

## Глава 19

Дэйву пришлось ждать следующей миссии, чтобы покинуть это место. Он начал осматривать членов своего подразделения. Большинство из них были гнилыми, и всех их можно было описать одним хорошим словом, немые.

- \*Вздых\*... И что мне делать с этой кучей мяса..., - сказал Дэйв своей маленькой группе.

Он все еще чувствовал гордость, это было его подразделение, его сокровище, что-то, что поможет ему достичь более высокой цели, поэтому он решил максимально использовать их.

\*\*\*

Подразделение № 22225 вызвано для защиты от вторжения.

Как лидер подразделения, вы обязаны служить королю, и защитить свою землю.

Идите вперед, и своей силой остановите захватчиков от продвижения вперед.

100 очков после успешного завершения.

Смерть каждого солдата из вашего подразделения будет стоить вам 10 очков.

Каждый враг, умирающий из-за атак командира, приносит 10 очков.

Каждый враг, который умирает от рук ваших подчиненных приносит 5 очков.

Вы можете получить больше очков вклада, основанных на достойных поступках, и в зависимости от вашего поведения в разных ситуациях.

Вы можете отказаться от миссии, но вы должны заплатить 100 очков вклада.

Как только у вас не останется очков, вы будете лишены своего звания.

Вы примете миссию?

Да / Нет?

\*\*\*

Дэйв внимательно прочитал уведомление. В отличие от того времени, когда он был простым солдатом, на этот раз информационное окно было исчерпывающим, оно показало ему четкую

цель и вознаграждение. Показывая также риски. Если он откажется или проиграет, он, вероятно, много потеряет. Если его убьют, он будет изгнан из этого места, и единственное доступное средство для обеспечения его будущего будет потеряно.

Дэйв начал взвешивать шансы. В такое время, людям нужно сесть и тщательно подумать о том, что делать. У Дэйва не было времени размышлять, так как квест был прямо перед его глазами.

Первое, что пришло ему в голову, - это то, как ИИ делал квесты. Последняя миссия, которую он принимал, была действительно сложной, к счастью, Дэйв смог выжить, сыграв на хаосе группы авантюристов. Однако, если бы он снова и снова полагался на этот план. Однажды кто-то будет готов к этому. Новое поведение нежити должно было встревожить людей, разве это видано, чтобы нежить убегала, спрятав свой хвост между ног? Нежить должна быть упористой и тупой по своей природе. Ну, по крайней мере, низкоуровневая. Однако Дэйву удалось вытеснить это из их инстинктивных привычек и заставить их делать то, чего нежить обычно не делала. Поэтому ему нужно было иметь резервный план, как только люди узнают о «уникальной» убегаящей нежити.

Это, однако, пока не столь важно. На данный момент люди не знают о существовании Дэйва. И он не показывался.

Второй момент заключается в том, каков шанс того, что Дэйву придется стоять против высокоуровневых игроков? Если бы ему пришлось столкнуться, скажем так, с игроками 300+ уровня, весь его взвод будет уничтожен за считанные секунды.

Можно забыть о битве, если ему удастся сбежать от игрока 300-го уровня, это само по себе станет достижением.

Однако у Дэйва не было выбора, ему нужно начать миссию с неопределёнными шансами, ему еще предстоит понять принцип этих миссий. Хотя его дважды телепортировало в низкоуровневый регион, где он дважды побеждал одну и ту же группу игроков. В третий раз сбил его с курса. Действительно, это было странное событие, но в один прекрасный день, если он вслепую примет подобный квест, он может погибнуть. И это не то, чего не хотел Дэйв.

И последний момент. Уровень Дэйва. Он был слишком низким, и это просто смешно! В первую очередь, ему нужно было повысить свой уровень, если он повысит свой рейтинг в иерархии, ему, возможно, придется вести огромную группу нежити, чтобы противостоять более сильным противникам, и с его низким уровнем аура Лидерства будет бесполезной.

Аура лидерства предоставляет всей нежити под руководством лидера способность атаковать людей без штрафа за несоответствие уровня. И из-за того, что уровень Дэйва был ничтожным, 27. Борьба с игроком 80-го уровня, даже со всеми его десятью единицами нежити, была бы не чем иным, как массовым самоубийством.

-«\*Вздох\*... Это уже проблематично ...»- подумал Дэйв.

Действительно, у него было хорошее преимущество перед несколькими игроками благодаря его высокочеловеческому снаряжению, но это снаряжение поможет ему только на низком уровне. Как только он повысит уровень, ему понадобится лучшее снаряжение, чтобы сбалансировать своего персонажа.

Он мог использовать очки вклада, чтобы получить снаряжение, но это будет удерживать скорость его роста.

