

Глава 35. Пещера гигантов. (2)

Теневой плащ [Уникальный ++]

- Плащ обладающий силой тени. С очень низкой вероятностью может выпасть после смерти редкого монстра "Рыцарь Теней". Этот экземпляр считается особенным, так как это первый теневой плащ в истории.

[Основная статистика] Вся статистика +5(+1)

[Специальная статистика] эффект маскировки +20 (+4)%, устойчивость ко всем атрибутам +10 (+2)%

[Специальные эффекты] □Я могу видеть в темноте (А): Зрение во тьме увеличивается на большую величину. <,> Игра в прятки: эффект маскировки увеличивается.□

[Навык предмета] Теневое проклятье : Проклинает тень цели, обездвиживая противника на одну секунду и уменьшая скорость движения цели на 30% в течение 5 секунд после этого. Однако именнные монстры и пользователи с более высоким уровнем, чем заклинатель, будут затронуты только на 15% в течение 3 секунд. [Время восстановления 1 минута]

[Бонусный эффект] HP + 10, интеллект +15

"У него тоже двойной плюс..... Я вижу так много плюсов в последнее время, что мне кажется это естественным."

Проверив Теневой плащ, Сан-хёк рассмеялся. Конечно, плюсы у предмета были хорошей вещью.

Однако на самом деле очень редко плюсы на предмет выводили предмет на божественный уровень.

В настоящее время предметы, приобретенные Сан-хёком, обычно были предметами с двойным плюсом, и были даже некоторые предметы с тройным плюсом, но они не были вещами, которые было легко приобрести.

"Это определенно то, о чем Таннерболт должен сожалеть. Это теневое проклятие особенно, разве оно не считалось одним из навыков верхнего уровня среди профессионалов? Точно, так и было."

Сан-хёку очень нравился Теневой плащ.

"Среди всего прочего не так уж много хорошего. Ладно..... Думаю, я их продам."

Если бы Сан-хёк выставил все предметы на продажу на аукционе, то пользователи, которые умерли в тот день, заметили бы, что кто-то подобрал их предметы.

Однако они ничего не могли сделать только потому, что заметили. Отследить по аукциону было невозможно, да и свидетелей в тот день не было.

Все было идеально.

"Ну, те, у кого достаточно денег, выкупят свои вещи."

Он совсем не жалел их. В конце концов, они стали такими из-за собственной жадности.

Возможно, в прошлой жизни он чувствовал бы себя виноватым, но в этой жизни он не был настолько чутким, чтобы жалеть кого-то из них.

Выставив все предметы на аукцион, Сан-хёк сосредоточился на своей последней цели в стране Сумерек - Пещере великанов.

Пещера Великанов сама по себе была похожа на общественное подземелье, и одновременно это был путь на другой континент.

"Пещера великанов - не самое легкое место для прорыва. Особенно в одиночку..... это будет еще сложнее."

В своей предыдущей жизни Сан-хёк очистил пещеру гигантов с 6 другими высокопоставленными пользователями мастерской. Они пошли как группа из 7 человек, так как существовало ограничение, но даже тот факт, что они были самой мощной семёркой из мастерской, не избавил их от проблем во время прохождения.

В то время Сан-хёк тоже много страдал, поэтому пещеру великанов он помнил относительно отчетливо.

"Если бы это был прошлый я, то у меня и мыслей бы не было отправиться туда в одиночку, не так ли? Однако, я могу сделать это прямо сейчас!"

Сан-хёк пытался очистить пещеру гигантов соло, когда другие люди не осмеливались попробовать даже с полной группой из 7 человек.

Он надел плащ и встал со своего места.

Его приготовления были почти закончены.

Теперь оставалось только бросить вызов.

Пещера великанов была разделена на четыре этажа.

Первый подземный этаж был этажом огров. Огры были довольно сильными монстрами, хотя и не такими сильными, как виверны.

Если сравнивать их с другими существами, то можно сказать, что они приблизительно вторые или третьи по силе в стране Сумерек.

