

Глава 36: Могила белого призрака.

[Предпосылки для продвижения класса персонажа к проклятому апостолу]:

Миссия первая: Ассасин должен сначала достичь 30-го уровня, чтобы иметь право на участие в квесте повышения класса. После принятия задания игроки смогут получить дополнительную сущность крови, убив любое существо (не включая игроков). Как только ассасин накопит 10 000 очков эссенции крови, будет активирован первый уровень Царства Нарака. Затем игрок успешно добьётся повышения класса персонажа и станет проклятым апостолом.

Поначалу все ассасины были в восторге от такой лёгкой миссии.

По сравнению с продвижением класса персонажа к мастеру рун, которое требовало от игроков охоты за различными материалами, довольно скучный квест для ассасинов был так же прост, как пирог.

Однако убийцы потеряли надежду, когда заметили необходимые навыки, перечисленные ниже.

Миссия вторая: Развитие класса персонажа.

Второй уровень Царства Нарака: Игроки должны найти три различных источника силы проклятия и передать его инструктору по продвижению класса. Инструктор по продвижению класса продолжит гравировать три проклятия на ядре игрока, чтобы завершить развитие второго класса для демона Авици.

Третий уровень Царства Нарака: Игроки должны понять теорию Будды через смерть. (Чрезвычайно сложный уровень. Игроки должны сами разобраться в этой теории.)

Четвёртый уровень Царства Нарака: Игроки должны собрать фрагменты горного духа и передать их инструктору по продвижению класса, чтобы выполнить развитие класса.

.....

Все убийцы были ошеломлены после того, как прочитали предпосылки для развития класса.

Кредо_Убийцы: — Почему всё так сложно? Постичь смысл теории смерти(Будды) через смерть? Значит ли это, что мы должны постоянно убивать себя? Почему существует навык, который требует от игроков самореализации? Почему инструктор по навыкам не может направлять нас?

Лучший_Игрок_Убийца ответил Кредо_Убийцы: — Возможно, даже инструкторы не знают, что делать (шутка).

Я_Мамонт: — Я тоже в замешательстве. Учебник жертвоприношения слишком лаконичен. Это мой первый раз, когда я вижу способность, которая требует от игроков апперцепции. Разве это не слишком сложно? Я буду сидеть сложа руки и ждать учебников по решению всех проблем после того, как эксперты завершат задание!

Нашёл_Золото: — Как и ожидалось, чем мощнее навык, тем он сложнее. Наконец-то я могу обрести душевный покой. Тем не менее, я думаю, что классовое продвижение для ассасинов слишком легко. Им нужно только убивать существ. К этому времени ни один из нас, берсеркеров, не добился успеха в своём классовом продвижении. Это разрывает мне сердце!

Е_Сюэ_Эр_самая_милая: — Братья из ассоциации Ангелов Хранителей, придите и уничтожьте монстров в Призрачных горах вместе со мной. После того, как я собрала 10 000 очков сущности крови, я стремлюсь стать первым проклятым апостолом в этой игре!

Маленький_последователь_Е_Сюэ'эр ответил Е_Сюэ_Эр_самая_милая: — Сюэ'Эр самая сильная! Я болею за тебя!

Фотография_Гномика ответил Маленький_последователь_Е_Сюэ'эр: — Привет лизоблюд, вот мы и встретились снова. Ах-ах~

Маленький_последователь_Е_Сюэ'эр ответил Фотография_Гномика: — Хмпф!

Фотография_Гномика ответил Маленький_последователь_Е_Сюэ'эр: — Я смогу победить тебя одним ударом наотмашь!

.....

Кроме ночного убийцы, убийцы были совершенно не осведомлены об оставшихся процедурах для завершения развития класса персонажей.

Однако Лу Ву ничем не мог им помочь. Несмотря на то, что шаблон проклятого апостола был легко сконструирован, он зависел исключительно от игроков, а не от случайностей.

Это относится и к Будде. Даже среди проклятого клана была лишь горстка тех, кто смог овладеть этим навыком. Поэтому, чтобы имитировать реалистичность, игроки должны практиковаться и развиваться самостоятельно, чтобы заполучить эти мощные навыки.

Игроки могли легко освоить навыки ночного убийцы, потому что Бэй Ли установила короткий путь для продвижения класса внутри артефакта, чтобы игроки могли стать проклятым апостолом.

Когда игроки успешно наберут 10 000 очков сущности крови и передадут их инструктору по продвижению класса, сущность крови будет передана в канал артефакта. Затем артефакт

вливал эти точки эссенции крови в ядро игрока, помогая ему создать новое тело.

