

Глава 18. Золотой Скелет-Рыцарь (2)

Часть вторая

Сан-Хёк подготавливался ко второй фазе Золотого Скелета-Рыцаря ещё во время первой фазы. Он использовал Золотые Болты, чтобы создать на полу произведение искусства.

В прошлом Сан-Хёка это называлось "рытьё ям". Чем лучше игрок разбирался в рытье ям, тем проще было преодолеть вторую фазу Золотого Скелета-Рыцаря.

Разумеется, с ростом уровней пользователей они всё чаще побеждали Босса одной лишь грубой силой, однако это произойдёт гораздо позже.

Именно поэтому Сан-Хёк мог спокойно приблизиться к скелету с помощью ям в полу, которые сплетались друг с другом, словно паутина.

Золотой Скелет-Рыцарь высвобождал электрический шторм каждые три секунды, однако он не мог нанести ни единицы урона Сан-Хёку, который прятался в яме.

Сан-Хёк мало-помалу приближался к Боссу. Поскольку скелет уже находился при смерти, то Сан-Хёку нужно было опасаться лишь электрического шторма и ничего более.

На самом деле, в данный момент Золотой Скелет-Рыцарь был невосприимчив ко всем дальнобойным атакам, однако слаб в ближнем бою. Другими словами, как только Сан-Хёк нанесёт точный удар, то Босс может пасть.

Из своего огромного опыта, приобретённого в прошлой жизни, Сан-Хёк знал об этом факте, а поэтому старательно "создавал" ямы и, как результат, смог приблизиться прямо к скелету.

Теперь всё, что ему оставалось, так это нанести точный удар и по-настоящему закончить охоту на Золотого Скелета-Рыцаря.

Вспышка

Пз-з-з-з-з-зт!

Бу-у-у-у-у-у-ум!

После окончания ещё одного электрического шторма Сан-Хёк мгновенно поднялся и вонзил "Сокровенный Меч Путешественника" в ногу Золотого Скелета-Рыцаря.

Вжух

Хруст!

Треск!

Не имело никакого значения, куда он ударил. Самым главным было то, что атака настигла свою цель.

Трещина, появившаяся на ноге, которую пронзил меч, распространилась по всему телу Босса.

Это был конец. Золотой Скелет-Рыцарь уже достиг своего предела, а поэтому, разумеется, был не в состоянии выдержать ещё один удар.

Глухой стук

Скелет развалился на куски.

Это ознаменовало окончание более чем двухчасовой битвы между Сан-Хёком и Золотым Скелетом-Рыцарем.

Вы одолели Босса-монстра "Золотого Скелета-Рыцаря".

Вы впервые завершили охоту на Полевого Босса и сделали то, что ещё не удавалось ни одному Путешественнику между Измерениями. Это станет вашим достижением и никогда не будет забыто.

Вы получили титул уникального класса: "Первый Охотник на Полевых Боссов".

Вы одолели первого Золотого Скелета-Рыцаря и в качестве бонуса за первое убийство получаете все предметы, которые возможно было заполучить от данного Босса. Число предметов равняется семидесяти одному.

Поздравляем. Собранная карма преодолела предел, и ваш уровень повысился.

Сан-Хёку никогда не надоедали подобные системные оповещения, сколько бы раз он их ни слышал. Вновь услышав одно из них, Сан-Хёк обрадовался и, улыбаясь, кивнул головой.

Он был просто счастлив, что получил титул "Первый Охотник на Полевых Боссов", а также радовался тому, что заполучил все предметы благодаря бонусу за первое убийство.

Бонус за первое убийство.

Данный бонус представлял собой систему, которая применялась лишь к монстрам, обладающим именем, а также по силе равным полевым Боссам или даже превосходящим их. Проще говоря, убийство первого такого монстра каждого типа позволяло тому, кто победил его, заполучить все возможные предметы, которые могли выпасть из противника.

У этого правила не существовало никаких исключений. Из монстра выпадали все предметы до единого.

В результате данной системы все игроки "Вечной Жизни" были сосредоточены на "первом" убийстве.

Чтобы лучше понять эту систему, из Золотого Скелета-Рыцаря, которого только что одолел Сан-Хёк, выпал предмет под названием "Десятитысячелетняя Золотая Кость", так же известная как "лотерея золотого скелета", с вероятностью выпадения в менее одну сотую процента.

Другими словами, её можно было получить приблизительно лишь за каждые десять тысяч убийств Золотого Скелета-Рыцаря, однако первое убийство обеспечило Сан-Хёка данным предметом со стопроцентной вероятностью.

Таким образом, первое уничтожение монстра, обладающего именем, не только приносило вам славу, но и давало множество преимуществ.

'Первое убийство круче всех.'

Сан-Хёк кивнул головой, глядя на выпавшие перед ним предметы. Его межпространственная сумка была слишком мала, а поэтому Сан-Хёк оказался вынужден превратить некоторые предметы в карты.

Благодаря этой охоте в Древнем Замке Призраков Сан-Хёк получил невероятную прибыль. Однако наибольшую пользу принесли три основных фактора.

