

Глава 12.

Отец остановился и дал команду переодеться. Я снова напялил на себя весь тот выданный мне ужас. Боже я в них ужасен. Мама в отличие от меня переделалась моментом, как и отец. Это был навык приключенца (боевой режим), позволяет моментально одеть заготовленный шмот и оружие. А мама красива в доспехах. Не она была и так красивой, но в доспехах она стала просто прекрасна. (Сократил время описания всего ее доспеха до картинки) скажу только что весь ее доспех и оружие отсвечивали фиолетовым. То есть мама крута? А что там у папы? Синий? Папа, ты нуб!! Хотя даже синий папа выглядит лучше, чем я. Печально.

Переодевшись двинулись дальше. И вот я уже вижу между деревьями что-то белое. Подходим медленнее. Мама впереди, я за ней, папа замыкает. Все наготове. Вот мама ступила на снег. Осмотрелись. Монстров нет. Осторожничили из-за того что данж сутки как распечатан. Запечатать данж, это закрыть его от изменений, также не дать монстрам выйти наружу. На рост данжа с первого до второго уровня требуется примерно месяц, со второго до третьего полгода. На третьем уровне данжа рост площади изменения земли вокруг портала останавливается. На первом уровне пять метров, на втором десять, на третьем пятнадцать. На четвертом начинается меняться суровость погоды вокруг входа в данж.

-Самая большая проблема определить уровень данжа, третий или четвертый. Внешне они не сильно отличаются но внутри различие огромно. Так что пока ты не опытный запоминай, идя на закрытие третьего уровня всегда готовься закрывать четвертый. -начала напутствия мама.

-Первый уровень самый слабый, но тоже может приятно удивить, летающим босом или подводным. Закрывать их можно соло только по достижении 140 уровня, раньше ни лезь один, только с напарником. - И папа туда же.

-Так хватит болтать, группу прими Вигори. - мама крута.

Мне пришло приглашение в группу. Вступить. О я вижу над мамой и папой три полоски, красная здоровье, синяя мана, желтая stamina. Эээ а где мои? Так попробуем общение. Мама.

-Не стоит баловаться сынок только в случае нужды! -Сразу отругала мама.

Мама зашла в портал, за ней отец. Я жду их команду. Портал из себя представлял лишь вертикальное овальное серое пятно висящее в воздухе.

-Заходи. - слышалось в голове.

Я зашел в портал. Ого! Сразу лицо обдало холодом. Бррр холодно. Я стоял на выходе из пещеры. Хм, я ожидал чего то дольше, хотя что ожидать от данжа первого уровня. Сам данж находился в кратере вулкана. И представлял собой просто лабиринт. Блин не могли что по лучше сделать. Лабиринт в вулкане, как шаблонно. Ну тут хоть потолка нет, поэтому снег свободно покрывал пол. Дорога была довольно широкой, метров двадцать. Близ стен попадались деревья, камни, шалашики, да-да шалашики маленькие по колено мне, кто мог в них жить не знаю, тотемы и различная ерунда. Дорога не была прямой, она то имела спуск то поднималась в верх, то слегка влево уходила, то в право. У меня даже сложилось впечатление что это природа создала дорогу просто кто-то понаставил тут стены.

-Папа все данжи со стенами?

-А. Нет. Для открытых данжей наличие стен говорит о том что он самый простой. На втором уровне стен не будет. Там за ними обрыв.

-То есть данжи повторяются?

-Не совсем, они похожи но всегда разные. Ледяные всегда в подобных местах или на вершине горы. Локация не важна, она меняется а вот монстры всегда одни и те же, ну кроме боссов так сказать. Мини боссов от трех до четырех на все данжи от первого до шестого. Рейдовые по другому устроены. Но финальные босы всегда одни и те же. Здесь к примеру снежный голем. Не поворотный но если попадет то ты попал. На втором уровне уже ледяной, маленький, юркий фиг попадешь. Да еще и арена сплошной каток.

-Перед сыном то не оправдывайся.

-Ты жестока как всегда в своем боевом режиме.

-А ты мазила хоть и снайпер.

А ведь и правду, добренькая мама изменилась в поведении. Став более строгай, наверное поэтому она уже фиол а отец все еще синий.

Дорога в данже хоть и была относительно прямой но делала время от времени резкие повороты ведя нас так сказать зигзагами. Монстры стояли группами по три, четыре особи. С виду монстры походили на саблезубых тигров только белых и с длиной шерстью, спина покрыта синим льдом, заменяющий панцирь. Таких в группе всегда было двое, второй же тип монстра в группе не отличался от первого кроме что был покрыт почти весь ледовым панцирем. Вторых же был либо один либо двое. Называли их (морозная пума) уровни от 50 до 69. (Написал, что похожи на саблезубых что бы не писать, что из пасти у них торчат клыки как у саблезубых.) Второй же тип назывался также но имел уровни от 70 до 89. Получается их внешний вид зависит от уровня.

Когда до группы монстром оставалось метров десять начинался бой. Точнее сказать папа начинал бой, убивая в голову самого ближайшего к нам монстра, от чего остальные из группы начинали бежать на него. Он делал небольшую паузу подпуская поближе, после же убивал следующей стрелой ближайшего и через меньшую паузу следующего. С первого монстра мне упало 387 опыта.

