

Глава 6

Как только Дэйв получил снаряжение, он заметил, что большинство слишком высокого уровня!

Категория: Оружие

Тесак Мощное зубчатое лезвие, созданное с единственной целью – расчленять плоть! Урон 200-300

Требования

400 Сила. 250 Ловкость 150 Интеллект Уровень 80

Бонусные статы

150 сила 100 Ловкость 50 интеллект 2000 живучесть

Шкала / Класс

А: Сила - В: Ловкость. Класс. Редкое оружие

Категория: Щит

Черепаший панцирь Тяжелый щит с высокой защитой

Требования

600 силы. Уровень 80

Бонусные ставки

10 000 живучесть 15% невосприимчивость 1500 Поглощение урона 500 Поглощение магии

Шкала / Класс

Класс. Редкий щит Без шкалы

Эти предметы были бесполезны для Дэйва, они были слишком высокого уровня. Но потом он получил комплект железных доспехов. Им требовался 20 уровень, а значит, достаточно скоро он сможет их использовать.

Категория: Доспехи

Тяжелая железная броня Тяжелая броня, которая может уменьшить урон, но довольно малый

Требования

Уровень 20 150 сила. 100 ловкость

Бонусные статы

500 ЖС 2% невосприимчивость 200 Поглощение урона 50 Поглощение магии

Шкала / Класс

Класс. Обычная тяжелая броня Без шкалы

Категория: Поножи

Тяжелые железные Поножи Тяжелые железные Поножи, которые могут уменьшить урон, но довольно малый

Требования

Уровень 20 150 сила. 100 ловкость

Бонусные статы

250 ЖС 2% невосприимчивость 200 Поглощение урона 50 Поглощение магии

Шкала / Класс

Класс. Обычная тяжелая броня Без шкалы

Категория: Перчатки

Тяжелые железные перчатки Тяжелые железные перчатки, которые могут уменьшить урон, но довольно малый

Требования

Уровень 20 150 сила. 100 ловкость

Бонусные статы

200 ЖС 2% невосприимчивость 200 Поглощение урона 50 Поглощение магии

Шкала / Класс

Класс. Обычные тяжелые рукавицы Без шкалы

Категория: Шлем

Тяжелый железный шлем Тяжелый железный шлем, который может уменьшить урон, но довольно малый

Требования

Уровень 20 150 сила. 100 ловкость

Бонусные статы

250 ЖС 2% невосприимчивость 200 Поглощение урона 50 Поглощение магии

Шкала / Класс

Класс. Обычный тяжелый шлем Без шкалы

Снаряжение довольно неплохое, по крайней мере, ему не нужно будет думать о том, что он будет носить, когда достигнет 20-го уровня. Теперь у него все наготове, поэтому Дэйв мало думал об этом и поблагодарил их за их добрый жест.

- Хорошо, я согласен, куда мы пойдем?, - сказал Дэйв.

- Мы отправимся к склепу неподалеку. Там обитает нежить высокого уровня, и мы можем использовать ее, чтобы поднять твой уровень и завершить наш квест. Нам нужно углубиться в склеп, когда мы будем там, то начнем сражаться с могущественным боссом. Однако мы не можем получить доступ к боссу. Все потому, что до начала боя, нужно, чтобы три человека поднялись на платформу.

- Но я не думаю, что я достаточно силен, чтобы сражаться с какими-либо боссами, особенно с боссами в этом регионе, я знаю, что у него высокий уровень. Почему вам не попросить кого-нибудь другого?, - спросил Дэйв, пытаясь нарыть хоть какую-то информацию.

- Хорошо, давай будем честны, - сказал Нержавеющая сталь, попытавшийся вмешаться в диалог: - Это тайный квест, который мы инициировали довольно давно, мы не можем попросить кого-то другого помочь нам, так как боимся, что этот кто-то подставит под угрозу наш квест, а ты довольно низкого уровня, и нам нужно, чтобы ты стоял на небольшой платформе, а о боссе мы позаботимся сами, - сказал Нержавеющая Сталь

Дэйв понял, что причина их действий довольно проста. Чем меньше людей знают о квесте, тем лучше, и, если бы это место превратилось в подземелье, они могли бы выставить его на продажу. Они смогут получить от этого немного денег.

