

Когда Рен бежал на полной скорости вперед, он снова крикнул: "Не мечите кристалл сохранения!".

В случае, если кто-то погибнет в его группе, он должен был убедиться, что они восстановятся в деревне, так как существовала вероятность, что Ядовитая Гадюка все еще находится в этом районе.

"Ну, это было легко", - хмыкнул Леонэль, когда они углубились в пещеру и больше не слышали шума снаружи.

"Не ослабляй бдительность. Внутри еще есть игроки и звери, которых нужно победить". Рен замедлил шаг, когда убедился, что их никто не преследует.

Рен знал, что рядом с комнатой босса могут бродить арахниды, поэтому он предупредил. "Давайте сначала переведем дух и осмотрим окрестности".

Арахниды были низкоуровневыми тварями, которых можно было легко победить, если все АТ достигли двух цифр. Но их рост и паутина были пугающими и устрашающими. Это были не обычные пауки, как в реальном мире.

В АРКАДИИ эти пауки-арахниды были размером с ребенка или больше и чертовски противными.

Они нападали целыми стаями, а их паутина была липкой. Если вас ударят несколько раз, велика вероятность, что вы будете парализованы внутри паутинного кокона, чтобы арахнид мог полакомиться вами.

Леонэль присвистнул. "Ух ты, что уж говорить о подвале, полном паутины. Эта комната хуже, чем наш дом".

Повсюду была густая паутина, и только часть пространства была проходимой.

"Избегай как можно больше паутины", - сказал Рен и добавил: "Арахниды будут роиться в нашу сторону, если заметят слишком сильную вибрацию от своей паутины".

Изольда кивнула, а Рагнар плотно сжал губы. Они оба уже согласились с тем, что Рен может быть бета-тестером, судя по его знанию игры.

В то время как Леонэль ни капли не сомневался в Рене. Он просто подумал, что Рен мог заранее изучить пещеру или прочитать информацию на каком-нибудь секретном форуме, который мог найти только он.

Прошло несколько минут, но пауков-арахнидов по-прежнему не было видно.

"Может, мы зашли не в ту пещеру?" Леонэль остановился и почесал голову. "Мне кажется, или пауков не видно?"

"Другие до нас просто убили всех пауков в этой области", - уверенно ответил Рен. "Возможно, они все еще возрождаются, пока мы говорим".

Скорость респауна в пещере зависела от сложности. Чем больше увеличивалась сложность, тем меньше было время респауна монстров. Поскольку это была их первая попытка, Гаргантюанская Пещера была автоматически установлена на нормальную сложность. Поэтому

время респауна было медленным.

Если они смогут очистить Гаргантюанскую Пещеру, то станут доступны другие сложности, такие как [Тяжелая], [Кошмар] и [Садизм]. Полученные ЕХР также удваиваются в зависимости от уровня сложности.

Несмотря на то, что награды за первую кровь больше не будет, высокий уровень ЕХР, почетное имя на доске лидеров и камень славы за пределами пещеры привлекли множество гильдий.

Все гильдии сражались друг с другом за высокую сложность и самое раннее чистое время, чтобы завоевать престиж и стать известными во всем КОВЕНАНТ.

Это может показаться незначительным, но престиж - самое важное, когда у вас есть гильдия. Если вы известны во всех уголках мира, то многие игроки захотят вступить в вашу гильдию, и ваша гильдия даже сможет привлечь профессиональных игроков, если ваше имя всегда будет на доске лидеров и на камне славы возле каждой пещеры и подземелья.

Управление гильдией было хорошим бизнесом. Двадцать лучших гильдий получают особые привилегии от КОВЕНАНТ, такие как 20% скидка на все предметы в магазине, дополнительная прибавка к наградам, ежемесячное пособие в размере тысячи миллионов гил, а также многое другое в зависимости от положения вашей гильдии в списке лидеров.

Более того, лучшие гильдии и игроки были известнее суперзвезд. Каждый помнил их имя лучше, чем имя их президента.

Именно поэтому почти все игроки стремились к тому, чтобы их гильдия и имя были в двадцатке лучших. Слава и деньги вместе с ней были мечтой многих игроков.

"Это плохо, да?" спросила Изольда. "Мы не смогли бы так быстро поднять уровень нашего АТ". Особенно ее АТ.

Рагнар кивнул. "Может, сначала подождем, пока звери переродятся? Может, попытаться разрушить их паутину, чтобы они пошли в нашу сторону?"

