

Глава 59. Вторая эволюция (1)

Дзынь!

Вы получили новый уровень. Ваш уровень: 62.

— Отлично!

Системное сообщение о новом уровне заставило Яна радостно хлопнуть в ладоши. Сжав руку в кулак, он тыльной стороной ладони вытер пот со лба.

— Прокачка по-прежнему довольно медленная. Мне нужно быстро поднять свой уровень, но как это сделать с такой скоростью...

Ян чуть меньше, чем за неделю, поднялся с 50-го уровня (шкала опыта при это была заполнена на 90%) до 62-го. Если бы обычный игрок услышал про такую сумасшедшую скорость прокачки, то он точно был бы не согласен с Яном. Однако Ян не был удовлетворён.

Нет, он не мог быть удовлетворён.

Он решил отказаться от отдыха до тех пор, пока он не достигнет 93-го уровня. Нельзя терять ни секунды!

«По крайней мере благодаря особым навыкам класса, которые я получил на 60-м уровне, охота пошла немного быстрее».

Вне всяких сомнений навыком Яна с наибольшим значением Мастерства был навык Обучения, который вот-вот достигнет «высококлассного» ранга. Благодаря этому у него теперь появился другой навык, связанный с Потенциалом.

«Стоит ли проверить, насколько повысилось Мастерство Взрыва Потенциала?»

Немного подумав, Ян открыл информационное окно навыка.

Взрыв Потенциала

Классификация: Активный навык

Уровень навыка: 1

Мастерство: 5%

Время перезарядки: 20 минут

Продолжительность: 80 секунд

Условия для использования: Может быть использован только на Фамильях.

Подобно взрыву увеличивает Потенциал Фамильера.

Все боевые способности Фамильера с пробуждённым Потенциалом в процентном значении увеличатся настолько, насколько был увеличен Потенциал.

*Чем выше уровень и Мастерство навыка, тем больше его Продолжительность.

Взрыв Потенциала — это навык, баффающий пропорционально Потенциалу. Чем выше Потенциал фамильера, тем сильнее увеличиваются его характеристики, поэтому навык мог использоваться только на фамильерах. Например, если вы использовали Взрыв Потенциала на фамильере, чей Потенциал достиг 100, то всего его характеристики увеличатся на 100%. Поскольку Потенциал Лу уже достиг 80 или даже чуть больше, на короткое время его сила увеличивалась почти в два раза, когда Ян применял на него Взрыв Потенциала. — О, когда это он успел апнуть до 1-го уровня? И продолжительность увеличилась на 20 секунд. В настоящее время продолжительность навыка составляла 1 минуту 20 секунд. Если так подумать, это невероятно короткое время, но при правильном использовании навыка охота действительно могла стать очень эффективной. Кроме того, когда Ян использовал свой лук, полученный в качестве награды за арену, время перезарядки навыка уменьшалось аж до 10 минут. — Кстати говоря, эффективность Овладения падает при таком методе охоты. Тем не менее я был очень счастлив, получив его... Вторым особым навыком класса, полученным Яном на 60-м уровне, было Овладение. Это один из базовых навыков обычных Призывателей, а не скрытого класса, который они получают в самом начале игры. Навык позволяет игроку овладеть духом одного из призванных монстров и забрать 30% его характеристик. Когда Ян только получил навык Овладения, во время охоты он использовал его то на Ббукббуке, то на Ддукдае.

Однако результат такой охоты был ясен уже через четверть дня, и Ян решил, что эффективнее

не использовать Овладение ни на одном из своих «основных» фамилъяров.

— Ббукббук сейчас 61-го уровня, Лу 63-го, а Ддукдай 64-го.

Ян постепенно начинал чувствовать необходимость в поисках других, более подходящих охотничьих угодий.

В настоящее время он охотился в Каньоне Рюран, где появлялись монстры 65-68 уровней. Конечно, Каньон не мог считаться лёгким охотничьим угодьем, но, поскольку Ян предпочитал охотиться на пределе сложности, становилось очевидно, что это место для него уже мало подходит.

«Хм... Какое место станет хорошим выбором?»

Ян, задумавшись на мгновение, вдруг вспомнил такое место.

«Ах, думаю, пора отправляться в Горы Форкал».

Форкал — это большая горная цепь, протянувшаяся на востоке вплоть до южного континента. Монстры, появлявшиеся здесь, были 70-75 уровней, поэтому эти охотничьи угодья по сложности вполне подходили Яну.

Кроме того, была и другая причина, почему Ян планировал отправиться именно в Горы Форкал.

«После того как я достигну 70-го уровня в Горах Форкал, мне нужно будет немедленно пересечь их и отправиться к Пространственному Чародею».

Он хотел закончить квест В ранга, который ему дал Легендарный Хранитель Драконов Оукли.

Если Ян достигнет в Форкале уровня, подходящего для выполнения квеста В ранга, то ему не придётся впоследствии тратить время на продвижение на восток. Ну а если же у него появится какая-то причина посетить центр континента, он просто воспользуется свитком возвращения, который всегда носит при себе.