Первый – это Десяти Тысячелетняя Золотая Кость, выпадение которой, по сути, являлось лотереей.

Десяти Тысячелетняя Золотая Кость, как и гласило её название, являлась просто костью, сделанной из золота.

Она использовалась как материал для создания вещей, а также для повышения класса

предмета до уникального. Спустя большое количество времени число уникальных вещей на рынке возрастёт, однако прямо сейчас там не было ни одного редкого предмета, не говоря уж об уникальных.

Текущая ситуация заключалась в том, то все предметы магического класса продавались по высокой цене, а поэтому приобретение уникального предмета являлось подвигом.

Вещи, созданные из Десяти Тысячелетней Золотой Кости были очень хорошо известны так же и своим качеством. Благодаря этому даже после того как общий уровень игроков возрос, и не было никакого смысла убивать Золотого Скелета-Рыцаря, огромное количество игроков по-прежнему продолжало выискивать данного Босса.

На самом деле, другие вещи, выпадающие из Золотого Скелета-Рыцаря, не представляли из себя ничего особенного. Единственным действительно ценным предметом являлась Десяти Тысячелетняя Золотая Кость. Все остальные вещи выпадали довольно часто. Даже предмет, который был наиболее близок к Золотой Кости, выпадал с вероятностью, равной примерно пяти процентам. Лишь Десяти Тысячелетняя Кость была чем-то особенным.

Получить Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость – это словно выиграть лотерею.

Всего существовало двадцать четыре типа предметов, которые можно было сделать из Золотой Кости, и в своей прошлой жизни Сан-Хёк использовал около десяти из них.

Разумеется, в те времена, когда он ими пользовался, на рынке уже было множество высокоуровневых предметов, а поэтому вещи из Золотой Кости стоили гораздо меньше.

Тогда Сан-Хёк использовал эти предметы, поскольку нуждался в дешевом, но одновременно качественном снаряжении. Однако он мог сказать наверняка лишь то, что был вполне доволен ими.

Вторым фактором являлся титул "Первый Охотник на Полевых Боссов", эффекты которого были следующими:

Титул: Первый Охотник на Полевых Боссов.

Класс: Уникальный.

Описание: Вы доказали свою силу, одолев Полевого Босса-Монстра раньше, чем кто бы то ни было.

Эффекты:

Префикс: При столкновении с Полевыми Боссами-Монстрами сила атаки возрастает.

Постфикс: При столкновении с Полевыми Боссами-Монстрами защита возрастает.

Основные эффекты:

Преклонение (А) – при столкновении с Полевыми Боссами-Монстрами вероятность критического удара возрастает на 7%, урон от критического удара возрастает на 15%.

К сожалению, его эффекты ограничивались лишь Полевыми Боссами, однако они всё равно были довольно хороши. Данный титул окажет Сан-Хёку огромную помощь.

Заключительная выгода заключалась в огромном количестве полученной кармы после покорения бонусной области и полевого Босса.

В данный момент уровень Сан-Хёка был тридцать седьмым.

Сейчас самым высокоуровневым игроком, известным сообществу, считался китаец "Чжан Цзэ", который вчера достиг сорокового уровня.

Однако он обладал лишь одной Душой. Кроме того, в памяти Сан-Хёка также не было информации о высокоуровневом пользователе с именем "Чжан Цзэ". А это означало лишь то, что он был бестолковым игроком, решившим использовать лишь Одну Душу и в конце концов оставшимся позади.

Однако действительно важным было не будущее Чжан Цзэ, а тот факт, что Сан-Хёку удалось преодолеть начальное ограничение игры с Четырьмя Душами и практически сравняться с игроком с Одной Душой.

С другой стороны, среди выпавших из Золотого Скелета-Рыцаря предметов было и несколько довольно полезных вещей. Все полезные предметы Сан-Хёк оставил при себе, остальные же – собирался продать. Из различных материалов, предназначавшихся для создания вещей, он сделал карты, которые в последствие собирался использовать, а поэтому просто положил их в банк.

Поскольку сейчас Сан-Хёк шёл по пути "Пользователя Карт", то в будущем ему понадобится много золота. "Слияние Карт", фактически, представляло из себя навык, которому в качестве топлива требовались деньги, поэтому Сан-Хёк мог просто обанкротиться, если бы постоянно комбинировал карты.

Разумеется, только то, что у него были деньги, не означало, что он мог запастись бесконечным количеством карт.

Первое слияние карт, созданное Сан-Хёком прежде, "Пламенный Камень", представляло собой низкоранговое слияние, "стоимость" которого равнялась нулю, поэтому он мог запастись этими картами в бесконечном количестве. Однако позднее, как только у слияния карт появятся "затраты", Сан-Хёку придётся использовать данный навык с учётом формулы расчёта этих "затрат" – единственного недостатка "Пользователя Карт".