Дэйв не был идиотом, хотя они многое скрывали от него, он все же понимал причину, по которой они выбрали его, даже если он до смешного быстро мог умереть. Сразу после того, как они откроют область босса, они просто могут оставить его снаружи, а сами убьют босса. Однако он также понял, что эти парни были идиотами! Почему они не подумали, что он может просто рассказать своим друзьям, и они придут сюда, помчавшись к боссу? Они, должно быть, подумали, что Дэйв будет слишком жадным, получив эти предметы, и будет действовать как послушный раб и следовать каждому их указанию.

На самом деле у Дэйва на данный момент нет друзей. Поэтому он мало думал о том, чтобы придать огласке их маленький секрет, но все же он не оценил идею того, что его использовали, даже если ему это компенсировали, ибо текущая ситуация была похожа на ту, из-за чего его госпитализировали: он попал в больницу с такими травмами, которые напрочь могут уничтожить будущее любого человека. Тем не менее, у Дэйва не было выбора, ему было предоставлено бесплатное снаряжение, поэтому он должен был закончить свою часть сделки.

- Когда мы отправимся?, - спросил Дэйв.

- Дорога будет немного длинной, если тебе что-то нужно сделать, то делай это сейчас. Возможно, ты мог бы поесть, ибо как только мы начнем, мы не остановимся, пока не победим последнего босса пустынного склепа.

Итак, это тот самый склеп, о котором говорил епископ. Они хотели убить последнего босса этого подземелья.

- Хорошо, мне нужно будет выйти на пару минут, пожалуй, я поем, - сказал Дэйв, выходя из игры.

Первое, что сделал Дэйв, - это вошел в интернет и поискал информацию о пустынном склепе. Сначала ему нужно было все проверить. Затем он с удивлением обнаружил, что пустынный склеп уже давно зачищен! Почему они попросили его присоединиться к ним? Хотя там и было множество сильных высокоуровневых монстров, убить их им не составит труда.

Это подземелье было [Мертвым подземельем]. Мертвые подземелья - это подземелья, которые уже были зачищены, и боле не восстановятся. Поэтому не многие гильдии заходят в такие места, ибо, как только босс побежден, ценность подземелья резко падает. Босс, уже единожды убитый, более не появится. Для высокоуровневых игроков такие подземелья не представляли ценности. Но почему они говорили о том, что там босс? Все это было странно для Дэйва, но ему все равно нужно пойти с ними.

Дэйв обильно покушал и принял душ. Как только он освежился, то вернулся в игру, увидев, что двое парней вышли из игры. Он уже добавил их в свой список друзей, поэтому ему нечего было делать, кроме как бродить. Ходя туда-сюда, он оказался рядом с магазином алхимии. Он вошел и поговорил с алхимиком с просьбой увидеть его товар. И он нашел то, что искал. Что-то, что может быть ему полезно, если он окажется в беде. Однако у него не было достаточно денег, чтобы купить товар. Поэтому он должен был чем-то пожертвовать. Он пошел в аукционный дом, и кое-что продал. А именно, он выставил на продажу щит [Черепаший панцирь], он все равно не собирался его использовать.

Эти ребята слишком доверяли Дэйву. Они не только дали ему предметы, они не думали о том, что он может просто решить их игнорировать и уйти. Дэйв мог только вздохнуть от того, насколько они доверчивы, но, с другой стороны, он тоже был таким же. Он доверился и решил пойти с ними в путешествие, так что можно сказать, они в одной лодке.

Продажа была почти мгновенной, так как Дэйв сделал цену ниже, чем самый дешевый товар в этой категории. Дэйв получил 300 золотых, что эквивалентно 300 \$, это была ценность щита. Если бы он принял во внимание общую сумму предметов, которые он получил, то она равнялась почти 900 \$, это было не то, что кто-то хотел бы отдавать просто так. Дэйв вернулся в магазин алхимии и получил там то, что нужно.

-«Лучше быть в безопасности, чем сожалеть»- сказал сам себе Дэйв.

- Ах, братан Смертельный удар! - сказал Костолом, который первый вернулся в игру: - Ты

готов?.

Система личных сообщений [ЛС] была довольно проста в использовании, поэтому Дэйв тотчас отправил голосовое сообщение.

