

Глава 289. Алтарь Дракона (1)

Боевая стратегия Яна была очень стабильной. Можно подумать, что он всегда охотился на самом высоком уровне с высоким риском, но не всегда было так. Например, самым важным аспектом Яна всегда был расчет урона.

Когда обычный пользователь участвует в битве, он или она будет судить, какой приблизительный урон они понесут при нападении противника. И если правильно рассчитать, то они выживут, сохранив при этом часть жизненной силы. Как правило, эти вещи всегда основывались на их чувствах.

Шакран, Ремир и Илахан были среди тех, кто обладал этим превосходным талантом. Они были лучше, чем обычные пользователи, когда дело доходило до использования «чувств».

Но Ян был другим. Он всегда был очень нервным и осторожным с самого начала охоты. Он сумел досконально запомнить весь урон, который нанесет противник, и использовал эту информацию в бою.

И когда он шел против группы противников, он пытался проанализировать их боевой строй, идя против человека. И все из-за этой дотошности и спокойствия ума. Небольших достижений в битве становится все больше, и позже, они способствуют огромной разнице в битве.

Но теперь Яну нужно было отказаться от своего первоначального стиля боя. В подземелье со временем атаки, без предварительного ознакомления, Ян должен был играть в агрессивной и опасной манере.

- Кака, двигайся на 20 метров вперед. На постоянной скорости. Не останавливайся. Получишь его?

- Да, хозяин.

Единственными боевыми силами, которые Ян мог сейчас использовать, были Карцис и Пин. Даже учитывая, что Карцис был теперь в слабой человеческой форме, так как пространство в подземелье было слишком маленьким для его оригинального использования, и у Пина была бы проблема с выполнением своих задач, поскольку пространство было узким. По иронии судьбы, это поле битвы в конечном итоге принесет пользу Яну.

- Мне просто нужно видеть все впереди, не нужно прикрывать сзади.

Проход был таким узким, что Пин едва мог расправить крылья. Таким образом, возможный урон, который мог получить Пин, был уменьшен, и Ян не придавал особого значения состоянию Пина. Так что, если Яну удастся сражаться, без потери Пина, бой будет равным, но движения будут медленными.

- Карцей должен действовать быстро.

Канг-!

Ян крепко держал копье и был готов убить монстра, который бежал к нему. К счастью, уровень противников в подземелье был намного ниже, чем Ян себе представлял.

- Я думал о минимальном уровне 300, но...

Уровень монстров был между 270-300. Ян догадался, что уровень монстров был ниже, чем на поле, потому что это было время атаки подземелья, которое нужно было зачистить в определенное время.

- Карцис, проложи дорогу и двигайся прямо. У нас нет времени убивать их всех.

Карцис кивнул головой.

- Я понял, хозяин. Даже если мы этого не сделаем, нам нужно двигаться как можно быстрее. Я чувствую, как стражи приближаются к нам.

Ян поставил все навыки атаки в «идеальное состояние». С умением, которое он не использовал некоторое время, он был готов изменить снаряжение, если ситуация изменится. Целью Яна было не убить врагов, а удержать их от преследования.

Добравшись до входа в нижнюю часть, он продолжал бежать к воротам.

Вы вошли на 9-й этаж алтаря Дракона.

Оставшееся время - 00: 09: 28

Ян сглотнул.

- Даже если я потерплю неудачу, я должен заполучить Чинтамани любой ценой.

Когда Ян впервые вошел в подземелье, он был на 25-м этаже алтаря Дракона. О начал действовать с 19 минут, если он правильно рассчитал, ему потребовалось ровно 40 секунд, чтобы очистить один этаж.

Чтобы спуститься на самый нижний этаж, ему нужно было очистить еще 9 этажей, и, похоже,

еще было время добраться до него. Но это было не так. Алтарь Дракона – это подземелье, которое становилось все шире, чем ниже располагались этажи. То есть, чем ниже он опусткался, тем больше времени ему требуется, чтобы зачистить этаж.

- Это беда. Это не класс SSSS.

Ян задыхался, но отчаянно двигался. Потому что он не мог отказаться от последнего предмета, который помог бы им выиграть войну измерений.

* * *

20 минут.

20 минут, данных, чтобы прорваться через время атаки подземелья было очень маленьким. Все зависело от человека, который думал, что это быстро. Но время квеста составляло 20 минут, оно было меньше, чем у всех.

Но есть один человек, который считает, что 20 минут как 20 часов. В штаб-квартире компании LB, в 4 часа утра, когда все сотрудники работали, На Джичан все еще сидел один в комнате наблюдения и смотрел видео, вздыхая. Он был крайне расстроен и полностью сосредоточился на экране, как будто от этого зависела его жизнь.

- Черт, дело не в этом. Это такая огромная вещь.

На Джичан смотрел видео Яна. Он смотрел видео, словно смотрел фильм. Но даже тогда он не смог сохранять хладнокровие. И причина была в чем-то другом.

- Как такое может быть? Команда планирования запустила квест, о котором мне не сказали.

