

Глава 374: Коварное Подземелье

Дэйв откатился от атакующего каменного горбуна. Существо было похоже на Джаггернаута, когда оно врезалось в алтарь, полностью уничтожив его.

Ему потребовалось несколько секунд, чтобы выбраться из дыры размером с грузовик, которую он проделал в стене. Но у Дэйва не было времени обращать на него внимание, потому что второй огромный коралловый зверь бросился на него.

Дэйв отпрыгнул от существ, набирая дистанцию. Он не знал, против чего сражается, поэтому внимательно осмотрел одного из них.

Коралотит

Уровень: 410

Ранг: Эпический

Базовый урон: 85,000-90,000

Уровень Опасности: □

ОЗ: 1,500,000

Физ.Защ: 150,000

Маг.Защ: 120,000

Навыки:

[Неудержимая Сила] – Совершает Рывок к местоположению цели, нанося 1000% базового урона. Атака не может быть остановлена, и игрок будет истощен в течение 3 секунд после завершения навыка.

[Каменная Кожа] - Увеличивает защиту Коралотита на 200% в течение 30 секунд. Коралотит теряет 30% скорости движения.

[Спинолом] – Ударяет обоими кулаками, нанося 200% базового урона и создавая конус шипов,

которые наносят 100% базового урона, уменьшаемого на 10% за каждый (1) метр перемещения шипов.

Лор: Коралотиты были созданы для защиты Храма Морской Богини. Они не терпят нарушителей и будут сражаться до самого мрачного исхода.

-«Ладно, ничего особо угрожающего»- подумал про себя Дэйв. Он откатился от очередного рывка одного из ближайших Коралотитов и послал апперкот в яремную вену существа с места, где стоял. Существо завизжало от боли, пламя Дэйва оказалось чрезвычайно опасным для кораллового существа.

Второй монстр прыгнул на Дэйва и рухнул вниз, словно метеор.

Дэйв отскочил назад в [Вертикальном Разрезе], уклоняясь от атаки, но кулаки монстра врезались в землю в тот момент, когда он приземлился, создавая волну камней, которые преобразовались в шипы.

Шипы обрушились на Дэйва, их заостренные концы обещали целую вечность боли, если он на них напорется.

Дэйв отскочил назад и побежал прочь, исчерпав весь запас своих умений. Эти существа явно не были опасны для Дэйва, но он чувствовал, что ему чего-то не хватает. Что-то было не так; Подземелье защищалось в значительной степени только этими двумя стражами. Это место вряд ли можно было назвать подземельем, это была всего лишь комната с двумя монстрами.

Дэйв взмахнул рукой, и восемь призрачных черепов материализовались, а затем превратились в шестнадцать адских призрачных черепов. Самая сильная комбинация Дэйва - слияние [Призрачных Черепов], [Драконьего Шара] и [Двойного Удара].

Адские черепа двинулись с невообразимой скоростью, разделившись на две группы. Каждый из Коралотитов остался лицом к лицу с восемью пылающими черепами, приближающимися к ним.

Существа приготовились к удару, но магия и сила, стоящие за навыком Дэйва, заставили их вздрогнуть. Их коралловые тела трескались и становились черными, сгорая.

-1,225,000

-1,225,000

Пока существа выли от боли, Дэйв бросился к одному из них, активируя [Бегство] к счастью, когда он врезался в существо, оно было отправлено в полет, врезаясь в своего собрата.

Два монстра неуклюже повисли друг на друге, пытаясь удержать равновесие, но Дэйв не дал им ни малейшего шанса устоять на ногах. Он двигался быстро, вращаясь как волчок в Адском Торнадо. Его кулаки врезались в монстров, грохоча и сотрясая их с каждым ударом, и, наконец, осушили их полоску ОЗ до последней капли.

Дэйв не получил никакого опыта после победы над этими двумя существами. Они были слишком низкого уровня, чтобы он мог что-то за них получить. Но только потому, что бой был окончен, он не терял бдительности.

Эти два монстра буквально выскочили из ниоткуда, и он не хотел рисковать быть окруженным другими монстрами, пока не будет готов столкнуться с ними.

Дэйв внимательно оглядел храм. Он целиком был в сплошном беспорядке. Стены были испачканы коричневым веществом, которое, как он сильно подозревал, было старыми пятнами крови. Что бы здесь ни произошло, это должно было быть или смертельным сражением, или ужасной резней. Ситуация у входа в храм подсказывала второй вариант.

И как бы там ни было, ящик Пандоры, который искал Дэйв, наверняка попал в руки захватчиков.

Дэйв внимательно осмотрел храм. Он не нашел ничего интересного, кроме тела мертвой женщины или её скелета. В нём не было ничего необычного. Обычное существо, старая кровь и выбеленные кости.

