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 (A): 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 именные 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 Тандерболт 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 завоеван, 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