Ян двигался так, как предсказывал На Джичан. Хотя квест продвигался достаточно быстро, процесс перехода к алтарю Дракона был именно таким, как предсказывал На Джичан. Даже он не смог бы найти потайные входы, даже если бы он сел на спину Пина.

- Но подземелье с атакой времени... я ничего не помню об этом.

Скрытый вход на нижний уровень был кратчайшим путем для квеста. И предполагалось, что подземелье должно было быть зачищено Призывателем для Чинтамани. Оно было разработано, чтобы позволить пользователям находить информацию от НИПах.

Ян, однако, не прошел через ряд процессов, но с геймерской интуицией, рассуждениями и «удачей». На Джичан, которому это понравилось, хлопнул в ладоши. Он всегда был поклонником Яна, и он также знал способности Яна, поэтому думал, что Ян доберется до

Чинтамани, как только найдет короткий путь.

Все станет беспокойным, если Чинтамани будет поглощен, но На Джичан с радостью был готов работать. Но как только он ступил на короткий путь, произошло то, о котором даже На Джичан не знал.

- Первоначально, пока стражи не были обнаружены... ничто не должно было произойти.

На Джичан только через несколько минут смог догадаться, что происходит.

- Это экстренный контент, включенный, чтобы Ян не получил Чинтамани. Возможно, руководители направили команду разработчиков, чтобы сделать это на временной основе. Конечно, это безумие, и они не знали всех возможностей Яна.

Однако до сих пор не было никаких проблем. Все потому, что На Джичан знал о намерении команды разработчиков включить новое испытание исключительно для Яна. Проблема заключалась в том, что на этот раз у атакующего подземелья была фатальная проблема, то есть содержимое двигалось очень резко.

- Ян не может так двигаться, ему некуда идти... но если ему удастся уничтожить монстра и войти в пространственную дверь...

Как только откроется дверь, равновесие Кайлран рухнет. Эту пространственную дверь не полагалось открывать. Но команда разработчиков и высшие должностные лица не до конца понимали содержание проекта. Они просто хотели, чтобы Ян не смог продолжить поиски.

Поэтому они решили, во чтобы то ни стало, помешать Яну заполучить Чинтамани. Но было бы трудно полностью изменить структуру системы, которая была создана в короткий промежуток времени, поэтому команда разработчиков решила подправить существующую систему и повысить уровень сложности. Они не понимали опасности этого, и все же решили следовать плану.

На Джичан беспокойно двигался перед экраном, как щенок, который хочет в туалет.

- Пожалуйста, Ян. Открой дверь измерения и найди Чинтамани.

На Джичан посмотрел на оставшееся время и все также внимательно наблюдал за происходящим. Он хотел увидеть прогресс и скорость Яна. Оставалось еще две минуты.

Кунг-!

Каменные ворота, закрывавшие нижний этаж, с тяжелым звуком открылись.

* * *

- Осталось 2 минуты 20 секунд.

Ян, находившийся на нижнем этаже, быстро взглянул на карту. В отличие от прошлого этажа, где коридоры были бесконечны, нижний этаж был похож на шахматную доску. Ян все еще не проверил всю карту и не был так уверен, но он смог сделать некоторые выводы.

- Черт, в какую сторону мне идти?

В комнате, куда вошел Ян, было две двери, ведущие в соседнюю комнату. Одна дверь слева, а другая справа. Кака перелетел через плечо Яна, затем подошел и заговорил.

- Мастер, я чувствую энергию тьмы с той стороны.

- Энергия тьмы?

- Да. Это самая интенсивная темная энергия, которую я когда-либо чувствовал.

Ян быстро повернул голову.

- Тьма? Тьма...? Чинтамани не имеет ничего общего с темными атрибутами...

Поэтому Ян инстинктивно предположил, что это будет связано с пространственной дверью, которая была ясным условием для подземелья с атакой временем.

Ян спросил Карциса.

- Карцис, ты все еще не чувствуешь энергии Чинтамани?

Карцис нахмурился и сказал.

- Не знаю, хозяин. Это похоже на энергию с Запада... но я не уверен, так как энергия слишком сильна.

Слишком сильной, как и сказал Кака, может быть энергия тьмы. Но у Яна не было времени волноваться.

- Тогда пойдем на Запад.

Кака был взволнован выбором Яна и посмотрел на него.

- Темная энергия идет с северной стороны, Мастер. Может быть, есть что-то на Западе, с чем ваши амбиции не смогут справиться, это может убить вас, мастер.

Ян ответил незамедлительно.

- Даже если я однажды умру, Чинтамани гораздо важнее, Кака. Не говори ничего и просто следуй за мной.

НИПы в Кайлран все знали, что смерть пользователя не означает его полного исчезновения. Было странно не знать этого, так как эта система оживет, если домашнее животное умрет.

- Черт, я просто ненавижу умирать...

Кака следовал за Яном, а Карцис открывал дорогу. Тут перед Яном пол, который на секунду показался красным, начал разделяться.

- Опасность!

Ян и Карцис отошли в обе стороны, избегая раскалывающихся камней, и из пролома начали выползать гигантские существа.

<http://tl.rulate.ru/book/3842/567915>