Дэйв присел на корточки рядом со скелетом в белом платье. Платье было разорвано во многих местах, что наводило на мысль о ранах от меча, судя по количеству засохшей и замерзшей крови рядом с порезами на платье.

- Извини, - извинился Дэйв перед трупом и отодвинул его в сторону. Под трупом лежал меч. Меча был в лучшей форме, чем тот, который пронзил тело Азусы.

Дэйв узнал этот меч, он уже видел нечто подобное раньше. Он не узнал тот, что прошел через тело Азусы, потому что ржавчина разъела большую его

часть. И все же этот был местами нетронутым. Этот меч принадлежал элитным войскам армии Цинь.

Тот, кто напал на этот храм из-за ящика Пандоры, должно быть, принадлежал к Восточному Королевству.

У Дэйва стало больше подсказок о ящике. Его глаза поблуждали немного, и взгляд остановился на руке леди. Она что-то крепко сжимала в руке. Даже после смерти её кулак оставался сомкнутым. Дэйв разжал ладонь и увидел в ней маленькую золотую морскую звезду.

- Вот дерьмо.

Дэйв вздохнул и встал. Азусу ждали плохие новости. Дэйв повернулся, чтобы покинуть подземелье, но краем глаза заметил маленький парящий шар, парящий над рукой статуи.

Дэйв подошел к шару и коснулся его. Перед ним появилось ностальгическое уведомление.

Вы управляете Ядром Подземелья. Вы хотели бы изменить структуру Подземелья?

Да/Нет?

Дэйв улыбнулся и нажал кнопку "Да".

Как у Рыцаря Рока, у вас есть доступ к специальным опциям для изменения текущего подземелья.

Подземелье Морской Богини. – Ограничено Одним Уровнем -

Что бы вы хотели изменить?

- Покажи мне мои возможности, - сказал Дэйв.

Изменение структуры подземелья, (Ограничено пещерами, кавернами и шахтами).

Изменение монстров, появляющихся в подземелье, (Ограничено расой нежити, максимальный

уровень босса не может превышать уровень администратора подземелья).

Изменение уровней подземелья, (как Рыцарь Рока, вы можете увеличить подземелье до четырёх уровней).

Дэйв улыбнулся и начал настраивать подземелье.

Перед ним возник голографический экран, показывающий подземелье, в котором он сейчас находился. Подземелье находилось внутри горы. В неё было много "свободного места" для него, которое он мог использовать. Поэтому он начал с увеличения количества уровней.

Он увеличил количество уровней с одного до пяти на голографическом экране. Ему предложили несколько необычных вариантов расположения подземелья. Он нашел один, который в основном состоял из пяти скооперированных лабиринтов. Ему это понравилось, и он выбрал его в качестве базового.

Он все равно изменил некоторые пути в лабиринте, делая вход легким, но выход из него чрезвычайно опасным вариантом.

- Все ещё кажется слишком легким, - подумал Дэйв.

- Создание подземелий никогда не бывает легким, о чем ты говоришь? - Дэйв услышал голос прямо у своих ушей.

Почему-то он не вскрикнул от испуга и не подпрыгнул на месте. Он был слишком удивлен, чтобы даже почувствовать страх. Медленно повернувшись, Дэйв увидел ухмыляющееся лицо Альберта, пристально глядевшего на него.

- Что ты здесь делаешь? - спросил Дэйв.

- Ну, ты пытаешься перестроить подземелье, мне стало интересно, и я пришел посмотреть. Хотя я мог бы сделать это с самого моего любимого тропического острова, - приветливо улыбнулся Альберт.

Дэйв покачал головой и сказал: - Базовая конструкция слишком проста. Для дружелюбного игрока, а не большого фаната, - сказал Дэйв.

-И как же ты предлагаешь это изменить? - спросил Альберт.

- Хм... стены, движущиеся стены, а так же стены, которые поднимаются и опускаются. Сбрасывай игроков, создавай новые секции каждые несколько секунд. Вращай пол, не дай им сориентироваться. Это что касается основы.

- Ничего особо сложного. Но я сомневаюсь, что это сильно изменит подземелье, - сказал Альберт.

- Даа, если мы на этом остановимся. Затем мы добавим монстров, случайных. Монстры, которые появляются и заставляют игроков уходить с их базового направления. Сделай так, чтобы стены разделяли отряд, черт возьми, даже сделайте подземелье с запретом на телепортацию или связь. Настоящее подземелье, то, которое заставит каждого тщательно думать о каждом шаге, заставит их вспотеть, - сказал Дэйв, злобно ухмыляясь.

- Хм, тогда позволь мне тебе помочь, - сказал Альберт, и в голографическом дизайне Дэйва появилось несколько инструментов.

- Это продвинутые инструменты для создания подземелий, ты сможешь найти большинство вещей, о которых ты говорил, в них. Но ты должен уважать правило номер один создания подземелий, - сказал Альберт. Но Дэйв не стал дожидаться, пока он произнесет правило, которое Дэйв произнес сам: - Подземелье должно быть честным, оно должно быть проходимым.