Двухголовый огр у входа на второй подземный этаж был псевдо-именованным монстром, и Сан-хёк мог потерпеть неудачу, если бы сделал небольшую ошибку, так как сила атаки монстра была очень высока.

Даже полная группа из 7 человек со всеми членами на уровне 45 может потерпеть неудачу, если у них нет чувств к битве, набран неправильный состав членов, или плохое оборудование.

За пределами двухголового огра, на 2-ом этаже, пользователя встречают большие каменные големы. Каменные големы были почти наравне с вивернами.

Каменные големы обладали очень высокой защитной силой, поэтому пользователи не смогут продвинуться вперед, если им не будет хватать урона. Последний каменный голем 2-го этажа, Мифриловый голем, был псевдо-именованным монстром, как двухголовый огр, и имел более высокую защиту, чем каменные големы.

Согласно памяти Сан-хёка, большинство пользователей отчаялись, потому что они не могли пройти мимо Мифрилового голема.

Пройдя второй этаж, на третьем этаже на этот раз были не монстры, а различные ловушки и запутанные лабиринты, которые ставили в тупик пользователей.

Однако этот этаж был легко завоёван, как только информация о нем распространилась среди игроков. Монстры, появляющиеся на 3-м этаже, были гигантскими солдатами-скелетами, и они были даже слабее, чем огры.

Не было псевдо-именованного монстра, блокирующего путь на 4-й этаж.

Пройдя мимо 3-го этажа, игрок оказывался на четвертом и последнем этаже.

В отличие от предыдущих трех этажей, четвертый этаж представлял собой очень короткий и простой коридор. Нормальных монстров тоже не было, только несколько ловушек.

Вместо этого, тот, кто блокировал выход на 4-м этаже..... реальная проблема.

Специальный именованный монстр "Небесный Гигант".

На самом деле, было не так много именованных монстров класса гигант. Знаменитыми были "Лавовый гигант" в Героических Землях и "Блестящий гигант" с Солнечного Континента, и они были боссами, которые славились своей безумной сложностью, поэтому пользователям приходилось поднимать своих персонажей около двух лет, прежде чем они осмелились бросить вызов этим двум.

Монстры типа гигантов, да ещё и именованные, имели невероятно высокую сложность, и причиной служила одна общая черта.

"Выносливость гиганта"

Эффекты этой способности, которые заставляли пользователей называть их "отвратительными гигантами", уменьшали весь нанесенный им урон на 30%, превращая в то же время половину всего полученного урона в свое здоровье.

Другими словами, урон был практически уменьшен на 45%.

Благодаря этой пассивной способности, которой обладают гиганты, пользователям всегда не хватало урона, когда они сражались с гигантскими монстрами именованного уровня. Мало того, все гигантские монстры имели пугающую силу атаки и безумные HP.

Их защита была значительно ниже, чем у именованных монстров аналогичного уровня, но это никак не сказывалось на них из-за выносливости гиганта.

С точки зрения пользователей, такая пассивная способность, прикрепленная к монстру, была просто адской.

В прошлой жизни Сан-хёка гигантские именованные монстры находились на 1-ом месте среди монстров, на которых пользователи не хотели охотиться.

На первый взгляд, драконоподобные монстры могут показаться самыми трудными для охоты, но любой, у кого есть опыт охоты, скажет обратное.

Монстры-драконы именованного уровня обладали явной слабостью из-за наличия определенных атрибутов, но монстры гигантского типа были без атрибутов, поэтому было невозможно найти прямой путь.

Сан-хёк бросал вызов миссии с трудностью "Безумный кошмар". Однако выражение его лица было полным уверенности. Он уже бросал вызов пещере гигантов около 1000 раз в своей предыдущей жизни, поэтому неудивительно, что это было так.

Самый простой способ убить двухголового огра состоял в том, чтобы сфокусироваться на глазах на его правой голове, чтобы на короткое время лишить его зрения, и отсечь левую голову.