Продав все бесполезные предметы, Сан-Хёк направился на сорок первую улицу города Фалькон, так же известную как Улица Ремесленников. В этом месте находилось множество различных мастерских, и Сан-Хёк направлялся в наиболее известную кузницу среди все остальных под названием "Золотая Наковальня".

"Золотая Наковальня" была крупнейшей кузницей во всём городе Фалькон. Если быть точнее, она являлась крупнейшей кузницей среди семи городов в "Стране Сумерек" – области для начинающих игроков.

Владельцем "Золотой Наковальни" был дварф по имени Токан, так же известный как Красный Молот.

На самом деле, Токан был не просто обычным НИП-ом, которых мог повстречать Сан-Хёк.

Хоть в данный момент эта предыстория и не была известна, Токан на самом деле являлся королём гномов. Что же касается того, почему такая фигура управляет кузницей в городе Фалькон, это будет раскрыто через одно из основных сюжетных заданий позднее.

Основные сюжетные задания, в отличие от обычных побочных заданий, были уникальны и крайне важны, поэтому Сан-Хёк знал и их подробности.

Так или иначе, для Сан-Хёка, только что снявшего с себя ярлык новичка, это не имело никакого значения.

Система взаимоотношений в "Вечной Жизни" была очень динамична, поэтому ему нужно было улучшить взаимоотношения с одним НИП-ом или группой НИП-ов, перед тем как встретиться с Токаном.

Данный процесс был определёнno непрост. Именно поэтому некоторые игроки в прошлой жизни Сан-Хёка говорили, что улучшить взаимоотношения с высокоуровневыми НИП-ами было сложнее, чем повышать уровни в адской зоне.

Особенно это касалось таких НИП-ов, как Токин. Простая встреча с ним требовала до нелепого сложных условий.

Как говорилось: "приложите определённые усилия, если хотите встретить короля!"

'Однако у меня есть чит-код, который позволит встретить Токана сразу же.'

Чит-кодом, позволяющим пропустить все условия и напрямую встретиться с Токаном...
разумеется, была Десяти Тысячелетняя Золотая Кость.

— О-о-о-о-о-о.

Токан взял в руки золотую кость со счастливым выражением на лице. Он, казалось, уже был очарован этим предметом.

В прошлой жизни Сан-Хёка было хорошо известно, что Токан буквально влюблён в Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость. Так же как и было известно, что с её помощью можно встретиться с ним напрямую.

У гнома были свои причины действительно любить "золото", поэтому естественно, что он оказался очарован золотой костью.

Десяти Тысячелетняя Золотая Кость была особенно высококачественным предметом, поэтому Токан просто не мог ничего не сделать с этим материалом. Это был словно инстинкт гномов.

— Эхем, а у тебя довольно интересный предмет.

Он притворялся спокойным, однако Сан-Хёк уже знал, что Токан был влюблён в Золотую Кость.

— Мне повезло заполучить её. И как только я это сделал, то сразу же принёс кость Господину Токану. Кто же ещё, кроме величайшего ремесленника среди всех рас и наследника духа пламени, Господина Токана, сможет использовать её?

Сан-Хёк воспользовался всей информацией, которую только знал, чтобы польстить Токану.

НИП-ов в "Вечной Жизни" нельзя было считать простыми компьютерными программами. Пусть они и не были полностью совершенны, однако обладали передовым искусственным интеллектом и мыслили точно так же, как и люди. Особенно это касалось таких специализированных НИП-ов, как Токан, чей интеллект даже превосходил остальных.

Таким образом, НИП-ам тоже нравилось слышать похвалу в свой адрес. Разумеется, это разнилось от НИП-а к НИП-у, а поэтому не всем им нравилась лесть, однако в большинстве случаев она срабатывала.

В особенности это относилось к Токану. Пусть его внешний вид и говорил об обратном, однако он был очень падок на лесть, а поэтому подход Сан-Хёка определённо сработал.

— Аха-ха-ха-ха, так и есть. Не скажу точно насчёт всего остального, однако применить эту кость я смогу лучше, чем кто-либо в этом мире!

Взбодрившись, Токан улыбнулся и закивал головой.

Настроение Токана "Красного Молота" поднялось.

Взаимоотношения с Токаном сильно улучшились.

Взаимоотношения, которые улучшились, как только Сан-Хёк достал Десяти Тысячелетнюю Золотую Кость, вновь резко улучшились. Золотая кость действительно была чит-кодом по отношению к Токану.

— Так что ты хочешь сделать? Щит? Броню? Копьё? Говори что угодно. Ты не пожалеешь о своём выборе.

Внезапно активировалось задание "Добрая Воля Токана".

Прежде чем Сан-Хёк успел что-либо сказать, Токан первым спросил у него, чего же он хотел, что и вызвало внезапное задание. Всё действительно складывалось как нельзя лучше для Сан-Хёка.

— Я...

Он уже подумал о том, что хотел сделать из Десяти Тысячелетней Золотой Кости, перед тем как пришёл сюда. Предмет, что был ему наиболее необходим и обладал чрезвычайной эффективностью... Сделать его из золотой кости было отличным выбором.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/510354>