

Глава 7. Особое использование власти, бесплатная загрузка божественных заклинаний

«На этот раз он поднялся только на два яруса, да?»

Джейсон кратко задумался, не испытывая сожаления.

Он подозревал, что чем могущественнее солдат, тем ниже уровень его можно поднять с помощью Власти за один раз.

Раньше использование Банши 4-го уровня и максимизация эффекта Власти было вероятным, потому что целью трансформации было только ополчение самого низкого уровня 1.

То, что теперь предстало перед Джейсоном, было группой скелетных фигур, распростертых на земле, похожих на ящериц, но без крыльев.

Это были Костяные Драконы, преобразованные из драконов умершего подвида.

Хотя это может показаться немного грубоватым, прочность их скелетов и темно-серая энергия, мерцающая в их глазах, — все это свидетельствовало об огромной силе Костяных Драконов.

Отображаемые атрибуты подтвердили свою эффективность.

[Подвид Костяного Дракона]

[Уровень: 5-й уровень]

[Раса: Нежить]

[1-й уровень]

[ОЗ: 4000/4000]

[Сила атаки: 600]

[Защита: 600]

[Сопротивление магии: 600]

[Скорость: 150]

[Потребление еды: 0]

Навыки:

[Кости драконьего рода]: иммунитет к 15% всех типов урона.

[Дыхание неживого дракона]: подвид Костяного дракона может выдыхать драконье дыхание, наполненное смертельным эффектом, нанося существенный урон и снижая характеристики пораженных юнитов на 15%.

Описание: Будучи самым элитным существом, богатым подвиговой сущностью, Подвид Костяного Дракона обладает силой, превосходящей своих собратьев, как в жизни, так и в смерти. Он будет подчиняться только своему создателю, [Джейсону]. Будучи нежитью, подвид Костяного Дракона не требует потребления пищи.

...

«Действительно, весьма впечатляюще», — Джейсон был очень доволен.

Единственным недостатком Подвида Костяного Дракона было отсутствие способностей контроля в его навыках, но его базовые характеристики определенно были на голову выше других юнитов 4-го уровня.

Более того, всем солдатам, относящимся к драконьему виду, обычно требуется дополнительный уровень сложности для набора, что обычно требует строительства здания, связанного с драконами.

Таким образом, хотя этот отряд не является скрытым, он все равно считается джекпотом для Джейсона.

Благодаря пассивному снижению урона и способности снижать мощность противника, Подвид Костяного Дракона является отличным юнитом танкового типа.

В сочетании с Банши Джейсона, которые обладают высокой смертоносной эффективностью в начале игры из-за психического урона, эта комбинация представляет собой выдающуюся основу для освоения новых территорий.

Идеально подходит для...

Попадание в подземелья!

Джейсон быстро сформулировал в уме план.

Подземелья в "Божественная Эпоха" имеют общую концепцию с подземельями в массовых онлайн-играх на Земле: они представляют собой отдельные закрытые пространства.

Игроки входят в подземелье и должны решить ряд головоломок или победить различных боссов в подземелье, кульминацией которых является победа над последним боссом или выполнение определенных квестов, чтобы очистить его.

Конечно, подземелья нижних уровней не имеют сложной механики; достаточно просто сражаться от начала до конца.

Классификация подземелий в "Божественная Эпоха" соответствует той же схеме, что и снаряжение и квесты, от низкого к высокому: железные, бронзовые, серебряные, золотые, платиновые, алмазные, эпические, легендарные, мифические.

На каждом уровне подземелья предусмотрена общесерверная награда за первое прохождение.

Как и во многих играх на Земле, многие редкие ресурсы "Божественная Эпоха" можно получить исключительно в подземельях.

Стартовая локация Джейсона, Лосфолл, известна как зона для новичков с более высокой степенью опасности, но также и с более богатыми ресурсами, где самый высокий уровень доступных подземелий напрямую масштабируется до платинового уровня.

Текущая цель Джейсона — совершить первое убийство в железном подземелье, получившем конкретное название: Гильдия Маскирующих.

После его очистки игроки могут получить доступ к цепочке квестов, которая, если следовать от периферии к центру Святилища Сокрывателей, проходя через серию подземелий, позволяет им выполнить дополнительный квест алмазного уровня.

Но все это пока далекие перспективы для Джейсона.

Даже если бы он не добился первого убийства мирового босса и не получил Подвида Костяного Дракона, он бы не стал рассматривать подземелье так скоро.

В прошлой жизни Дому Вандерроту потребовалось более трех часов после запуска, чтобы совершить первое убийство мирового босса, однако первая зачистка подземелья заняла шесть дней, и, как сообщается, ее выполнила команда спецназа из Селестрии, которая при поддержке правительства быстро продвинулась вперед. в игре и с трудом преуспел.

Они немного опередили семидневный график зачистки подземелий, достигнутый игроками из Валории и Эвердона.

«Конечно, сейчас ни одна страна больше не имеет такой возможности».

