

--

Над головой теневого волка появилось большое число урона, вновь привлечшее внимание членов партии Кирана. Оно было достаточно большим, чтобы победить волка, что, в свою очередь, давало приличную сумму опыта. Это было намного больше, чем давал любой другой монстр.

Дзинь!

[Система: Активирован эффект вечеринки. Опыт партии увеличен на 400%.]

[Система: Вы получили 400 опыта. ]

[System: Активирован эффект Медальона роста. [Получено 400 бонусного опыта.]

Вокруг тела Кирана появилось светло-лазурное свечение, пока появлялись уведомления. Это свечение было косметическим эффектом активации медальона, который практически наполовину сокращал условия повышения уровня Кирана. Пройдет совсем немного времени, и он повысит уровень после убийства всего одного зверя.

Остальные члены партии также получили 400 опыта, несмотря на то, что Киран убил монстра в одиночку. Причина этого кроется в системе распределения опыта партии в подземелье и объединенных эффектах системы партии.

В Zenith Online активно пропагандировались совместные вечеринки. Бонус партии был введен для того, чтобы заставить игроков объединяться в команды с одинаковым уровнем мастерства. Хотя при объединении в партии опыт делится на равные доли, бонус партии сводит на нет это разделение, давая бонус, равный недостающим частям опыта.

Короче говоря, партия из двух человек, сражающаяся на поле, будет получать 100% прибавку к опыту за каждое убийство. То же самое относится и к опыту в подземельях. Однако это отдельно от награды за клиренс, которая определяется на основе индивидуального вклада.

Бонус от партии не давал больше опыта, чем на самом деле стоит монстр. Так что, кроме поддержания стабильного уровня опыта, больше нечем было воспользоваться. Однако быстрое повышение уровня следует делать с осторожностью.

Хотя неизвестно, сохраняется ли эта функция для подземелий за пределами деревень новичков, она применима к Лесам зверей. Каждый участник, если он находился на одинаковом уровне, получал одинаковые порции опыта.

"Ч-что... 600 урона? Ты серьезно?" пробормотал Альтаир с расширенными глазами. Даже он не мог нанести столько урона при критическом ударе, а его класс зависел от критических ударов!

Тем временем Киран не обращал внимания на своих товарищей по команде. Вместо этого он направил свою атаку на второго прижатого волка. Слабое свечение не было таким, как у предыдущего волка. Это было связано с тем, что порог его здоровья не был достаточно низким.

Слабое свечение не гарантировало критического удара при следующей атаке; оно просто показывало, что защита монстра получила повреждения, тем самым снизив ее от первоначального значения. Соответственно, атака, направленная на область, где появилось слабое красное свечение, наносила повышенный урон. В зависимости от того, насколько глубоким был цвет, увеличивались шансы нанести критический урон.

В случае с Кираном он вызвал критический удар, потому что эффект пробивания брони Savage Break облегчил его нанесение. Но Киран был не из тех, кто радуется такому маленькому подвигу. Он нанес удар Силой прямо в оскаленную морду Теневого Волка.

Бах!

-61

Урон был незначительным, но Киран ожидал именно этого. Вслед за этим он быстро нанес удар вверх, который повредил глаз волка. Таким образом, над головой волка появилось необычное для базового навыка число урона.

-122

Здоровье волка уменьшилось до 30%. Тем временем Аспайре наконец удалось нанести удар по теневому волку, с которым сражался Альтаир.

-177 (Aqua Bullet)

Удивительно, но на ее урон почти не повлияла защита волка. В конце концов, физическая и магическая защита - это две разные концепции, причем последняя еще не была включена в игру.

Физическую защиту, если говорить простым языком, можно рассматривать как устойчивость человека к физическим атакам. И наоборот, магическая защита количественно определяет устойчивость человека к магическим атакам. Это была одна из причин, почему Киран не принял дополнительные физические классы. Им нужно было разнообразить спектр повреждений группы.

Хотя физические навыки требовали маны, это было не совсем так. Физические игроки не могли излучать ману для усиления атаки на своем текущем уровне. Вместо этого в момент активации умений система преобразовывала ману в источник атаки, соответствующий классу.

У воина эта мана превращалась в силу. Она не обладала магическими свойствами, потому что

эту силу можно было назвать физической силой.

Поэтому глаза Альтаира блестели от возбуждения, а Аспайра сияла от счастья.

"Ну и ну, тебе нужно почаще приземлять свои атаки! Мы быстро с ним справимся", - прокомментировал Альтаир.

"Я постараюсь. Нелегко бить этих монстров, понимаешь? Так что не надейся", - ответила Аспайра.

Тем временем Киран продолжал наносить удары так быстро, как только мог. Хотя скорость его атаки в данный момент была ниже, чем при использовании тяжелого оружия, он успел провести две атаки за 1,5 секунды.

