

Прежде чем отправиться в Клыкастый лес, Киран сначала открыл экран персонажа, чтобы решить как лучше распределить свободные очки атрибутов. Поскольку ближайшая область, которая подходит для прокачки, вскоре столкнется с наплывом игроков, Киран не хотел идти туда.

Вместо этого его внимание было приковано к следующему доступному месту прокачки, известному как Клыкастый лес. Как следует из названия, Клыкастый лес был пышным лесным массивом, изобилующим чудовищами звериного типа. Как правило, игрок не стал бы рисковать и качаться там на самом старте, так как звери, спавнящиеся там, обычно могут похвастаться относительно высокой скоростью атаки и передвижения.

Если игрок не собирал группу с другими игроками, чтобы максимизировать свою эффективность а низких уровнях, равномерно распределяя трудности боя, только игрок с высокой скоростью передвижения был бы достаточно спокоен, чтобы перейти качаться в Клыкастый Лес на ранней стадии. Однако, с обилием свободных атрибутов, Киран не слишком беспокоился о сложности монстров там.

Кроме того, его арсенал на данный момент был достаточно эффективен, а набор брони необычного класса заметно увеличил его защиту.

Имя: Атрокс

Уровень 2 (Опыт: 0/250)

Класс: Воин

Титул(ы): Отсутствует

[«Статы»]-

Здоровье: 190/190 (0,2/сек)

Мана: 75/75 (0,07/сек)

Выносливость: 108 (0,1/сек)

Сила атаки: 65

Защита: 55

[«Атрибуты»]-

»Сила: 26 (14 + 12 + 0)

»Интеллект: 9 (9 + 0 + 0)

»Ловкость: 13 (10 + 3 + 0)

»Стойкость: 18 (8 + 10 + 0)

»Контроль: 25 (25 + 0 + 0)

»Жизненная сила: 18 (8 + 10 + 0)

»Восприятие: 30 (30 + 0 + 0)

[Очки атрибутов: 27]

[Очки навыков: 16] □

'Ммм, моя мана довольно низкая по сравнению с другими моими характеристиками. Хотя я понимаю, почему это так, в будущем это будет ограничением, поскольку мне все еще нужно мана, чтобы эффективно использовать свои навыки. Зато защита не является проблемой, потому что этого набора брони более чем достаточно. Итак, мне просто нужно сосредоточиться на этих двух параметрах', - подумал Киеран про себя.

Мгновение спустя перед его глазами появился поток уведомлений.

□Система: Вы использовали 12 Очков атрибутов. [Ловкость: 13 → 25]□

□Система: Вы использовали 11 Очков атрибутов. [Интеллект: 9 → 20]□

□Запас маны: 75 → 130□

“Лучше”, - пробормотал Киеран себе под нос.

Теперь, когда все было расставлено по местам, Киеран направился к выходу из города. По пути

он наткнулся на поток игроков, спешащих внутрь каждого из Классных залов, чтобы получить задания и классы. Некоторые даже посмотрели на него с удивлением, когда увидели, что он облачен в полный комплект базовой брони.

Хотя броня была далека от того, чтобы быть чрезвычайно привлекательной, броня и оружие были очень востребованы на начальном этапе любой RPG-игры. Это было особенно верно, если учесть количество времени, необходимое для привыкания к бою Zenith Online.

“Он получил эту экипировку от наставника?”, - крикнул кто-то в толпе. В результате большое внимание было приковано к Кирану, но он уже давно исчез с того места, где был раньше.

Его 25 очков в ловкости также способствовали увеличению его скорости передвижения. Он был немного быстрее персонажей, которым еще предстояло прокачать уровень и получить какие-либо очки Ловкости. Не говоря уже о том, что его Контроль сыграл заметную роль в его способностях, поскольку именно он определял, насколько плавным был его контроль за аватаром.

Тем временем, толкучка у Классных залов все усиливалась, поскольку многие игроки толкались, чтобы как можно скорее получить свои классы. Конечно, эта толпа в основном состояла из случайных людей, потому что все опытные игроки посетили наставников сразу после создания персонажей, как только они появились.

Что касается пустоты Зала Воинов во время квеста Кирана, то было две причины. Во-первых, большинство людей обратили внимание на класс Мага и Вора из-за популярности в других подобных играх. Таким образом, класс Воина был упущен из виду, поскольку он слишком часто использовался в прошлом. Во-вторых, аура Шрама ранее приостановила возможность входить в его Классный зал, пока Киран не закончит испытание.

Это была привилегия, данная тому, кто получил небольшую часть его благосклонности. Однако это составляло лишь малую часть того уровня отношений, которое требовалось Кирану, если он хотел продвигаться вперед. В конце концов, Шрам был ключевым персонажем на пути истинного воина.

