

-

По сравнению с тем, когда Киран впервые путешествовал по этой местности, прохождение лесистой местности Бесплодного горного хребта было совсем не сложным. Даже если учесть, что бой занимал от 10 до 15 минут за раз, их продвижение все равно было немыслимым.

□□□□е□□□е□.с□□

'Объединение силы двух скрытых классов - это не шутка. С такими темпами у нас будет достаточно времени, чтобы добывать опыт монстров и на окраинах Пустыни Разрушающихся Песков".

С теми монстрами, которых не смогли уничтожить Кровавые Волны Кирана, быстро справилась следующая Волна Меча Эзры - Рассеивание. Их навыки с большой областью действия были благословением для этой партии.

Но что действительно обеспечило успех партии, так это заклинания большого пламени Алисы. Когда Алиса накапливала достаточно маны, чтобы выпустить Огненную бурю, пол оставался выжженным пламенем.

Средний уровень партии быстро вырос в результате этих стремительных боев. Самый низкий уровень был 34 Lv, который принадлежал Эзре из-за удвоенного требования к опыту. Однако никто из них не позволил своему возросшему уровню пойти им впрок.

Если бы Эзра и остальные узнали о пугающих качествах Кирана, то велика вероятность, что они бы трусили от неполноценности.

Тем не менее, Альтаир, Немеан и Бастион продолжали вкладывать все свои очки атрибутов в Контроль, наслаждаясь легким освобождением, которое они чувствовали. Особенно это стало заметно после того, как они преодолели 200 очков контроля.

Каждые дополнительные 100 очков ощущались невообразимо лучше, чем предыдущий порог, как будто связь между их разумом и этим телом была немного усовершенствована.

"Ребята, вы должны повышать свой Контроль как можно больше; это потрясающее ощущение!" воскликнул Бастион, занимаясь боксом с тенью, чтобы почувствовать свои легкие движения. Хотя пластинчатые доспехи все еще снижали его скорость, действия казались более естественными.

Эзра подняла бровь. "Контроль? Я подумывал об этом, но объяснение атрибута всегда было туманным. Я добавляю только минимальное количество".

Киран замер, услышав слова Эзры. "Ты пренебрегаешь Контролем? Насколько высок твой Контроль?"

"155", - ответил Эзра.

"Это не ужасно. Однако мой более чем в два раза выше твоего".

"Ну, я добавлял к нему очки только пять раз. Остальное пришло от моего начального значения и большого количества, которое я получил после повышения класса. У меня никогда не было проблем с пилотированием моего персонажа".

Киран нахмурил брови и покачал головой. "Дело не в проблемах. Контроль уменьшает дисбаланс, который мы испытываем. Чем выше твой Контроль, тем легче выполнять более тонкие двигательные навыки. Это достижимо и без высокого Контроля, НО расход выносливости увеличится соответственно".

По крайней мере, он мог поделиться этой информацией до того, как Эзра совершит ошибку.

Возможно, одна из причин, по которой ей не удалось ликвидировать пробел в его воспоминаниях, заключалась именно в этом. Важность контроля будет только возрастать по мере того, как будут происходить новые метаморфозы.

"Понятно. Но я не могла пренебречь увеличением урона, потому что это был самый важный фактор в зонах новичков".

В ее словах была правда. Без достаточного урона зачистить ранний контент было крайне сложно.

Однако теперь, когда игроки получили доступ к лучшим навыкам, все изменилось.

"Это было тогда, а это сейчас. Еще есть время, чтобы изменить распределение очков. Я предлагаю следовать соотношению атрибутов, даваемых при повышении класса", - сказал Киран.

Эзра впитал знания и пересказал соотношение. 'Значит, лучше всего следовать указанному соотношению и не экспериментировать с различными распределениями статов? Я попробую некоторое время и посмотрю, есть ли польза".

Тем не менее, Эзра не мог не посмотреть на Кирана по-другому. "Итак, ты управляешь распределением статов в своей команде?"

"Довольно много. По крайней мере, пока. В будущем, когда мы достигнем желаемого состояния, они смогут делать все, что захотят. А пока наша цель - оптимальный рост", - пожал плечами Киран.

Эзра был удивлен такой реакцией, потому что большинство гильдмастеров управляли снаряжением своих подчиненных, а не их атрибутами. Атрибуты обычно не имели большого

значения, когда мощное снаряжение становилось мета в большинстве игр, но в Zenith Online такого не было.

Поэтому Киран должен был сделать это, чтобы добиться максимальной эффективности от каждого.

Киран ответил еще на несколько вопросов о распределении статов, после чего они продолжили свой путь. Немеан и Бастион с каждым последующим боем все лучше понимали ритм боя Эзры и Лакс.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2996455>