Глава 12. Другой (Часть 1)

[Вы получили уровень.]

[Вы получили благословение. Все негативные эффекты исчезли, а ваша выносливость и магическая сила восстановились.]

[Вы достигли 10 уровня. Монстры в Тренировочном Подземелье больше не будут появляться.]

Сразу после получения уровня, Хурокан повернул голову, а скелет тем временем направил свою длинную кость в сторону Угольного Тигра. Конец кости был резким и жутким, а Скелет Воин державшийся ее, выглядел устрашающе. Он был похож на хладнокровного воина.

Наблюдавший за этой сценой Хурокан потер подбородок.

'Я достиг 10 уровня, но...'

С того момента как Хурокан начал "Полководец" прошло 5 дней, и сейчас он достиг потолка в Тренировочном Подземелье.

Это хороший темп. Быстрее среднестатистического игрока, примерно на уровне старательно играющих. Однако, медленнее целеустремленных и талантливых людей. Талантливый игрок, тративший большую часть времени в "Полководце" может достигнуть 5 уровня в течение 4 дней. Особо выдающиеся, за 3 дня.

В сравнение с ними, темп Хурокана был очень низким.

'Это заняло больше времени, чем я полагал.'

Прежде чем он вернулся в прошлое, Хурокан достиг 10 уровня в течение 3-ех дней. Все потому, что тогда Хурокан решил зарабатывать в "Полководце" себе на жизнь. В тот момент он не брал свой талант в расчет, ибо не знал о нем.

В любом случае, времени ушло на это больше чем он рассчитывал.

Однако, Хурокан не был этим зол или раздражен, на его лице сияла удовлетворенная улыбка.

‘Это стоило затраченного времени.’

Он собрал хороший урожай.

Боевой ИИ Скелета Воина был действительно выдающимся. Он лично провел ему боевую подготовку, и теперь скелет сражался лучше среднестатистического игрока.

И было еще кое-что.

‘Они превзошли мои ожидания.’

Скелеты Воины кое в чем превосходили игроков.

Штраф после смерти!

Получая повреждения, они могли вновь восстановиться питаясь магической силой своего хозяина.

Если их полностью уничтожить, то потом можно было повторно призвать. Чтобы Ядро Скелета восстановилось, требовалось подождать 30 мин. По прошествии этого времени, Скелета Воина можно было вновь призвать.

Другими словами, Скелетам Воинам не нужно было страшиться смерти.

Это было огромное преимущество.

В "Полководце" смерть, была огромным риском. Как результат во всех сражениях акцентировали свое внимание на снижение количества смертей. Порой, конечно, приходилось жертвовать жизнью. Но в любом случае, это всего лишь игра; поэтому смерть была не столь критичной вещью. Но для Скелета Воина смерть вообще ничего не значила.

Был еще один фактор, что особенно привлекал внимание Харукана.

‘Самое главное, не нужно было беспокоиться о предательстве с их стороны.'

Скелеты не могли предать своего хозяина.

Подготовка Скелетов Воинов включала в себя побои и жестокое обращение. Даже так Скелет Воин ни разу не контратаковал своего хозяина. Неважно в какую ситуацию они попадут, они всегда абсолютно лояльны своему призывателю. Единственное, они всегда обнажали свои клыки, если существует риск угрозы их хозяину.

В принципе оно и понятно. Это все таки ИИ.

Но увидев все это своими глазами, Хурокан по достоинству оценил своих Скелетов Воинов, он даже нашел это Благородным.

‘Если бы меня вынудили пережить столько побоев, я бы давно самоубился.’

Если бы к Хурокану относились так, как он к своим Скелетом, то его терпелки и на день не хватило бы.

В любом случае, Хурокан охарактеризовал своих скелетов на отлично. Он чувствовал себя превосходно, представляя как у него в подчинение будет двадцать подобных скелетов.

Ну, сейчас у него не было времени мечтать.

'Теперь нужно определить, как я буду вкачивать свои статы.'

