

## Глава 10

Было создано больше 10 поселений, переход на осложненную систему.

Открыты показатели: Голод, Жажда.

Было изменено поведение монстров.

Через пару дней после размещения Мкаем информацию на форуме произошло вот это, люди начали быстро строить «административные» здания? И через пару дней произошло это. Это было начало новой эпохи внутри игры, монстры перестали ошиваться только в своих первоначальных ареалах, и на группу Мкаей даже напал медведь, которому, к сожалению, не повезло нарваться на группу игроков второго уровня. Поэтому он был побежден с легкостью, вот только изменилось не только поведение, из монстров вне подземелья перестали «падать» вещи, и теперь просто оставались их тела.

Вы получили навык «Свежевание»

Это привело к тому, что у всей группы появился еще один навык, а именно после того как они начали обрабатывать туши пойманных зверей, из-за чего теперь для охоты на поверхности нужно было брать с собой повозку для перевозки мяса, шкур и костей.

После постройки поселения, группа занялась двумя вещами - Разведка и прохождение подземелья, до этого они не доходили конца подземелья, они просто набирали предел переносимого веса и возвращались, но теперь у них не было потребности во всем этом, поэтому было решено бросать большое количество ресурсов для дальнейшего подбора. Но из-за одного изменения это стало сделать довольно сложно, подземелье превратилось в «инстанс», и теперь каждый раз, когда кто-то входит в подземелье, он оказывается в своем отдельном подземелье.

Решение проблемы было решено довольно быстро - создание группы, в пример Мкаей на форум начали регулярно выкладывать ценную информацию, но теперь она была «платной», на форуме появились степени доступа, которые зависят от «пользы» отдельных пользователей. Мкаей, как предоставивший, достаточно много полезной информации, как и первооткрыватели остальных областей, имели допуски первого уровня, собственно эта группа и была организатором этих «уровней доступа».

И вот на одном из таких «скрытых» тем форума и была информация о группах. Все что для этого нужно было сделать, это обработать кожу в пригодный для письма свиток, куда нужно записать имена входящих в группу, и что бы каждый из записанных поставил свою «подпись».

Вот так и началось прохождение подземелья, так как подземелье было непригодно для верховой езды, три всадника занимались разведкой местности, заодно рисуя примитивную карту углем по обработанной коже.

Подземелье же, было очень легко проходимым для группы из пяти человек, каждый из которой был второго уровня, кроме того появилась одна особенность, которую группа назвала «боевой концентрацией». Ее можно назвать адаптацией скорости мышления к параметрам игрового персонажа во время боя, это определилось, когда один из них вступил в бой сам, и все заметили что он двигался на порядок быстрее, чем когда они сражались вместе. После череды тестов было определено, что так называемое «ускорение» было «боевым режимом» в этой игре, и позволяло двигаться в соответствии с уровнем характеристик.

Так и стало понятно почему они почти не чувствовали своего роста, двигались для себя они так

же как и в самом начале, за исключением определенного полученного опыта, но по ощущениям, как бы не росли их характеристики особых изменений они не чувствовали.

И вот пройдя, как горячий нож сквозь сливочное масло, подземелье, группа остановилась перед огромной каменной стеной, которая, не смотря на огромные размеры, отворилась от легкого тычка.

Перед ними показался большой пещерный зал, в центре которого стоял огромный каменный голем.

Голем-великан 2 ур.Монстр-босс

Здоровье: 100%

Шесть метров в высоту, огромные пропорции и тело, полностью состоящее из камня, в отличие от обычных мобов, на его теле не было видно ни черных линий как на угольных големах, или полос металла как на рудных. Тем не менее, это не сделало его менее внушительным.

Все, ожидая чего-то подобного, конечно же, перевооружились дробящим оружием на подобии булавы или молота, и как только они вошли в зал, босс «активировался» и начал тяжелыми шагами идти напрямик к группе.

Все очень быстро перегруппировались и разбежались, классическая тактика рпг, несмотря на наличие так называемого «танка» им не подходила вообще, у них не было целителя, и любой урон, полученный в бою, будет невозможным.

Они использовали простую тактику «бей, беги» и медленно опускали жизнь противнику, а так как они успевали нанести только один удар, перед тем как голем обратит на них свое внимание, это было не то, что медленно. Это было сражение в адски медленном темпе, после получаса сражения было нанесено только 1% урона, что было просто нереально мало.

Спасало только одно, согласно наблюдению, у голема отсутствовала «боевая регенерация», у него не было пассивного восстановления здоровья. Что было ужасным, так это количество времени, которое им придется потратить... Если путем немногочисленных вычислений посчитать сколько нужно времени что бы снять 100% здоровья, можно начать плевать кровью, для победы над големом в подобном темпе понадобится целых пятьдесят часов игрового времени или больше двенадцати в реальности, что было ужасающим числом. И что самое страшное, если бы это было изначально провальная идея из-за количества их энергии, то они бы просто сбежали, но их энергии судя по темпу сражения, было более чем достаточно, просто время от времени нужно было делать пятиминутные перерывы для восстановления.

Из-за этого, была разработана стратегия посменного сражения, все просто, пока четверо сражаются, один отдыхает, потом его сменяет тот у которого самый низкий уровень энергии, и так по кругу.

Это было адское шестидесятичасовое испытание силы воли, которое они с трудом, но закончили, это оказалось на самом деле «легко» у голема, кроме внушительного размера, просто невероятного количества здоровья, и отсутствия «слабых мест» больше ничего не имел. Он был очень медленным, и хотя каждый его шаг был на большое расстояние, шаги были медленными, и так получилось, что за весь бой голем не нанес ни единого процента повреждения. Хотя нет, все же было, во время боя от удара двуручного молота, от голема откололся кусок камня и влетел валету в живот, снося десять процентов здоровья.

Вы победили монстр босса

Получен титул «Пионер подземелья»

Получен титул «Разрушитель Камня»

<http://tl.rulate.ru/book/10657/208834>