- Именно.

- Не беспокойся об этом, дай мне инструменты, сядь поудобнее и расслабься, а я тут немного поколдую, - сказал Дэйв и начал расширять и удлинять стены, управляя ячейками на голографическом дисплее. Создавались новые маршруты, тупики, пути, ведущие к новым путям, участки, которые вели в никуда, и участки, которые заканчивались ловушками или многочисленными смертельными ловушками.

Альберт нахмурился от смертельности подземелья, он уже собирался заговорить, но когда увидел следующие шаги Дэйва, то улыбнулся: -

Воистину, Подземелье Зла. Я восхищаюсь человеческим умом, он может создать такое чудовищное творение, но все же, несмотря на всю эту опасность, ты все еще оставляешь луч надежды.

- Только для того, чтобы это заметили самые умные люди, иначе - все умрут. Итак, что ты думаешь об этом подземелье? - спросил Дэйв.

- Довольно смертоносно, ты даже не добавил главного монстра этого места. Как ты думаешь, игроки смогут найти намеки на хлебные крошки, которые ты разбросал? - спросил Альберт.

- По моему собственному опыту, это займет у них немного времени. Есть некоторые действительно умные люди, Альберт. Один из них разберется в этом, но выяснить, как пройти подземелье, - это только первый шаг.

- А какие монстры тебе нужны в твоём подземелье? - спросил Альберт.

- Основные из них - Рыцари Смерти и босс ранга Рыцаря Рока. Сами по себе монстры не представляют реальной опасности, - сказал Дэйв.

- Да, есть путь и прохождение, но ты забыл одну важную вещь. Какова будет награда за то, что кто-то зачистит это подземелье? - спросил Альберт.

- Хм, даже не знаю. Неужели я должен платить из собственного кармана? Если так, то я вообще не думаю, что смогу изменить это место, - Дэйв пожал плечами.

- Нет, это будет мой собственный проект, просто скажите мне, что, по твоему мнению, будет стоить хлопот игроков, которые закончат это подземелье.

- Золото не так уж и ценно. За это место, возможно, титул, что-то вроде доказательства их храбрости, и для хвастовства. Черт возьми, хоть что-нибудь символическое. Материальная выгода для этих игроков не стоит столько, сколько честь.

- Верно. Тогда решено, ты хочешь, чтобы я объявил об этом подземелье игрокам всего мира? - спросил Альберт.

- Хмм, да, сделай это. Было бы забавно посмотреть, как они вспотеют, - сказал Дэйв.

Как только Дэйв закончил говорить, перед ним появилось уведомление.

Объявление Сервера!

Игрок Кис Штин'брах предлагает вам всем завоевать его подземелье!

Подземелье находится на вершине Покойного Ульмира, в горах Славы, в Северном Королевстве.

Пройдя подземелье, вы получите титул, «Целеустремлённый»!

Кроме того, помимо добычи, полученной из подземелья, первая сторона, завершившая

подземелье, получит временный доступ в Преисподнею на 30 дней!

- О, это заманчивое предложение, - улыбнулся Дэйв.

- Да, наверное, так оно и есть. А теперь дай мне нанести последние штрихи, - сказал Альберт.

Альберт добавил косметические эффекты, статуи, символы и многое другое. Это только делало тонкие намеки Дэйва еще более труднонаходимыми для восприятия. Вскоре гора начала трястись, и её структура начала полностью меняться.

Не прошло и нескольких секунд, как гора была готова принимать гостей.

- Новость распространилась, и теперь многие игроки используют телепортационные врата Покойного Ульмира, чтобы прийти сюда. Чтобы сделать всё справедливым, я отключил плату за переход для всех игроков, чтобы не наделять Северное Королевство полномочиями как представителя твоего подземелья, - сказал Альберт.

Дэйв пожал плечами, сказав: - Игроки все равно будут покупать предметы здесь, с массовым увеличением людей, которое придут сюда через врата, Северное Королевство все равно будет наделено такими полномочиями, - сказал Дэйв.

- Возможно, но тебе стоит взглянуть на эту грандиозную картину целиком. Теперь, когда игроки знают, что ты можешь изменять подземелья, я думаю, что они могут пригласить тебя изменить их собственные подземелья.

Массовая миграция игроков может обогатить королевства мира Завоевания, и ты являешься основой этого события.

- Да, я могу получить за это приличную сумму денег. Спасибо, Альберт, я не думал, что мне это понравится.

- Считаю это благодарностью за то, что ты показал мне, на что способен человеческий разум.

Дэйв кивнул Альберту и разорвал свиток телепортации в Урбург. Ему нужно было встретиться со стариком. Только он мог рассказать ему больше о Королевстве Цинь и о тех, кто напал на Храм Морской Богини