Теперь достигнув 10 уровня, у него не будет возможности выкачивать соки из это данжа. Ему придется отправиться на поле боя, полное конкуренции и насилия.

Конечно, он не боялся сражений. Вообще, он сам предпочел бы кого-нибудь ударить в спину, нежели подставить свою. До этого он получил уже один такой удар, и все из-за предательства. А ведь Хурокана, как правило, трудно было провести.

И сейчас вся проблема, это выбор направление своего развития.

Хурокан собрал много информации о некромантах. Даже Хелгену пару вопросов по почте

задавал.

Согласно собранной информации, некроманты в "Полководце" делились на два типа.

‘Пойти ли мне по стандартному пути развития?’

Наиболее часто встречаемыми были Некроманты Призыватели. После каждого поднятия уровня, тебе в свободное распределение давалось 5 очков характеристик. Некроманты с уклоном в призыв вкладывали 4 или даже все 5 очков в магию.

Причина была проста. Магия призыва требовала множества магической энергии. На призыв уходило много маны, а на его поддержание уходило еще больше. Этот класс просто не мог обойтись без магии.

Это самый популярное развитие Некроманта в "Полководце".

Но недавно возникла новая тенденция, благодаря информации обнародованной Хелгеном.

‘Или мне стоит пойти по ветви взрыва?’

Недавно некроманты подрывники привлекли к себе не мало внимания.

Подобный некромант уходил в магию взрыва. У него были заклинания вроде взрыва голема, но причина по которой некромант подрывник обратил на себя столько внимания, это возможность массового подрыва. На это уходило много времени, но массовый взрыв трупов, скелетов и големов выходили далеко за пределы возможностей магов того же уровня. Но некромант подрывник должен был вкладывать все свои очки в интеллект, потому что сила магии взрыва напрямую зависела от этой характеристики.

Хурокану пришлось тщательно рассмотреть все свои варианты. Для соло рейдов, он знал, что ему потребовался бы мгновенно убивающее движение. Но подобный удар сработает против соответствующего по размерам врагу. Учитывая большие габариты большинства рейд-боссов, он, вероятно будет убит прежде, чем закончит свое заклинание.

'Так же есть Бессмертный Некромант.’

Бессмертные Некроманты в настоящее время не известны. В древе навыков они выбирали путь модификации тела, и все статы вкладывали в выносливость.

Бессмертный некромант появились благодаря навыку 140 уровня - Сосуду Жизни. Этот навык позволяет игроку стать Личом. В независимости от полученного урона, пока Сосуд Жизни в безопасности, Лич не погибнет.

Конечно, они не были бессмертными в прямом смысле этого слова. Просто пока они избегают прямого повреждения Сосуда Жизни, их выносливость могла увеличиться в десятки раз. Под Сосудом Жизни располагались более низко ранговые навыки восстановления и модификаций тела.

Это позволяло им стать превосходными танками. Как результат очень востребованными во многих гильдиях, на роль более эффективных танков.

Это три разновидности Некроманта, о которых знал Хурокан.

Но Хурокан не мог определиться с выбором.

Все дело не в его нерешительности.

‘Этого не достаточно.'

Просто этих трех вариантов было не достаточно. Она не вписывались в образ, что он нарисовал у себя в голове.

Однако, если бы ему пришлось выбирать, то он бы пошел по стандартному пути, как и Богатый Лич.

Другие варианты отпадали.

Но глядя на боевые возможности скелета воина, Хурокан передумал.

В тактики - защищайся, потом нападай, были свои прорехи, им не избежать получения урона.

Но если призываемые могли достаточно хорошо уклоняться, не получая при этом урона. То можно было вкладывать меньше очков в магию. В теории по крайней мере.

Чтобы привести эту теорию в действие, потребовался бы тренер, пример для подражания Скелетам Воинам. Должен быть кто-то, кто заполнит этот пробел в знание их боевого ИИ.

Кто же мог подойти для роли прообраза?

Естественно Хурокан.

