой удар», «Дикий прорыв» и «Аура воина»
- от 1 до 5 Серебряных монет
- Расходные материалы для начинающих (50) □

Киеран ухмыльнулся от уха до уха, когда прочитал список содержимого. Это была просто находка для нового игрока, так как она давала отличный старт. Этих расходных материалов должно хватить ему до тех пор, пока он не доберется до подходящего города.

После этого Киран без колебаний использовал предмет.

□ Вы получили:

- 22 Очков Атрибутов
- 12 Очков Навыков
- 3 Серебряные Монеты 50 Медных Монет
- «Силовой удар»

- «Дикий прорыв»

- «Аура война»

- 25 Зелий Здоровья Новичка

- 25 Зелий Маны Новичка□

Что касается выбора оружия и брони, то он выбрал двуручный меч и набор тяжелых доспехов.

Броня была не самой лучшей, но в целом неплохой. Доспех был подогнан к телу Кирана с помощью соединений из прочной кожей. Кроме того, он мог включать и выключать присутствие шлема, если бы захотел.

Что касается трех выделенных названий, то это были навыки и это было единственное преимущество, которого не было в Редких, Необычных или распространенных версиях пакета. Видимо в них и выражалась благосклонность Шрама.

Глаза Кирана загорелись, когда он прочитал описание навыков.

□Силовой удар (Уровень 1)

Ранг навыка: E (Активный)

Мастерство (00,00%)

Описание навыка: Наносит 145% Силы атаки, концентрируя его Силу в руке и нанося удар, достаточно мощный, чтобы вызвать волну силы.

Расход: 1 Маны

Требования: Класс Воина, «Аура война»

Время перезарядки: 14 секунд □

□Дикий прорыв (Уровень 1)

Ранг навыка: D (Активный)

Мастерство (00,00%)

Описание навыка: Наносит решающий разрушительный удар, который наносит 190% Силы атаки и может вызвать эффект Прорыва защиты, снижающий защиту противника на 15% в течение 3 секунд.

Расход: 2 Маны

Требования: Класс Воина, «Аура война»

Время перезарядки: 45 секунд □

□Аура война (Уровень 1)

Ранг навыка: D (Активный)

Мастерство (00,00%)

Описание навыка: За счет маны вызывает ауру, которая увеличивает урон от вашей атаки на 10%.

Расход: 1 очко маны / 5 секунд

Требования: Класс Воина

Время восстановления: 60 секунд (отсчет начинается после деактивации навыка) □

В целом, Киран был доволен. Навыки в Zenith Online варьировались от F до SSS. Навыки ранга F были обычными навыками, получаемыми каждым игроком после успешного посвящения в свой Класс.

В случае Воина это включало в себя Восходящий Разрез, Выпад и Тяжелый Удар.

“Не говори мне, что этого достаточно, чтобы удивить тебя до такой степени, что ты лишился дара речи”, - сказал Шрам с легкой усмешкой. Он не понимал, что Киран просто тратил время на то, чтобы получить доступ к своим навыкам и понять, в какой последовательности их использовать.

“Конечно, нет, совсем нет”, - пробормотал Киран, прочищая горло.

Несмотря на это, на лице Шрама появилось скептическое выражение. “Неважно. Ты слишком слаб. Так что тебе нужен опыт. Иди и занимайся воинскими делами. Кыш.”

День!

□Система: Вы получили задание. Вы хотите принять? [Да / Нет]?□

□Название задания: Задача Воина

Сложность задания: E

Рекомендуемый уровень: 1-3

Цели:

- Убейте 25 монстров используя доступные базовые навыки воина. 0/1

Награда:

- 500 Опыта

- +30 благосклонности Наставника класса Воинов, Шрама

Провал:

- Удаление класса Воин

- Снижение до 0 отношения Наставника класса воинов деревни Джина, Шрама

Ограничение по времени: 12 часов

Примечание: Этот квест должен быть выполнен в одиночку или с другим Воином, имеющим аналогичный квест□

‘Задание ранга E? Ну, нищим выбирать не приходится. Я полагаю, что более сложные задания не должны быть легко доступны так рано’, - подумал Киран про себя. Естественно, он принял задание, поскольку это был достойный источник опыта.

‘Клыкастого Леса мне будет достаточно. Все остальное мне пока не по силам.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/240027>