Наконец, он запрыгнул на поваленное дерево и направил меч вниз, после чего выполнил удар Thrust. Его меч пронзил череп волка насквозь, подарив ему еще один богатый опыт. Появился лазурный свет, но на этот раз его перекрыл золотой блеск, окружавший тело Кирана.

□Система: Вы получили 800 единиц опыта. □

□Система: Вы повысили уровень! [Lv.6 → Lv.7]□

□System: Вы получили 5 нераспределенных очков атрибутов и 2 очка умений.□

Как только он покончил с прижатым Теневым волком, Киран подмел пол. В результате он собрал приличное количество медных монет, несколько волчьих клыков и, похоже, очищенные волчьи шкуры.

Сложив добычу, Киран бросился к меню навыков. Все они по большей части находятся в состоянии прохлады, но Заряд скоро будет восстановлен.

□□□e□□□□□e□.□□□

"Йо, давайте поторопимся и прикончим их", - позвал Киран.

"Я здесь, с тобой", - ответил Альтаир.

"Пожалуйста, сделайте это!" воскликнула Аспайра.

f□e□□e□□o□□□.c□□

С другой стороны, Сигнус и Ситик оставались настороже в задней части группы. Их руки

продолжали хвататься за свои кресты, одновременно следя за интерфейсом партии на предмет любых признаков нанесения урона. Они были удивлены, когда Альтаир продолжал уклоняться от атак Теневого Волка.

Однако было неизвестно, останется ли это правдой. Теневой волк внезапно отступил далеко назад по тропинке и поднял голову к небу. В небе над его пастью появились крошечные фиолетовые мотыльки, собравшиеся в сгущенную сферу.

Эта атака была одной из причин, по которой Киран прижал двух Теневых волков в самом начале боя. К сожалению, он слишком хорошо знал, что дерево не сможет поймать всех трех волков. Этот результат уже много раз проверялся в прошлом. Третий волк всегда оказывался достаточно далеко, чтобы уклониться от падающего дерева.

Тем временем, если Киран оглушит волка, он окажется под деревом и погибнет.

"Тч, как жаль, что мы еще не достигли Отмены анимации. Мне очень нужно, чтобы гиперреальность установилась", - подумал Киран. Как только она появилась, люди могли манипулировать своими навыками с большей свободой. Но за это манипулирование пришлось заплатить.

Независимо от своего нынешнего состояния, Киран мог только смотреть на Альтаира. "Не дай этому волку выпустить свое умение. Следуй за мной!"

Киран перешел с бега к своему члену на движение в направлении волка. Сфера образовалась быстро, но Киран активировал Заряд, как только оказался в трех метрах от нее.

Атака, о которой шла речь, была известна как "Вопль Тьмы". Она выпускала кольцо темной энергии, которое могло дезориентировать группу, поскольку удваивалось как звуковая атака.

Альтаир услышал в тоне Кирана серьезность, поэтому он активировал одно из базовых умений вора, "Стремительные шаги", увеличив свою скорость передвижения на 30%. Это значительное увеличение соответствовало скорости передвижения Кирана, что позволило им обоим оказаться перед Теневым Волком.

Плечо Кирана вошло в контакт, нарушив действие умения. В то же время Альтаир обогнул спину волка и использовал умение, известное как "Глубокий укол". В сочетании с двадцатипроцентным увеличением урона, "Глубокий укол" Альтаира нанес значительный урон.

-100

-345! (Глубокий укол)

После этого Киран применил Force Slash, когда у него закончился период ожидания, нанеся чуть больше 70 единиц урона. Внезапно глаза Кирана и Альтаира расширились, и оба они пригнулись.

Ух!

Над их головами пролетел огненный шар, попав прямо в лицо Теневому Волку. Но оба они не могли удержаться от беспомощного взгляда Аспайры.

-192 (Огненный шар)

"Что за дерьмо?! Женщина, ты пытаешься нас облысеть? Мы слишком молоды, чтобы испытывать облысение по мужскому типу!" воскликнул Киран.

"Твой прицел еще ужаснее, чем я по утрам", - насмехался Альтаир.

В результате два жреца сзади прикрыли рты, с трудом сдерживая смех. Аспайра стала свекольно-красной, так как почувствовала себя немного смущенной их насмешками. Она топнула ногой и крикнула в ответ.

"Эй! По крайней мере, отдайте мне должное, потому что это трудно! Мы же не играем на какой-то древней консоли с контроллером! Кроме того, это самый трудный из возможных режимов и Элитный монстр! Я никогда не пробовал его раньше - чего вы еще от меня хотите?!"

Дуэт только застонал. Затем они атаковали в унисон, нанося непрерывный шквал ударов. Через несколько секунд, с помощью потенциально смертельных заклинаний Аспайры, третий волк был повержен.

□Система: Вы получили 750 опыта. □

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2987723>