Хурокан был уверен. Нет никого, кто смог бы сражаться лучше, чем он. Даже учитывая уровень, характеристики или предметы, он был абсолютно уверен в своей победе.

Поэтому лучше образа чем Хурокана не сыскать.

В этом то и была вся проблема.

‘Скелеты Воины сейчас не могут увернуться от моих ударов из-за разницы в характеристиках. Но спустя какое-то время, они будут видеть меня словно в замедленной съемке.'

Это значит, что есть определенный предел его обучению. Если скелеты его превзойдут, то их прогресс остановиться. А чтобы соответствовать их росту, ему придется вкладывать очки в силу.

Но если он так сделает, то в его характеристиках настанет полная анархия.

До возвращения в прошлое, Хурокан вкладывал все очки в силу. Потому, что он был мечником. Даже при равных количествах силы, мечники, благодаря своим благословениям и применяемым навыкам десятикратно увеличивали свои результаты.

У магов были аналогичные навыки. Что-то вроде Магии Мечника, который использовал магию для увеличения их боевого потенциала. Были к например некоторые маги, что вкладывающие очки в силу и выносливость.

Черные маги не отличались. Есть навыки, что позволяют им сражаться в ближнем бою при использование их магии. Но даже так, они не были ровней мечникам.

Самый большой промах во всем этом, это полная неразбериха в характеристиках персонажа, в

которых основной уклон шел ни туда, ни сюда.

Но именно это и создавало различные вариации в древе навыков.

'Само по себе это не так уж и плохо.'

Но если и ставить себе подобные цели, то уж лучше выбрать белую магию и довести все атрибуты до максимума.

Конечно это не значит, что подобная разрозненность не могла привести к успеху.

Ну, в любом случае, это дорога на которую пока никто не ступал. Ведь этот путь может оборваться на пол пути или завести тебя в тупик. Если подобное произойдет, то это станет концом. Не будет возможности исправить свою ошибку. Ведь маловероятно, что снова дадут шанс вернуться назад и начать все с чистого листа.

'Я не могу зацикливаться над этим слишком долго.'

Хурокан закрыл глаза.

Что бы он не выбрал, некоторых сожалений все равно не избежать. Вопрос лишь в том, какой путь принесет их в наименьшем количестве.

‘Богатый Лич был в состоянии добиться успеха в соло рейдах, но даже после огромных финансовых вложений, он не стал в этом лучшим.’

Если ему судьбой уготован провал, то уж лучше пройти свой путь, выложившись на все сто.

'Игры - это единственное, в чем я силен. Если я не могу набраться смелости, чтобы сделать свой шаг, то вся моя жизнь и яйца выеденного не стоит.'

Хурокан провел по часам, открывая голограмму своих характеристик. И глядя в это окно Хурокан улыбнулся.

"Сильный Некромант. Зато как звучит. По крайней мере из этого выйдет дельный банер."

Мысленный диалог переводчик:

- Чем бы заняться?

- Переводом.

- Но у нас же сегодня выходной?

- А кто тогда будет заниматься переводом?

- Но... мой... выходной...

- Быстро за перевод!

Ахах, весело так получилось. Я тут подумал, а может после заливки платных глав в бесплатки, снова обновлять свои комментарии под ними. А то я так оставляю комменты, а прочтут их еще

не скоро. А платников пока не много. Как в принципе и читателей в целом. :D

Ну да ладно, вообще, я кажется понял, почему так переутомился с переводом. Просто я пытался быстрее с ним справляться, и подобные спешка меня сильно утомляла. Так что, вот она, новенькая главехонька. :)

Кстати, здесь режим редактора появился (или был, я тут новичок), с ним и пробелы между абзацами, и размер шрифта, и т.д. В общем я заметил, что между главами у меня нет определенного стандарта, поэтому надеюсь, что в скором времени со всем этим разберусь и все главы отредачу по единому шаблону. Ну, а пока довольствуйтесь этим. ^^

http://tl.rulate.ru/book/1140/30720