Как только зрение на его правой голове пропадет, в его поле зрения будет мертвый угол и станет легче убить другую голову.

Конечно, это может показаться простым, но на практике задуманное достаточно сложно осуществить. Однако Сан-хёк не был настолько слаб, чтобы его поставил в тупик простой двухголовый огр.

Он прорвался через 1-й этаж за считанные секунды и пошел на 2-й этаж. Он также завоевал 2-й этаж аналогичным образом.

Затем он встретился с Мифриловым големом.

Обычно, он бы попал здесь в тупик, но Сан-хёк знал, что атрибут Мифрилового голема был слаб к электричеству.

Вот почему он легко победил Мифрилового голема, используя Карту Слияние "копье Зевса", которую он подготовил заранее.

Конечно, ему пришлось израсходовать 14 копий Зевса, но главное, что ему это удалось.

И третий этаж был даже проще, чем два предыдущих этажа. У Сан-хёка уже был опыт блуждания по 3-му этажу сотни раз. Так что ему не мешали не только ловушки, но и лабиринты.

Он изучил умение "Техника ловушек (общая)" и поместил в один из своих основных слотов навыков, чтобы разоружить несколько ловушек, но он мог просто использовать немного кармы, чтобы стереть их позже.

Сан-хёк достаточно быстро закончил с тремя этажами и прибыл на четвертый.

На входе каждого этажа была зона для меток, поэтому Сан-хёк внёс четвертый этаж в журнал меток.

Позже появятся пользователи высокого уровня, которые будут действовать как "автобусы", помогая игрокам низкого уровня добираться до этих мест за деньги, но это будет намного позже в будущем.

Не стоило упоминать "автобусы" провозящие игроков, ведь никто еще не прорвался через 1-й этаж.

Пшшшш, вспышка!

Сделав пометку в журнале, он посмотрел вперед. Путь, который в прошлой жизни заставил его повторять одни и те же действия до тошноты, появился перед ним.

"Сколько мне потребуется попыток?.....? По крайней мере, около десяти, верно?"

К счастью, наказание за смерть различалось в зависимости от времени и ситуации.

Если игрок умирает из-за монстров, то теряет 1% от общей кармы и доступ в игру на 2 часа, в то время как смерть от других пользователей ограничила бы доступ в течение 12 часов, но не забрала бы никакой кармы.

Однако смерть в подземелье была немного другой, и до тех пор, пока пользователь не был убит другим пользователем, ограничение доступа составляло всего 10 минут, и никакая карма не потреблялась. Вот почему можно было неоднократно идти против босса подземелья.

Одним словом, у подземелий был более низкий штраф, чтобы компенсировать его более высокую сложность. Конечно, в случае злоумышленников, они потеряют 20% своей черной кармы независимо от того, где они умерли, в качестве компенсации за возможность приобрести черную карму, убивая других пользователей.

"Двадцать попыток! Я обязательно сделаю это в пределах этого числа!"

Даже Сан-хёку, казалось, нужно было 20 попыток, чтобы победить Небесного гиганта.

Это был величайший именованный монстр в игре прямо сейчас.

Закончив создавать метки, Сан-хёк вернулся в Фалькон и пополнил свои карты слияния, так

как он использовал почти все из них против Мифрилового голема.

Он подготовил в общей сложности четыре типа карт слияния для борьбы с Небесным гигантом, и текущий лимит затрат Сан-хёка составлял 55.

Сан-хёк подсчитал количество карт, которые ему понадобятся против Небесного гиганта, и соответственно заполнил свой максимальный лимит затрат. Он также не забыл взять с собой несколько карт нулевой стоимости.

Теперь оставалось только сразиться с боссом.

Если бы пользователей с большим опытом рейдов спросили, есть ли какой-либо трюк для завоевания именованных монстров, они все ответили бы, что трюк заключается в том, чтобы продолжать бросать вызов.

Пытаться победить снова и снова.

Это был единственный трюк для завершения успешного рейда.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/572720>