Однако, как только Дэйв подумал об этом, это звучало довольно правдоподобно. Дэйв не торопился увеличиваться уровень. Хотя он мог столкнуться с высокоуровневыми игроками, он все равно был бы бесполезен, даже если бы он был такого же уровня, главным образом из-за отсутствия надлежащего снаряжения. И когда Дэйв вспомнил торговца, он укрепил идею набрать базовую силу перед повышением уровня.

Первым делом, Дэйву нужен был класс! И теперь, не имея возможности закончить квест линию Паладина, он остался без класса. Он не мог покинуть мир мертвых, чтобы добраться до церкви, и он уверен, что, черт возьми, не хотел входить в церковь, выглядя как нежить.

Чтобы бы ему ответил служитель церкви?

-«Ах, да, мистер Нежить, ты хочешь стать паладином? Как насчет ответа - нет?»- а затем он шмальнул бы лучом божественного света, превращая Дэйва в труху.

-«\*Вздых\*... Слишком много всего нового, из-за чего игра становится довольно сложной. Быть первопроходцем не всегда выгодно, нужно осторожно идти вперед, взвешивая все за и против.»- подумал Дэйв

Перед глазами Дэйва все еще мигало уведомление, не собираясь исчезать, пока Дэйв не сделает выбор. Это было похоже на тиканье в глубине души, которое побуждало его выбирать. Сражаться или бежать.

Дэйв ничего не мог сделать, он уже потратил много очков вклада, и с его оставшимися 80 очками, если бы он отказался, у него будет дефицит очков, что лишит его звания.

Это не то, чего хотел Дэйв. Так как это можно будет считать неудачным завершением линии главного квеста.

На данный момент у Дэйва было два квеста. Первым и самым важным был Основной квест, который требовал от него победить Короля Нежити.

Второй квест был квест наследия, который будет разблокирован только для Дэйва после достижения некоторых скрытых требований. Дэйв уже провел исследование квестов наследия и понял, что даже с частью наследия нужно выполнить несколько квестов, чтобы полностью

раскрыть потенциал предмета наследия.

Например, элемент бога войны, был гигантским глобусом. У него также было пять печатей, и игрок, который владел предметом, должен был победить нескольких сильных боссов, чтобы полностью раскрыть его потенциал. Последняя печать была самой трудной, но ее разблокировка предоставляла лучший навык в игре. Преобразование.

Как только игрок преобразуется, он получает способности, связанные с элементом Наследия. И все эти способности сильны. Тем не менее, преобразование имеет ограниченное времени использования. Оно может использоваться только 2 часа и 72 часа игрового времени откатывается

Тем не менее, для нескольких гильдий этих двух часов было достаточно, чтобы победить могучих боссов и очистить невозможные подземелья.

Дэйв не хотел терять ни один из этих квестов. Поэтому он постарается сделать все возможное, чтобы выполнить оба.

Дэйв нажал кнопку «принять» и был снова телепортирован на кладбище.

На этот раз это была не та самая группа из четырех человек, это была другая группа авантюристов, которые продвигались по кладбищу.

Они не столкнулись с какими-либо скелетами, но были предупреждены о внезапном появлении новой группы монстров.

- Хорошо, ребята, позвольте мне потанковать для вас, вы можете поддерживать и исцелять меня сзади, этих тупых скелетов должно быть легко победить. Но я никогда не думал, что у них будут смешанные разновидности, - сказал парень, который должен был стать танком группы.

Действительно, обычно все типы нежити, с которыми встречались авантюристы, были либо: группа скелетов-воинов, группа скелетов-магов, группа скелетов-лучников или группа гулей. Но эта группа была другой, это была группа Дэйва.

В отличие от танка с прошлой группы, этот одет был еще хуже. У него был ржавый щит и одноручный меч, который ничем не отличался от основного оружия Дэйва.

Остальные позади него, однако, были немного лучше одеты, были два священника, одетые в белые одеяния, и воин, который владел длинным двуручным мечом.

Это была типичная ДД группа, один танк, один ДД [персонаж, наносящий основной урон] и два священника. Святая троица всех игр MMORPG, однако, двух священников слишком много, они, вероятно, сделали это, чтобы сделать путешествие более плавным.

- Хорошо, - сказал мастер меча: - Хорошо держи агро, я постараюсь не переагрить монстров. И вы, ребята, должны рассредоточиться и лечить нас, если мы понесем урон, - сказал мастер меча, обращаясь к двум священникам, которыми были две молодые девушки. Они были не очень красивы, но и не уродливы, самые простые девушки, как те, которых можно встретить на улице и забыть о них уже через 5 минут.

Именно так Дэйв и видел эту миссию – вся эта группа забудется уже через 5 минут после окончания.

Дэйв не стал усложнять им жизнь. Он использовал трех своих гулей, чтобы атаковать Танка, затем переместил лучников на левую сторону группы. А магов на правую.

Это странное явление застало группу авантюристов врасплох. Мало того, что эта группа скелетов была разнородной, она также могла организовать себя и принять стратегическое формирование?

Сначала они не сильно задумывались об этом, но в тот момент, когда битва началась, агро был повсюду!

