

Глядя на сообщение перед ним, сформировалась серия вопросов.

- Почему я только сейчас получаю доступ к функции "босс-монстр"? - спросил он

- И почему это не было описано в учебнике? - он быстро добавил. Вы могли бы подумать, что такие вещи будут рассмотрены в учебном пособии, поскольку в природе учебных пособий заложены основы.

Некоторые из ваших способностей привязаны к вашему рангу, чтобы обеспечить надлежащую прогрессию сложности в подземелье. Что касается того, почему это не было описано в учебнике. В то время у вас не было доступа к нему, так что не было причин говорить вам об этом.

- Что ж, я думаю, в этом есть смысл, - сказал он себе. Но он все еще был немного раздражен, так как было бы неплохо узнать об этом раньше.

- Но теперь ты должен загладить свою вину, так что расскажи мне все, что ты знаешь о боссах, - попросил он.

Конечно.

Существует 4 вида боссов. Мини-Босс, Страж Этажа, Страж Сектора, Страж Квadrанта.

Мини-Босс:

Это необязательное существо, которое может существовать на любом этаже. Они существуют для того, чтобы создать дополнительную проблему для захватчиков.

Страж этажа:

На каждом этаже есть монстр, который стоит выше остальных, альфа, если хотите. Они являются "Стражами этажей", на каждом этаже существует сильный зверь, который следит за тем, чтобы слабые не переберались в следующий этаж. Их нужно победить, прежде чем откроется путь на следующий этаж.

Страж сектора:

Появляется каждые 3 этажа. Они экспоненциально сильнее, чем “Стражи этажей” на этаже до этого. Потому что каждые 3 этажа в подземелье происходит всплеск сложности. Они существуют на полу-этаже между этажами и должны быть убиты, чтобы открыть путь на следующий этаж.

Страж квадранта:

Самое сильное препятствие в подземелье. Они стоят на страже каждые 10 этажей. Точно так же, как “Стражи сектора”, они существуют на своем независимом полу-этаже, между этажами.

Важно отметить одну важную вещь. Она заключается в том, что событие “Всплеск монстров” в вашем подземелье не повлияет на “Стража сектора” и “Стража Квадранта”. “Стражу этажа” будет позволено выбрать, хочет ли он попытать счастья на следующем этаже или остаться.

"Как хорошо наконец-то узнать это", подумал он про себя. Он действительно чувствовал, что чего-то не хватает, прежде чем он сможет выкопать новый этаж, и было приятно наконец узнать, что это было за чувство.

- Тогда ладно. Расскажите мне о различных вариантах получения “Стража этажа о которых ты говорил. - попросил он

Существует несколько способов заполучить босса-монстра на этаж:

[Вызов босса]:

Вызовите нового монстра из своего меню вызова, затем этот монстр будет повышен до монстра класса босса. Каждый раз, когда его убивают, он будет воссоздаваться через 24 часа.

[Вызов случайного босса]:

Вызовите случайного босса-монстра соответствующего ранга для вашего подземелья.

[Продвижение по службе босса]:

Выберите монстра на своем этаже и продвиньте его, чтобы он стал постоянным боссом. Каждый раз, когда он умирает, он возрождается.

[Босс темы]:

Эта опция доступна, если у вас есть тема этажа. Если выбран этот параметр, будет вызван случайный монстр-босс, совместимый с темой этажа.

[Естественный отбор]:

Это уникальная опция, доступная вам только через ваш основной тип. Если выбран этот параметр, текущий сильнейший монстр на этаже получит титул “Вершина” и станет монстром класса Босс. Если его убьет другой монстр на этаже, этот монстр получит титул и станет следующим Боссом.

[Создание босса]:

Используйте один из ваших билетов на дизайн монстров, чтобы создать уникального монстра-босса для вашего подземелья.

Глядя на различные способы, которыми он мог заполучить босса, только 4 из них показались ему интересными. [Продвижение по службе Босса], [Тематический босс], [Естественный отбор] и [Создание босса]. Это были единственные, которые показались ему интересными. Потому что все остальные были просто скучными по сравнению с ними.