Мир Zenith Online был обширен, так что даже расстояние, разделяющее зоны для прокачки новичков, было довольно большим. Даже с нынешней Ловкостью Кирана ему потребовалось более 3 часов, чтобы добраться до окраины Клыкастого Леса.

В этом районе преимущественно обитали различные породы волков, каждая из которых обладала особыми характеристиками. Самым низким уровнем монстров здесь был 5-й.

Поскольку Киран был только 2-го уровня, они должны были принести много опыта.

Кирану не потребовалось много времени, чтобы встретить одинокого волка, после того как он достал свой клинок из инвентаря. Порыв ветра пронесся, когда он взмахнул мечом. В то же

время информация о монстре появилась перед его глазами.

□Уровень 5 Темный Волк (Обычный)

Зверь

Здоровье: 300/300 (100%) □

“Мм, просто обычный монстр...” Киран проворчал. Уже много лет в Zenith Online он бился с многочисленными легендарными монстрами. По сравнению с ними, тот, что стоял перед ним, просто не стоил упоминания.

Волк агрессивно зарычал, но Киран полностью проигнорировал его. Преодолев свое разочарование, он бросился вперед, в то время как его Запас Маны незначительно иссяк. Он использовал стандартный авык Воина Е-Ранга, Рывок.

Затратив 2 очка маны, он мог почти мгновенно преодолеть 3 метра, и если при использовании навыка игрок задевал противника, то он оглушал его на одну секунду. Одна секунда может показаться несущественной, но когда дело касалось кого-то столь опытного, как Киран, этого было более чем достаточно, чтобы определить исход битвы.

-65

Раздался болезненный визг, когда плечо Кирана врезалось в тело волка, оставив того на мгновение оглушенным. Хотя Рывок должен был нанести больше урона, поскольку он наносил урон, равный 120% от Силы атаки пользователя, естественная защита Волка уменьшила урон.

Тем не менее, это не беспокоило Кирана, потому что вскоре он нанес серию атак, красиво переходящих одна в другую. Это были базовые движения, которые не включали в себя активацию каких-либо навыков, но наносили урон недалеко от Рывка.

-51

-50

-49

-55

Наконец, как только волк пришел в себя, Киран напряг руку и взревел, на мгновение активируя Ауру Воина. Вспышки Ауры Воина было достаточно, чтобы высвободить одно из его

недавно приобретенных умений - Силовой удар.

Поток ветра обрушился на тело волка, когда Силовой удар был использован с расстояния более двух метров. Испытав навык, Киран сделал некоторые выводы о связи между Силовым ударом и Диким Прорывом.

-94

‘Если я не ошибаюсь, первое давление, которое применил Шрам, должно было быть абсолютной формой навыка Дикий Прорыв; однако, поскольку он решил ударить меня только афтершоком от этой атаки, это перешло в более слабый Силовой удар. Хех, на первый взгляд он может показаться суровым, но в остальном он дружелюбный парень’, - подумал Киран с легким смешком.

Если бы кто-нибудь стал свидетелем сцены, как он посмеивался про себя, он, несомненно, решил бы, что у него какие-то проблемы с психикой. Что касается его догадки, то она была верна лишь частично. Ответ откроется позже.

Несколько медных монет, волчья шкура и острые клыки остались после того, как Киран убил волка. Он лениво поднял Медные монеты, всего их было 6. Затем он осмотрел монету, хотя уже был знаком с местной валютой

□Медная монета (Обычная)

Описание: основная валюта Zenith Online, которую можно использовать по всему миру, за исключением некоторых конкретных регионов. Сотню таких можно обменять на Серебряную монету□

Точно так же сотня серебряных монет по умолчанию превратится в Золотую монету в инвентаре.

Помимо монет, волк также оставил щедрое количество опыта, большая часть которого происходила из значительной разницы в уровнях между Кираном и волком.

□Система: Вы получили 75 опыта.□

“По крайней мере, опыта насыпает неплохо”, - сказал себе Киран. Хотя он привык к изнурительным часам гринда, быть вынужденным делать это на ранней стадии игры было ужасно. К счастью, самый простой способ ускорить прокачку уровней - это фарм мобов выше своего уровня.

Конечно, это было возможно только для двух типов игроков: тех, кто обвешан лучшей экипировкой, которая стирает разницу в уровнях; и тех, чьи навыки выше среднего, лучшая

скорость реакции, острота ума и т.д.

Вслед за убийством первого немедленно появились еще шесть волков. Очевидно, болезненный визг умирающего волка заагрil волков в этом районе.

“Их шестеро? Что же, потанцуем. Наконец-то становится интересно”, - пробормотал Киран, взволнованно улыбаясь.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2406519>