Как танк мог удерживать агро? Лучники и скелеты были вне его диапазона, но в то же время были расположены так, что они могли атаковать священников! Гули не позволяли танку отходить назад, ибо постоянно окружали его, и как только мастер меча попытался избавить Танка от гулей, Дэйв подошел к нему с блеском в глазах.

[-260]

[-12]

- Какого черта! - воскликнул Мастер Меча. Он не мог поверить в то, что он нанес такой маленький урон странному бородатому скелету. Однако, он же, получил огромный урон! Это было в два раза выше, чем урон обычного элитного скелета.

- Черт! - вскрикнул Мастер меча, кастуя навик.

«{Мясорубка}»

[-0]

[-0]

[-0]

[-0]

Дэйв был ошеломлен идиотизмом этого парня. {Мясорубка} – навик мастера меча, который

наносил 50% урона от оружия в течение 4 последовательных ударов за определённый кап времени, необходимого для нанесения одной атаки. Это было быстро и показательно, но это был действительно плохой ход для использования против Дэйва! Обычно, умение за кап времени наносит двойной урон, но каждый последовательный удар должен отдельно пройти через защиту Дэйва...

Если его обычная атака наносила 12 урона. 50% не возымели ни одной единицы урона!

Дэйв не беспокоился о нем, так как он не давал ему отвлечься, продолжая нападать на него тяжелыми атаками и даже использовал разрушительный удар. Всякий раз, когда Дэйв видел шанс, он использовал этот навык, и ему действительно понравилось, что каждый раз, при каждом повышении навыка, время отката сокращалось. В один день, урон от навыка может даже превысить обычный урон от его оружия.

- Что, черт возьми, вы, ребята, делаете! Исцелите меня! - вскричал мастер меча, но как только он обернулся, он увидел, что священники изо всех сил пытаются отбиться от скелетов-лучников и скелетов-магов, которые атакуют их издалека. Они не могли исцелить даже себя, и он хочет, чтобы они исцелили его? Он выдает желаемое за действительное.

Идея этой тактики была довольно простой для Дэйва. Хотя он не может контролировать уровень угрозы своих врагов и может влиять на решение своей нежити только одним способом, когда она сражается. Он мог приказать им отступить, даже если враги зажмут их. Однако на данный момент они далеко друг от друга. Танк не мог их сдержать. И целители не смогли поддержать группу.

В считанные секунды первая жертва пала.

Это был один из священников.

\*\*\*

Один из ваших последователей успешно убил врага.

+5 очков вклада.

Затем последовал другой.

Один из ваших последователей успешно убил врага.

+5 очков вклада.

\*\*\*

Это был второй священник, и группа потеряла две из своих самых важных фигур. Лучники и

маги повернули глаза на оставшихся двоих, проливая на них дождь смерти.

\*\*\*

Вы убили одного из врагов.

+10 очков вклада.

\*\*\*

Это был обезумевший мастер меча.

И, наконец, настал черед танка, получившего последний удар от одного из гулей.

В один момент, один из гулей чуть не умер, но Дэйв мгновенно приказал ему отступить, и его место занял другой Гуль, с большим количеством ОЖ.

\*\*\*

Один из ваших последователей успешно убил врага.

+5 очков вклада.

\*\*\*

Дэйв был доволен этим, теперь он мог попытаться купить это зелье, и узнать, сколько опыта оно ему даст. Если этого будет достаточно, чтобы насытить его потребность в повышении уровня, он мог бы расслабиться. Если нет, тогда ему придется попросить Альфреда объяснить этот аспект квеста.

Но перед Дэйвом появилось странное уведомление.

\*\*\*

Подразделение 22225 успешно убило участников вторжения

Вы можете остаться здесь, ожидая дальнейших инструкций или воспрепятствовать другим

захватчикам.

Убийство других захватчиков даст бонусные очки вклада, как от этой миссии.

Вы хотите остаться здесь и ждать дальнейших указаний?

Да / Нет?

\*\*\*

Дэйва посетила дилемма. Должен ли он подождать и попытаться получить больше очков вклада? Или он должен вернуться и подождать, пока система не перенаправит его в другое место?

Первый вариант был довольно заманчивым для Дэйва, так как он отчаянно нуждался в очках вклада. И с умением занимать стратегическую позицию, управляя нежитью, он был уверен, что сможет одержать победу над большинством врагов своего уровня. Однако в этом уведомлении была скрытая угроза. Это означало бы, что ему придется остаться в этом месте. В отличие от того, когда он отправляется из мира мертвых в случайное место, где его ожидают низкоуровневые враги. Что если здесь появится высокоуровневый игрок? Разве это не будет означать гибель Дэйва? Хотя шанс был низким, это было не невозможно.

Ждать и получить больше бонусных очков? Или вернуться и ждать новой миссии. Дэйву придется сделать выбор.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/285282>