

Дэйв был в полном замешательстве. Люди говорили о странном видео! Все произошедшее в нем все больше и больше комментировали. некоторые высказали свои мысли и говорили, что это, вероятно, игровой трейлер нового события. В то время как другие говорили, что это видео снято игроком.

Форумы были заполнены комментариями, так как люди начали давать теории о мире мертвых, а некоторые даже думали, что это перевернет текущую игру с ног на голову, если такое количество нежити будет выпущено в мир. Однако больше всего Дэйва заинтересовало заявление разработчиков игры. Они даже дали игрокам подсказки о событии и первопроходце, который смог путешествовать по миру нежити

Сначала Дэйв чувствовал себя немного подавленным, потому что они раскрыли игрокам путь, которым они могут получить доступ к событию. Действительно, он не имел права монополизировать событие игры, но все же он каким-то образом чувствовал, что к нему относятся несправедливо.

Дэйв продолжал прокручивать форумы, пока не увидел пост, который его больше всего заинтересовал.

Это был пост, сделанный Опустошителями. Они даже дали небольшую награду любому, кто даст намек о том, кто находится в мире нежити. Даже сам игрок будет награжден 10 000\$, если примкнет к Опустошителям и даст им право доступа в зону.

Проще говоря, это был контракт на убийство Дэйва, они хотели убить его, чтобы это событие было доступно для всех.

Дэйву не нравилось происходящее. Если бы он сделал свое присутствие известным, он мог бы в конечном итоге привлечь внимание игроков высокого уровня. У него сейчас нет силы защитить себя, но он должен что-то сделать.

Он опубликовал небольшое предложение под именем Мистера Скелета, гласящее:

«Нежить никогда не подчинится живым»

Затем он встал из-за компьютера и направился к кровати. Сначала ему нужно было расслабиться и поспать, так как его веки были тяжелее свинца.

Как только Дэйв проснулся, он позавтракал и вернулся к игре.

Сбережения Дэйва составляли около 6500 долларов, заплатив арендную плату и купив еды, он изрядно потратился.

Но Дэйв мог лишь тяжело вздохнуть из-за траты денег. Это был еще один мотиватор для Дэйва, с помощью которого ему стоит усерднее трудиться над выполнением квеста и получить трон короля нежити.

Как только Дэйв зашел в игру, оставался один час до начала его квеста. Поэтому он хорошенько отдохнул.

Как только Дэйв вышел из системы, его ОЖ полностью восстановились, и теперь ему нужно было только подождать окончания таймера, чтобы начать квест.

Дэйв не терял времени, и стал приближаться ко дворцу из костей, когда он достиг определенного порога, он снова был остановлен странным барьером.

Именно сюда он должен будет прийти, как только достигнет следующего ранга. Посмотрев на невидимый барьер, Дэйв смог увидеть различную нежить. Некоторая нежить была гигантской, а некоторая меньше Дэйва, у большинства из них была гуманоидная форма, но там также были и орки-нежить. И Огры, и даже зомби-тролли, а некоторые скелеты были даже летающими.

Это ранг - скелет-капитан. И после него было сильное звание Рыцаря Смерти. Истинный костяк армии нежити - Рыцарь Смерти. Их насчитывалось несколько тысяч, и каждый из них мог возглавить группу из 11100 скелетов. 100 капитанов с 10 элитными-скелетами в подчинении у этих капитанов, в то время как у каждого элитного-скелета под управлением была группа из 10 юнитов нежити.

Если Дэйв сможет достичь Ранга Рыцаря Смерти, он сможет сражаться с более сильными противниками, однако его уровень строго ограничивает его.

Даже ранг скелета-капитана требовал от Дэйва по меньшей мере 150 уровня. И это означает только одно. Дэйву нужно скопить огромное количество очков вклада, чтобы быстро достичь этого уровня. Покупка бутылей опыта даст ему огромное преимущество с точки зрения повышения уровня. Но накопление очков вклада - дело непростое. И с нынешним поворотом событий, происходящих на форумах, и повышенным вниманием более сильных и могущественных гильдий. Шансы Дэйва на получение большего количества очков вклада сильно упали.

Однако, кое-что обнадёживало Дэйва, это было странное обновление его кольца. Он мог сменить свою внешность на человеческую, но Дэйв еще не знал, если он умрет в форме человека, провалится ли его квест? Также, как ему отсюда выйти? Он застрял здесь без возможности посетить внешний мир.

- Альфред, - сказал Дэйв, и вскоре появился дворецкий.

- Да, это снова ты, что такое? - спросил Альфред.

- Эта миссия первопроходца слишком сложна. я не смогу преодолеть трудности такими темпами. Игра не должна быть несправедливой, и прямо сейчас я застрял в этом месте, не в состоянии повысить уровень, кроме как выпивая бутылки опыта. Даже эти зелья ограничены в количестве и, вероятно, мне их не хватит, чтобы повысить свой уровень до необходимого. Тебе не кажется, что это несправедливо? - сказал Дэйв.