Это скока с моба? Так (параллельное мышление), высчитай скока будет 387 делить на три? Этот навык я уже прокачал до 24 уровня. Надо будет притормозить его прокачку, боюсь что прокачая до сотого уровня навык изменится. Да это возможно в этом мире. К примеру папа, он по титулу стрелок но навык у него снайпер. Прокачав (Стрельба из короткого лука) до сотого уровня он получил пассивный навык (Снайпер) плюс 15% к криту при попадании в голову. Но у отца он не заменился а просто получил лучше, но есть и такие навыки которые заменяются более лучшими версиями только 1 уровня. Версия навыка хоть и лучше но пока что она не прокачается до 40 он хуже того, что был 99 уровня. Поэтому трансформировать навык надо не в пылу битвы. 129 . О посчитало 129 очка опыта с моба? Странно а почему тогда дало с двухголового 666? За второго дали столько же и уровень повысился. Теперь я 8 уровня. Все статьи выросли на 3 только маг-статьи на 4. На физ тренировки как-то не хватило времени. Ну и ладно все равно надо равнять статьи. А и опасаясь трансформации (параллельного мышления) во что-то вроде второго разума, кто его знает, как я уживусь сам с собой.

Получил 10 уровень. Отец убил следующего моба. Уровень не вырос. Следующего убил. Снова не вырос.

-Папа а чего уровни перестали расти? Раньше обязательно рос после второго монстра.

-Ты уже десятый?

-Да.

-После десятого надо 1000 а не 500 и дальше будет расти каждые десять уровней по 500, после сотого начнет расти через сто уровней вдвое.

Ясно. Ну в принципе ожидаемо. Заняв параллельное мышление подсчетами оказалось, что если на 30 уровне впитаю камень опыта я стану примерно 150 уровня. Круто?! Плохо. Я потеряю примерно 120 бонусных статок. Хотя смогу уже зачищать данжи первого уровня в одиночку. Но потеряю 120 статок если конечно буду тренироваться между уровнями. Но если я и не смогу все 120 уровней тренироваться, хотя бы половину из них я получить смогу. Блин вот же задачка. Камень ускорит меня по прокачке, зачистил данж, потренировался и снова в данж за уровнем так я добьюсь хотя бы плюс два к статкам. Но опять же я могу сам прокачиваться до 150 и получать по два ста за уровень.

-Папа как лучше всего прокачиваться после 30 уровня?

-Мировой данж.

-Но там же тока сто человек могут зайти...

-А. Так это в комнату босса. В общие залы можно зайти хоть всем городом. На первом уровне и начинают качаться, потом попав в группу можно убить первого босса и попасть на второй этаж. Убив один раз босса тебе не придется убивать его постоянно чтобы попасть на второй уровень.

-А скока этажей в мировом данже?

-10 этажей.

-И насколько силен бос 10 этажа?

-Только одного босса из шести мировых смогли убить. Правда из ста человек только 16 осталось в живых и трое умерло во время лечения. Это в человеческом мировом данже в остальных застряли на 8 этаже.

-В смысле застряли?

-После захода в комнату босса выйти не убив босса можно только через час. Поэтому застряли, пол часа стараются убить а потом пол часа стараются выжить, это в основном. Правда демонического босса сейчас пробуют весь час убить. К остальным ищут тактику.

-А на девятом в человеческом что сейчас во всю одеваются?

-Нет. Хоть тактику и знают но урона не хватает. Как ни как из первого рейда было потеряно много превосходных дэпээсеров и защитников. (Дэпээсер от слова дпс, но не дорожная полевая служба а damage per second, так называют тех чья задача наносить много урона. Защитник (танк в игровом термине) ну не вписывается сюда слово танк.) Сейчас восстановить силу какая была у первого рейда сложно. Так что все данжи сейчас на 8 боссе. -немного с грустью объяснила мама, которая до этого молча слушала наш с отцом разговор и следила за обстановкой.

Пока мы разговаривали отец сменил тактику, убивая первого он после паузы посылал в небо одну стрелу и та ливнем падала на бегущих монстров. Навык (Ливень стрел) как я понял пускаешь одну падает сто. Как объяснил папа это элитный навык лучника, получил вместе со снайпером. Плохо что (информация) не дает посмотреть его навыки и способности. И еще одно важное открытие мое (элитное поглощение) бесполезно в данже. Совершенно бесполезно. Тела мобов пропадают через пол минуты после смерти, оставляя только кровь что успела вылиться и мешочек монет и изредка какой ни будь белый шмот. Монстров было не много буквально до первого резкого поворота. За ним же мы сразу наткнулись на стену из вьюги. Мама сказала, что там комната мини-босса. Она объяснила, что зайдя и стоя у стены босс не среагирует на нас но стоит сделать пару шагов к нему то он сразу атакует. Поэтому когда зайдем я стою у стенки и слежу за здоровьем босса, и всем что творится вокруг. Когда мама даст команду я приближусь к босу но ни раньше.

<http://tl.rulate.ru/book/2798/53767>