Когда Джейсон вспомнил информацию о подземелье о Гильдии Маскирующих, известную из его прошлой жизни, он умело выбрался из пещеры.

Он решил спрыгнуть со скалы, совершив внутриигровое самоубийство.

После убийства мирового босса огромный прирост опыта позволил Джейсону достичь 6-го уровня.

Это падение стоило ему уровня, но он не считал это проигрышем.

Та же мысль задержалась; Расположение его точки появления, церкви, было исключительно выгодным, обеспечивая доступ во всех направлениях.

Проигрыш одного уровня ради экономии времени позволил ему скатать еще больший снежок.

На этот раз Джейсон выбрал кратчайший путь, нырнув прямо в березовый лес за пределами города Лосфолл.

Вскоре после входа в лес появились «гостеприимные» туземцы.

«Вой! Вой!»

Под вой собачьих созданий и шелест листьев под ногами Джейсона окружила стая диких волков, каждый размером с молодого теленка.

[Дикий волк]

[Категория: Общие]

[Уровень: 2-уровневый]

[Уровень 2]

[ОЗ: 300/300]

[Сила атаки: 40]

[Защита: 20]

[Сопротивление магии: 10]

Навык:

[Укус]: быстро бросается вперед и кусает противника с шансом нанести кровотечение.

Описание: Обычная группа диких животных, обитающая за пределами города Лосфолл, стадная...

К сожалению, Джейсон просто взглянул на атрибуты этих диких зверей, слишком равнодушный, чтобы вступить в разговор, просто протянул правую ладонь и слегка помахал рукой.

Мгновенно спрятавшиеся рядом с ним банши проявили себя, быстро проникая в тела диких волков.

Через мгновение глаза этих зверей вылезли из орбит, они извергли свежую кровь и рухнули на землю.

Числа плавали над их головами.

-888

-754

...

Мгновенно убить!

Хотя эти дикие волки были существами 2-го уровня, грозными врагами, непреодолимыми для некоторых начинающих игроков, у них не было шансов против скрытых юнитов Джейсона 4-го уровня, Банши с удвоенными атрибутами устойчивости, наносящих на ранней стадии психический урон, которому трудно сопротивляться.

Они не могли продержаться и секунды.

Возможно, из-за большого количества волков притек всплеск опыта.

Джейсон быстро загорелся сияющим сиянием, повышая уровень, возвращая себе уровень, потерянный при прыжке со скалы.

Его Банши тоже начали обретать форму, накапливая некоторый опыт в ходе резни.

В последующее время коренным обитателям леса не повезло.

Будь то горные пантеры второго уровня, гигантские пожирающие цветы, кровавые вороны или несколько существ третьего уровня, похожих на варварских каменных медведей и лесных тигров, — все они падали, как скошенная пшеница, перед неожиданно появившимися банши, рухнув, даже не успев рядом с Джейсоном.

В лесу развернулась своеобразная сцена.

Молодой человек с самой обычной внешностью, на первый взгляд ничем не примечательный, тихо прошел вперед.

Хотя рядом с ним, казалось, не было охраны, под резонирующий леденящий кровь смех женщин все живые существа, приближавшиеся к юноше, молча падали одно за другим.

Они превратились в очки опыта, втекающие в существо юноши.

Даже в опасной пустыне походка Джейсона была совершенно расслабленной.

Как будто — король —

Обследовал свои владения.

...

Час спустя Джейсон наконец остановился, его взгляд с любопытством устремился к чему-то впереди.

"Что это?"

[Статуя богини исцеления]

[Ранг: Особый артефакт]

[Эффект: позволяет молитвам выучить божественное заклинание исцеления]

[Прогресс молитвы: 0/1000 часов]

[Использование: 1/1]

«Статуя божества?»

Джейсон был слегка озадачен; в этом не было ничего особенного.

Эффект статуи был простым: она позволяла получить божественное заклинание через установленную продолжительность молитвы.

Получение навыка бесплатно звучало неплохо, но необходимое время для молитвы было смехотворно долгим.

Например, на статую Богини Исцеления потребовалась целая тысяча часов.

Какой игрок будет так беспокоиться только из-за исцеляющего заклинания?

Обычно на молитву отправляются герои под вашим командованием, которые в процессе приобретают дополнительные навыки.

Однако изначально Джейсон планировал, как и в своей прошлой жизни, записать местонахождение этой статуи Богини Исцеления и, через несколько месяцев разработки, когда у него были бездействующие герои, вернуться и посмотреть, можно ли выучить божественное заклинание. .

Но на этот раз его осенила ключевая мысль.

Подождите минуту.

Разве моя Чума Нежити не ускоряет время в тысячу раз?

Будет ли эта молитва у статуи считаться формой технологического исследования?

Поразмыслив, Джейсон решительно шагнул вперед и положил руку на статую.

"Молиться."

По его команде перед ним появился индикатор выполнения.

[Оставшееся время молитвы: 299 с]

Это на самом деле...

Работает?

<http://tl.rulate.ru/book/106186/3780272>