Поскольку от игроков больше не требовалось приносить клятву Царству Нарака и приносить жертвы, процедура была намного проще, чем раньше.

Хотя миссия была чрезвычайно трудной, она совсем не демотивировала игроков-убийц. Игроки были повсюду, охотясь за существами.

Хотя маги были разочарованы появлением проклятого апостола, они с нетерпением ждали начала классового продвижения, которое принадлежало исключительно магам.

Лу Ву не хотел заставлять магов ждать. Благодаря исследованиям, проведённым всемогущим Бэй Ли, был окончательно разработан шаблон для магов. Он будет введён в игру после того, как Бэй Ли проверит его.

Тем временем, чтобы обогатить игровой опыт, Лу Ву впоследствии планировал восстановить комнату призыва духов.

Комната для вызова духов была тем местом, где Король Бэйци держал своих поверженных врагов и духов своих подчинённых, погибших на поле боя. Там было много духов отважных полководцев, которые сражались бок о бок с Королём Бэйци, когда он расширял свою территорию. Точнее, это было мемориальное здание.

Была причина, по которой Лу Ву хотел восстановить комнату вызова духов вместо склада оборудования.

Развитие классового прогресса приближалось к совершенству. Однако для скрытых классов персонажей не было абсолютно никакого прогресса.

По словам Бэй Ли, в комнате призыва духов были заперты духи талантливых воинов. Их силы можно было извлечь с помощью артефакта.

Их план состоял в том, чтобы установить спонтанные задания по продвижению класса в игре. Игроки смогут получить скрытые классы персонажей после завершения определённых побочных заданий.

После того, как обновление будет запущено, игроки смогут выполнить развитие персонажей.

Класс скрытых персонажей был чрезвычайно уникален. Он был независим от трёх главных героев. Следовательно, введение класса скрытых персонажей создало бы новые перспективы для игры, сделав её более загадочной и интригующей.

Тем не менее всё шло своим чередом.

Хотя сумма монет души Лу Ву росла не по дням, а по часам с каждым днём, расходы тоже были огромны.

Например, Лу Ву установил два телепорта на границе, разделяющей Особняк мёртвых и район Люли, чтобы облегчить путешествие игрокам.

Поскольку это стоило ему много монет души, баланс его монет души был недостаточен для восстановления комнаты вызова духов, которая была оценена в 20 000 монет души. Поэтому ему снова пришлось копить деньги.

Однако подземный мир всегда был полон сюрпризов, и непредсказуемые события могли произойти повсюду.

Сразу после того, как Лу Ву и Бэй Ли приняли решение о будущем скрытых классов персонажей, Бэй Ли нахмурилась, сосредоточившись на одном игроке в подземном мире.

Увидев это, Лу Ву тоже перевёл взгляд на подземный мир.

.....

В районе Люли их окружали мёртвые леса.

Берсеркер поднял подбородок, чтобы взглянуть на голубое небо. Его лицо исказилось от отчаяния.

Он не наслаждался видом голубого неба. На самом деле он упал в яму, которая была глубиной более десяти метров и была окружена скользкими камнями. Больше он ничего не мог сделать, кроме как просто смотреть в небо.

Он сделал несколько попыток взобраться на каменную стену, но безрезультатно. Стена была не только совершенно гладкой, но и чрезвычайно твёрдой. Даже его огромный меч редкого класса не мог проделать в стене ни одной щели. Во время своих многочисленных попыток он неоднократно падал вниз, прежде чем смог проползти дальше метра.

У него было намерение сбежать, совершив самоубийство. Однако он быстро потерял надежду. Каждый раз, когда он пытался ранить себя, зелёный луч, исходящий из стены, немедленно исцелял его раны.

В отчаянии Сунь Ци устало прислонился к стене. Он тупо и безмолвно смотрел в небо.

Глядя на расстроенного берсеркера, Бэй Ли удивлённо воскликнула:

— Гробница белого призрака? Ву, этот человек находится в гробнице белого призрака!

— Что это за гробница белого призрака? - с любопытством спросил Лу Ву.

— В стране Бэйци обитают уникальные души зверей Инь. Эти существа редки и изысканны. Они обычно ищут тайное место, чтобы сохранить своё наследство, чтобы передать его живому существу из подземного мира, которое встретит его по воле судьбы. Ему так повезло!

Хотя Лу Ву не мог понять её слов, у него было предчувствие, что это было явно нечто удивительное.

<http://tl.rulate.ru/book/34849/855038>