[Вызов босса] просто вызывал версию босса монстров, которых он уже разблокировал, так что в этом не было ничего чрезвычайно нового, и [Случайный вызов босса] был просто подбрасыванием монеты. У него был такой же шанс получить что-то хорошее, как и получить что-то плохое. Так что, по его мнению, это просто не стоило того.

Теперь пришло время разобраться с остальными. Начиная с [продвижения по службе босса]. Это был очень жизнеспособный вариант, выбрать одного из своих уже зарекомендовавших себя монстров, чтобы стать боссом, могло быть очень хорошо. Он мог выбрать монстра, в котором видел наибольший потенциал. Оттуда он будет просто продолжать набирать силу, не беспокоясь о смерти, так как через некоторое время он просто воскреснет.

[Тематический босс], это было то же самое, что [Вызов Случайного Босса], но с этим он, по крайней мере, мог быть уверен, что получит монстра, который прекрасно подходит к этажу. Но ему не нравилась эта авантюра, поэтому он отказался от этого выбора.

[Создание босса], выбор дизайна его уникального босса был очень привлекательным. Монстр, которого он знает, будет полностью адаптирован к окружающей среде, способный убить все. Но он не хотел тратить впустую билет на создание. Он не был уверен, что готов создать своего монстра. Он хотел понаблюдать еще за несколькими монстрами, их чертами характера, навыками и стилем охоты, прежде чем начнет создавать своих существ.

В конце концов, был только [Естественный отбор] как выбор. Кого он обманывал? Как только он это увидел. Он знал, что собирается сделать этот выбор. Он предлагал такое разнообразие, по сравнению с другими. Никакие два босса никогда не будут одинаковыми, и это основывается на его основных способностях, так что на самом деле у него никогда не было выбора. Так вот что он сделал.

Выбрав [Естественный отбор], он почувствовал, как волна информации прокатилась по всем монстрам в подземелье. Он чувствовал, что теперь все они инстинктивно знали, как работает система босса. Он чувствовал, как 4 существа в его подземелье немедленно попытались претендовать на титул, но их быстро затмило пятое подавляющее присутствие. Когда он претендовал на титул “Вершина”, никто не оспаривал его, потому что они знали, что в

единоборстве с этим существом невозможно победить.

Когда он посмотрел ей вслед, то обнаружил, что это была Гигантская Сороконожка, пропитанная металлом, на которую он смотрел всего несколько минут назад. Он наблюдал, как название подействовало на него. На его глазах он увидел, как его тело выросло вдвое больше, чем было раньше. Его панцирь потрескался, а затем стал перестраиваться при каждом всплеске роста. Его жвала стали еще толще и жестче, с металлом на кончиках. Его глаза сияли новообретенным умом. Когда трансформация закончилась, он растянулся в полный рост. От него исходила аура чистого доминирования, давящая на всех близлежащих монстров. Каждое существо в его непосредственном окружении знало, что это высшее существо, что это существо может убить их, даже не напрягаясь. Это была впечатляющая сцена, на которую можно было смотреть.

Но, как только аура распространилась вокруг него. Аура исчезла, и сороконожка просто продолжила свой путь, как будто с ней ничего не изменилось. Увидев это, он решил быстро взглянуть на его статус, чтобы понять, что изменилось в нем.

Статус:

Раса: Гигантская многоножка (с примесью металла)

Титул: "Вершина", Босс 1-го Этажа

Уровень: 8

Нр: 1700

Мр: 195

Навыки:

Активный:

Давление мандибул lv. 7

Туннель lv. 9

Тире lv. 6

Пассивный:

Ночное зрение lv. 6

Пожиратель lv. 5

Металлический панцирь lv. 1

Толстый панцирь lv. 3

Аура вершины lv. 1

Совместные весы lv. 1

<http://tl.rulate.ru/book/29675/1552037>