

Воздух вокруг кипел оживлением. Игроки, устремленные к Городу Мертвых, болтали и смеялись, загоревшись азартом.— Слышал, в Городе Мертвых зарыто бесчисленное множество сундуков с сокровищами, и шанс получить набор экипировки! — воскликнул игрок А.— Да-да, еще до выхода Апокалипсиса я видел официальное описание карты Города Мертвых в анонсе, там писали, что это город сокровищ для новых игроков! — подтвердил игрок Б.— Неужели? Тогда сегодня мы должны разбогатеть в Городе Мертвых! — подхватил игрок С.— Не все так просто, я слышал, что монстры в Городе Мертвых намного сильнее, чем монстры того же уровня в дикой местности. Главное - не умереть там! — предостерег игрок D. Среди толпы нашлись и те, кто, полагаясь на свою деловую хватку, уже начали воспринимать это как настоящий рынок. У ворот Города Мертвых выросли объявления:— Нужен кто-нибудь в команду? Всего за 2 золотых монеты - в твоём распоряжении команда! Осталось два свободных места для трех команд. В команде - 14-й уровень маг, занимающий 125-е место в районном рейтинге, и 14-й уровень рыцарь, 99-й в районном рейтинге! Есть и нянька. Добыча будет распределена по результатам броска. Приглашаются двое, кто уже устал от жизни! Начинаем прямо сейчас! Глядя на игроков, пытающихся вербовать себе команду у ворот Города Мертвых, Чжан И, вздохнув, покачал головой. Они, вероятно, даже себя не смогут защитить, попав в Город Мертвых, а уже мечтают вести за собой людей? Видимо, они еще не знают, насколько сильны скелеты и нежить в Городе Мертвых. Кроме того, у ворот Города Мертвых стоял NPC в черном одеянии, внушающий чувство таинственности, над головой которого висел голубой идентификатор - Некромант Айло! Еще одной привлекательной особенностью Города Мертвых были задания, которые могли получить игроки на этой карте. Помимо грабежа сокровищ, они могли заработать награды за выполнение заданий - настоящее сочетание приятного с полезным. NPC, который активировал задание, был этот самый некрмант Айло. По правилам, каждый игрок мог взять у Айло только одно задание в день. Сложность задания выбирал сам игрок, а выполнить его нужно было в тот же день, иначе следовало суровое наказание. В этот момент Айло уже был окружен игроками, жаждущими получить задания. Чжан И тоже подошел к Айло и завел с ним разговор.— Приветствую, искатели приключений из Города Надежды, готовы ли вы войти в этот опасный город нежити?— Готов. Как только Чжан И закончил, Айло кивнул:— Хорошо, получите ваше задание. Конечно, вы также можете войти в Город Мертвых напрямую, но это значительно снизит вашу выгоду. У Айло было только одно доступное задание: [Перевоплощение мертвых душ]. Однако это задание можно было разделить на разные уровни сложности в зависимости от уровня игрока. Коэффициент сложности для задания уровня 1 "Перевоплощение мертвых душ" составлял 100, оно подходило для новичков, только что прибывших в Город Мертвых. Задание не отличалось особой сложностью. Игроку нужно было всего лишь войти в Город Мертвых и убить определенное количество скелетов и нежити в заданном диапазоне уровней. За каждый новый уровень сложности коэффициент сложности увеличивался на 100, а уровень скелетов и нежити, которых нужно было убить, соответственно, также возрастал. Время было уже семь часов вечера, до сброса сегодняшних заданий оставалось пять часов, поэтому игроки, получающие задания, боялись брать слишком высокий уровень сложности, опасаясь, что не успеют выполнить их за пять часов. Большинство из них выбирали задание [Перевоплощение мертвых душ] уровня 1-2. Задание уровня 1 сложности "Перевоплощение мертвых душ" требовало убить 15-16 уровня [Скелетных воинов] и [Скелетных стрелков]. Однако Чжан И, который был всего лишь 13-го уровня, но обладал силой 20-го уровня, чувствовал себя немного неуютно, выполняя это задание уровня 1. К тому же, у Чжан И было второе задание на выживание [Дополнительно], для которого требовалось выполнить три задания с коэффициентом сложности не менее 200, "Перевоплощение мертвых душ" уровня 2 идеально подходило. Поэтому Чжан И взял задание уровня 2 "Перевоплощение мертвых душ".— День! Вы получили задание [Изгнание нежити] (сложность 2), детали можно посмотреть в окне задания! [Перевоплощение мертвых душ] (уровень 2): Коэффициент сложности задания: 200 Описание: После того, как авангард инопланетян уничтожил город, Облачный город превратился в город мертвых. Миллионы людей, трагически погибших в

Облачном городе, имели бессмертные души. Под воздействием инопланетного лидера [Локи] они превратились в скелетов и нежить, охраняя город мертвых для инопланетян. Игрокам поручено войти в город мертвых и перевоплотить эти души погибших людей. Ход выполнения задания: Скелетный воин 0/90, Скелетный стрелок 0/90, Некромант 0/90, Убийца нежити 0/90 (Примечание: убитые цели должны быть не ниже 17 уровня) Основные награды: 42 000 очков опыта, 60 серебряных монет, 15 камней улучшения 2-го уровня, 50 очков человеческой репутации, 1 случайное снаряжение (с определенной вероятностью получения редкого снаряжения [Набор нежити]) Штраф за провал: уровень -1, потеря 10% денег, находящихся на персонаже, и ожидание одного дня, прежде чем можно будет снова получить задание [Перевоплощение мертвых душ]. Остающееся время: выполнить в течение сегодняшнего дня. Нужно было убить 360 скелетов и нежити с 17 уровня и выше. Чжан И не стал медлить. Взяв в руки огненный посох, он последовал за толпой в город нежити. Войдя в город, Чжан И увидел, что многие игроки уже сражались с скелетами, которых можно было встретить повсюду в городе. Огненные шары магов и стрелы лучников летели по небу, время от времени раздавались крики, а затем вспыхивал белый свет. Игроки не могли не жаловаться. Игрок-воин 14-го уровня, только что вернувшийся с фронта с небольшим запасом здоровья, сказал:— Черт! Как этот скелет может быть таким сильным! 17-й уровень скелета такой же ненормальный, как 20-й уровень монстра снаружи! Мне страшно, я больше не буду сражаться, прощайте! Другой член команды воина сказал:— Ты что, не собираешься выполнять задание? Игрок-воин ответил:— Я сделаю пару попыток. Если я останусь еще на секунду, я умру. Лучше умереть от штрафа за невыполненное задание. По крайней мере, при этом я не буду тратить шанс на воскрешение и лишаться своего снаряжения! Игрок, который убивал 15-го уровня скелетного воина, сказал:— К счастью, я взял задание сложности уровня 1. 15-го уровня скелета трудно убить. К счастью, я не взял задание высокого уровня. К счастью, все в порядке... Видя, как окружающие его игроки с большим энтузиазмом сражаются со скелетами, Чжан И тоже начал искать свою цель. Очевидно, что игроков, которые взяли задание [Перевоплощение мертвых душ] уровня 1 сложности, было больше всего. Пройдя зону 15-16 уровня скелетных монстров и попав в зону 17-18 уровня, он обнаружил, что здесь было всего несколько игроков, которые убивали скелетов высокого уровня.

<http://tl.rulate.ru/book/113566/4287864>