- Да, я кое-что сделал и теперь я готов, идем.

- Хорошо, Нержавеющая Сталь скоро войдет в систему, сразу отправимся, - сказал Костолом, отметив место назначения на карте Дэйва.

В тот момент, когда Дэйв добрался до южных ворот города, там уже было два человека, а именно, Костолом и Нержавеющая Сталь, которые только что вошли в систему. Затем они добавили Дэйва в группу и побежали вперед. Они встретились с несколькими мобами низкого уровня, но не остановились. Все, что они делали, это атаковали их заклинаниями, после чего те умирали. И из-за этого Дэйв получал немного опыта.

Уровень повышен!

Дэйв начал получать уведомления о том, что его уровень растет бешеными темпами!

Дэйв не смог бы в одиночку справиться с этими монстрами. Особенно потому, что чем глубже они заходили – тем сильнее становились монстры. Дэйв был в эйфории.

- Разве вы не собираетесь забирать лут [предметы, что остаются после смерти монстров/мобов]?, - спросил Дэйв.

- Нет, это монстры низкого уровня, поэтому нам не нужен этот мусор. Видел бы ты высокоуровневых монстров, один клык мифического зверя стоит в десять раз больше стоимости брони, которую мы тебе дали. Этот лут – мусор, - улыбаясь сказал Костолом.

- Ох, а какова градация существ в этой игре? Я совсем забыл об этом почитать.

- Хм, если я правильно помню. Все начинается с обычного, затем дикий, жестокий, пустынный. Эпический, Мифический. Эфирный, Святой / Нечестивый, Демонический / Ангельский, Божественный / Дьявольский, а затем Богоподобный.

- Почему такое различие?, - спросил Дэйв.

- Есть некоторые демонические высокоуровневые существа, которые не попадают под категорию [Святой], вот почему. А дальше все просто. Что касается богоподобного, демонического или божественного, они по-прежнему считаются богами. Это просто название, но снаряжение, которое выпадает из нечестивых зверей, например, не подходит классу [Священник], но вот для класса [Чернокнижник] это идеальный вариант.

Затем Дэйв понял причину, все для того, чтобы персонажи, классы которых не совместимы с монстрами, не теряли время на битву с оными. И они погрузились глубже в Дебри, в настоящую пустыню. Победа над монстрами ниже 20 уровня заканчивалась обычной автоатакой паладина или магического луча священника, что было самым низшим его навыком. Вскоре они достигли темного леса. На самом деле, они бы достигли его быстрее, но из-за низкого уровня Дэйва и его низкой выносливости, им пришлось немного отдохнуть, чтобы он смог восстановить свою выносливость.

- Скоро начнется самое интересное, - сказал Костолом, когда небольшая группа скелетов двинулась к ним.

У всех скелетов над головами висел маленький красный череп. Это означает, что они на 20 уровней выше уровня персонажа Дэйва. И, когда между монстрами и персонажем разница в 20 уровней, включается своего рода штрафной режим. Урон, который наносит персонаж уровня ниже по персонажу уровнем выше, уменьшается на определенный процент. Если цель на 30 уровней выше персонажа, персонаж наносит на 10% урона меньше противнику и получает дополнительные 10% урона. Все для того, чтобы люди не пытались слепо сражаться с монстрами высокого уровня. Таким образом, в игре будет баланс.

В другом случае, когда босса атакует рейдовая группа, то победа, в большинстве случаев, достигается за счет числа. Но здесь, из-за системы штрафов, люди, даже выигрывая своим числом, не станут слепо нападать на боссов высокого уровня. Это также продлит ожидаемую продолжительность жизни игры. И сделает игру более интересной, заставляя игроков медленно прокачивать свои уровни.

- Ну, давайте начнем! - сказал Костолом, первым нанеся удар тяжелым мечом, раздробив череп первого скелета.

Классовый квест обновлен Победите 25 солдат-скелетов. 1/25 Сложность задания: А

И с каждой смертью скелета, квест обновлялся. Это был довольно простой и легкий способ повысить уровень персонажа.

-«Силой поднимать уровень – удивительно»- подумал Дэйв.

Двое сильных игроков направо и налево убивали скелетов, в то время как Дэйв постоянно поднимал уровни и за счет других выполнял классовый квест.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/276698>