Глава 4 Выбор

И снова с вами Ичиру Тароо, вот только после всех установок Тароо было изменена на Тайду. А ведь так меня прозвали еще в школе. И вот злой волей попавший в неизведанный мир, сижу под деревом пролистываю гайды. Описание каждого из классов и их сильные и слабые стороны, что заставляло все больше и больше убеждался в том, что меня подставили причем конкретно так подставили.

Нет, система была сбалансированной и каждый из классов получал определенные бонусы, но так же чем-то жертвовал. Например, Хранитель – подземелий получал самое большое очков подземелий (ОП), у каждого хранителя свои очки, за смерть людей, мог практически оказаться в каждой из локаций и имел бонусы на всякие ловушки и среднее количество в районе (50-100 ОП) на вызов существ первого ранга.

Но, ко всем плюсам он имел один огромный недостаток. Привязанность к одному месту и невозможность его покинуть. Только вместе с подземельем, но так же если разрушат ядро подземелья, то хранитель погибает и не факт, что со временем он восстановиться.

Босс-данжа заточен на битву, и не может покидать финального зала, но так же может управлять территорией и призыв существ ему обходиться уже по (10-50 ОД). И после смерти он может вернуться через некоторое время, как и шанс стать хранителем-подземелий. Остается ли у него, что-то из старых способностей не известно, но мне кажется что не все так печально.

И замыкает этот список, неудачников. Ну, а кто они еще? Выйти не могут, призрачное могущество находиться на тонкой грани. С одной стороны они приглашают к себе искателей приключений, а с другой именно они могут стать причиной их смерти…

Так вот, босс-локации считается лузером и переходным между подземельем и данжем. Во-вторых он не привязан к местности, как два других. Но, у него самые низкие ОЛ, причем даже на конвенцию выходит 100:10:1, т.е. если у меня останутся при переходе с локации на данж очки то на сотню ОЛ мне дадут лишь один ОД и на десяток после перехода в хранители получу одно очко ОП.

Но, кроме того у него и вызов существ идет от 100-200 ОЛ, что вызывает некоторые вопросы. Например, если есть градация, то возможен ли торг между боссами?

Ну, еще плюсом можно назвать то, что босс локаций не пользуется большой популярностью у искателей, авантюристов и прочей братии потому, что они зачастую откровенно слабы.

Кстати тут оказалось, что хранители-подземелий могут создавать подобных боссов локаций для снижения напряжения, а точнее отсева слабых искателей.

Из минусов, отсутствие возможности отследить, что происходит на вверенной мне территории, как и контроль всех монстров в локации, ну кроме призванных. Правда там тоже определенное количество можно иметь в подчинении и это количество зависит от уровня.

Кстати, довольно интересно, оказывается что босс-локаций может создавать логово, где будут генерироваться естественным путем разнообразная живность и скорость рождения у них довольно высокая и что интересно в таком случае сам босс получает немного ОЛ но все же, лучше чем ничего.

Правда, подобная мелочь, подобна подарку в виде кепки при покупке автомобиля. И польза вроде есть, но и мелочь не стоящая внимания.

В общем самый большой на разнообразные плюшки, это у нас хранитель подземелий, который даже призывать помощников может на более высоком уровне. Хех, можно замутить свой гарем и жить припеваючи…

Вот не знаю, в гайдах не пишут, сколько было уничтожено таких подземелий и сколько их вообще существует? Да уж выборки нет, хотя в плане живучести бос-локаций выступает на первом месте ибо он как самый слабый может сбежать и плюс ко всему можно попытаться сформировать зачатки ядра, к которому и привязывается душа босса.

Просто у хранителя она уже изначально жестко привязана и выйти за пределы он определенно не может. Кстати забыл упомянуть не маловажный аспект!

Магия! Да-да! Она родимая и не нужно ждать тридцати и соблюдать остальные условия. Кроме общих который владеет любой из боссов (призыв) то сами они получают специализацию, например выбрать полностью силовой или укомплектовать ловушками, с магией несколько сложнее и как чистая она доступна только боссам-локаций.

Правда по силам тоже по все той же пропорции только теперь она касалась уровней. Хотя набрать уровень локации намного проще, чем тому же боссу данжа.

Возникает же вопрос, а что дают эти очки? Ну кроме возможности вызова монстров, постройки подземелья/данжа они выступали в роли денег, если все же боссы взаимодействуют между собой, но с системой точно. Только у остальных кроме босса локаций параметр уровня завязан на уровень данжа или подземелий, а растет тот от многих параметров.

Мотнув несколько раз головой пытаясь утрясти свои мысли и попытки понять всю эту кухню. И это учитывая то, что гайды не полные и большая часть закрыта (серым) и не прочитать и не открыть.

Точно так же и в магазине в котором можно купить практически все от семян до девушек-монстров (правда там пол тоже уточняется). В общем довольно много чего можно приобрести, если уровень позволяет.

Сделайте ваш выбор.

Босс – локации;

Босс –данжа;

Хранитель-подземелий

Сообщение о выборе было довольно пугающим о чем радостно сообщала моя некогда погибшая паранойя. С которой я уже думал распрощался еще в годы попыток моих родных поставить меня на путь истинный.

И если система уже знает, что я принял выбор думаю не стоит тянуть время оставаясь в неопределенности. Ибо эта нубовская локация не про существует слишком долго, о чем не двусмысленно намекает таймер.

Кстати его появление было замечено случайно ибо появилось оно вместе с сообщением. Думаю если нажать на него то мне скажут много неприятного. Тогда не вижу смысла задерживаться и познавать, какие методы наказания придумала система для таких не решительных людей как я.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/1148/29659