Леонэль быстро замотал головой. "Не надо! Я не против одного-двух пауков по пути, но десятки..." Он вздрогнул и обхватил себя руками, потирая мурашки, выступившие на теле.

"У меня начинается крапивница от одного только представления об этом".

Рагнар бросил взгляд в сторону Леонэля. "Ты взрослый человек. Как ты можешь до сих пор бояться кучи пауков?"

"Как ты можешь не бояться?" ответил Леонэль.

Пока эти двое спорили, Рен размышлял.

Честно говоря, Рен был рад, что ему не нужно тратить время на убийство мелкой мелюзги вроде пауков-арахнидов. ЕХР, которую он мог бы получить от их убийства, была мизерной. Он предпочел бы встретиться с боссом сейчас, чем тратить время на этих тварей.

"Мы могли бы подождать, пока они переродятся, но у нас мало времени из-за неожиданного поворота событий. Другие игроки, возможно, догоняют нас, пока мы говорим. Лучше нам поспешить в логово босса".

Изольда и Рагнар посмотрели друг на друга. Их осунувшиеся лица говорили Рену, что они не согласны со сказанным.

"Ты беспокоишься о своем низком АТ?" Леонэль ухмыльнулся Изольде. "Не волнуйся. У тебя в группе есть сильный гном-защитник, который возьмет все повреждения на себя!"

Изольда покачала головой. "Мое АТ низкое, так как я вернулась на исходную позицию, и я боюсь, что я не очень помогу тебе в бою, когда мы столкнемся с Боссом. Я думаю, будет лучше, если я буду первой здесь".

"Мои АТ уже двузначные. Хотя я не против немного потренироваться", - поддержал Рагнар.

"Вам не стоит об этом беспокоиться", - сказал Рен и направился в направлении глубже вперед. "Если мы поторопимся, то сможем догнать других игроков и сами убить кучу пауков-арахнидов".

Лицо Изольды просветлело. Точно. Почему она не подумала об этом?

"Понятно. Тогда нам действительно лучше поторопиться, чем терять время здесь и страдать от атаки на пауков, если другие игроки догонят нас сзади", - сказал Рагнар. Хмурое выражение его лица сменилось его обычным покер-фейсом.

Согласившись со всеми, они снова поспешили вперед, обходя все паутины, которых могли избежать, и уничтожая те, что полностью преграждали им путь.

"Рен был прав", подумала Изольда. Пауки-арахниды были мертвы и еще не возрождались. Судя по количеству уничтоженных ими паутин, пауки-арахниды должны были насторожиться и броситься в их сторону.

Надежда Изольды на то, что она сможет получить ЕХР, убивая пауков, уменьшалась с каждой секундой, так как они шли по прямому пути, но врага все еще не было видно.

Она начала беспокоиться, что замедлит группу, потому что у нее недостаточно СИЛ, чтобы нанести критический урон боссу.

Ее план состоял в том, чтобы войти в Гаргантюанскую Пещеру и копать, пока ее АТ не достигнет двух цифр. Это будет сложно, потому что монстры в Гаргантюанской Пещере были более высокого уровня по сравнению с лесом новичков, где она проходила первый раз.

Однако, с помощью Рена и других игроков, она наверняка наберет достаточно ЕХР, чтобы быстро поднять свой АТР до двузначного уровня. И к тому времени, когда они встретятся с последним Боссом, она уже сможет сама тянуть свой вес и не станет багажом для остальных.

Кто бы мог подумать, что группа головорезов заблокирует вход в пещеру и создаст всем проблемы?

За нее!

"Мне очень не везет", подумала Изольда.

Но тут ее большие глаза притянулись к щели.

Скорее... скорее виноваты эти парни!

Изольда вспомнила их лица и запечатлела их в своей памяти. Она поклялась, что отныне при каждой встрече будет проделывать в их головах дырки от пуля. КЛАААНГГГ!

Кланг!

Леонель вздрогнул и остановился на переднем крае. "Эгх? Что это?"

"Может быть... ?" Заостренные уши Изольды вздрогнули. Ее надежды возродились при звуке лязга мечей о мечи, и ее лицо засветилось.

Рен слегка ухмыльнулся в ее сторону. "Радуйся, Изольда. В конце концов, ты получишь повышение EXP".

"Наконец-то!", мысленно закричала Изольда и выхватила револьвер из кобуры.

<http://tl.rulate.ru/book/76454/2393660>