- Эти зелья ничто иное, как бонусные очки опыта, действительно, они не сильно тебе помогут в получении высокого уровня, даже если ты выпьешь все зелья, то едва достигнешь 300 уровня. Вообще говоря, это лишь награда для людей, которым трудно повысить уровень. И ты не должен на них полагаться. Что касается другого вопроса, то да, это действительно несправедливо, но я все контролирую. После того, как ты успешно закончишь свой квест наследия, ты узнаешь, почему. Как правило, я не помогаю другим игрокам, но что касается твоей ситуации как первопроходца, мне следует дать тебе пару намеков, иначе это действительно будет несправедливо. Усердно выполняй квест наследия, и ты узнаешь, как работает система мира мертвых, - сказал Альфред, исчезая из поля зрения.

Дэйв был благодарен, Альфред обычно думал только о том, чтобы дать понять, есть ли ошибка или ошибка в игре. И из-за ограниченной информации Дэйва об этом месте, это считалось недостатком. В нормальных условиях, если бы все игроки смогли получить доступ к этому месту, Альфред никому бы не помог. Потому что множество игроков может легко найти решение проблемы Дэйва. Однако из-за того, что Дэйв был один, ему нужна была помощь, иначе это было бы несправедливо по отношению к первопроходцу.

Время кончилось, и началась вторая часть первого квеста наследия Дэйва.

Вы были телепортированы на арену божественных испытаний.

Началась вторая часть вашего квеста.

выживание

Чем дольше вы выживите, тем лучше награда.

Смерть здесь не повлияет на ваш прогресс в любом другом квесте или даже за пределами арены.

Первая волна начинается.

Началась первая волна, и она была похожа на ту, которую Дэйв впервые перенес. Это были крысы. Однако вместо одной крысы их было около двух десятков.

Дэйв убил первое существо и перед ним появилось небольшое уведомление.

Вы убили врага

Активировалась Симфония Смерти

Значение Исцеления [0]

- Хм? - Дэйв был немного ошеломлен, так как не знал, что происходит. Он нажал на уведомление, игнорируя крыс, которые появились перед ним.

Симфония Смерти.

Убийство каждого врага может исцелить вас на 5% от общего запаса ОЖ.

{Навык божественного уровня}

Дэйв был потрясен. Фиксированный процент ОЖ! Это было удивительно. Но это было иначе, чем кража жизни. Снаряжение кражи ОЖ могло исцелить процент ОЖ от нанесенного урона, и на это влияла защита цели, однако этот навык позволил Дэйву исцелять фиксированный процент ОЖ после убийства врага. Сражаясь с высокоуровневыми врагами, Дэйву может быть трудно использовать этот навык, но вот сражаясь с мелкими сошками это хороший способ восполнить запас ОЖ.

Дэйв начал убивать некоторых, но прежде чем он смог полностью их убить, появилась еще одна волна. Это были волки.

- Твою мать.

Дэйв наконец понял, что если он будет долго сражаться с одной волной монстров. То в какой-то момент он будет окружен и убит.

Дэйв проигнорировал маленьких крыс и начал убивать волков.

Крысы и волки не могли нанести Дэйву даже 1 единицы урона. Поэтому они не угрожали Дэйву. Однако после этих существ будут орки и гоблины, даже тролли. Они начнут усиленно атаковать его, а совокупный урон будет огромным.

Дэйв проигнорировал крыс по одной простой причине.

{Симфония смерти}

Он мог бы использовать крыс, чтобы исцелить 5% своих ОЖ, когда его ОЖ будет мало, и это увеличит его шансы на выживание в течение длительного времени.

Волки тоже были хорошим средством для исцеления. Но, чтобы их убить, Дэйву нужно нанести два удара, и если бы он оставил их жить, они бы помешали его.

У волков было странное умение

{ Вой }

Этот навык влияет на скорость передвижения игрока. Порази Дэйва несколько раз умением {вой}, он бы не смог нормально двигаться

Как только волки были убиты, появилась волна из двадцати орков.

Дэйв немедленно побежал вперед, атакуя ближайшего орка.

Орки могли нанести около 20 урона Дэйву. И в тот момент, когда первый удар достиг Дэйва

[Блок]

Дэйв использовал Блок, чтобы отменить урон первого удара Орка, а затем ударил его в ответ

[-680]

Орк потерял около двух третей своих ОЖ, затем Дэйв нанес второй удар, прежде чем Орк смог атаковать снова.

[-720]

Орк умер

Активирована Симфония Смерти

[+0]

- Очень хорошо, - подумал Дэйв, таким образом он, естественно, выживет в течение длительного периода времени. Ему просто нужно использовать свои способности и соответственно управлять своими навыками.

Этот вызов был простой задачей, чтобы проверить координацию игрока, умение справляться со врагами и умение использовать навыки. Если какой-либо игрок начнет в лоб атаковать каждого монстра, как только появятся монстры посильнее, игрок будет подавлен.

В то же время, оставив существ послабее, игрок мог бы периодически восстанавливать запас ОЖ, убивая их в критических ситуациях, таким образом, шансы выжить повысятся, и игрок сможет сражаться с сильными монстрами подольше.

И поэтому Дэйв сражался...

<http://tl.rulate.ru/book/14032/286408>