— Неплохо, неплохо.

Похоже, Ян был удовлетворён тем, как всё распланировал, поскольку он счастливо улыбнулся и подождал Лу.

— Лу, отправляемся в Форкал!

Грр, грр!

Ян забрался на спину Лу и двинулся вперёд.

«Кажется, в последнее время езда на Лу стала гораздо удобнее».

У Яна был навык верховой езды, однако, видимо, и сам Лу уже неплохо наловчился возить хозяина на своей спине, чем Ян был полностью удовлетворён.

Ян на некоторое время вышел из игры, чтобы пообедать, и сейчас рыскал по кухне в поисках

еды. — Какого чёрта? Почему нет кукурузных хлопьев? — Ян был взволнован, не найдя того, что искал. — Эх... Тогда остались ли ещё какие-нибудь крохи от тех закусок? Он тщательно обыскивал кухню ещё в течение 5 минут, но не нашёл даже кусочка хлеба или пакетика с чипсами. Настоящее отчаяние. — Даже рамена нет... В конце концов Ян отправился за кошельком. И тут он кое-что заметил — точнее, наступил на это ногой. Шурх! Это был пластиковый пакет, оставшийся ещё с того времени, когда Ян в последний раз ходил в магазин. Он до сих пор неприкаянно мотался по кухне, пинаемый то Яном, то случайными сквозняками. Ян заметил, что на пакете был записан какой-то телефон. — Хм?.. Наконец разглядев синий логотип «24-часовой доставки» рядом с номером телефона, Ян хлопнул себя по лбу. «Ах, я такой глупый! И почему я сразу не подумал об этом? — упрекнул он самого себя. — Всё это время я пешком ходил в магазин, вместо того чтобы просто позвонить в доставку. В каком веке я живу?»

Ян, размышляя о своём идиотизме, набрал номер, указанный на пакете, и заказал всю необходимую еду, а затем перевёл взгляд на капсулу. Однако тут же покачал головой.

— Хм... Они сказали, что доставят всё через 30 минут, так что будет не слишком вежливо отправляться в игру прямо сейчас. Может, стоит посмотреть за это время какую-нибудь информацию?

Ян сел за свой компьютер и открыл игровое сообщество Кайлрана. На доске объявлений подраздел «Новые монстры» был выделен синим, и Ян тут же щёлкнул по нему.

Как и гласило название, здесь игроки собирали информацию о новых монстрах, появлявшихся после патчей.

Несмотря на то, что прошло довольно много времени с крупного обновления, здесь бесконечно появлялась свежая информация о новых монстрах. Почему, спросите вы? Всё потому, что разработчик Кайлрана, LB Sports, никогда не выпускал официальную информацию о новых монстрах.

В итоге всю информацию о Кайлране игроки собирали самостоятельно.

«Возможно, есть какие-нибудь новые монстры рядом с Горами Форкала?»

Ян искал информацию, связанную с монстрами Форкала — охотничьего уголья, к которому он двигался в данный момент. Он имел достаточно информации об уже существующих монстрах, но, если там появились новые монстры, лучше подготовиться заранее.

— Посмотрим...

Тишину комнаты нарушало только клацанье мышью.

«Эх, похоже, свежей информации о Форкале всё ещё нет. Уверен, никто пока просто не смог обнаружить там новых монстров».

Ян печально вздохнул — тщательный десятиминутный поиск по ключевому слову «Форкал» ничего не дал.

Однако в тот момент, когда он уже собирался выходить, в самом верху появилось новое сообщение.

— О?

Заголовок сообщения был выделен жирным красным, так что пропустить его было почти невозможно.

Подземелье Пылающих Равнин

Новый монстр Лавовая Ведьма

Этот заголовок моментально привлёк внимание Яна. Обычно он бы не зашёл дальше шапки поста, однако «Пылающие Равнины» — это карта, которая начинается сразу после того, как вы пересечёте Горы Форкал. Поэтому Ян без колебаний открыл пост.

Как только он это сделал, на экране появилась информация о монстре «Лавовая Ведьма».

Лавовая Ведьма

Уровень: 72-75

Классификация: Элементального типа

Ранг: Редкий

Характер: ???

Наступательная сила: ???-??? (Предположительно около 400)

Защита: ???-??? (Предположительно около 200)

Ловкость: ???-??? (Неизвестно)

Интеллект: ???-??? (Предположительно около 1000-1100)

Здоровье: Около 12000

Мана: ??? (Неизвестно)

Врождённые способности:

Область Пламени

Наносится периодический урон по широкой области (примерно 3 квадратных метра).

Существует определённый шанс получить подожжённое состояние. Предполагается, что с течением времени получаемый урон увеличивается.

???

Информация о характеристиках Лавовой Ведьмы была упорядочена в таком же стиле, что и системное окно, — это основной стандарт при оформлении постов о новых монстрах.

Было много вопросительных знаков, однако это и понятно. До тех пор, пока вы не схватите монстра и не проверите его информационное окно, невозможно увидеть точные сведения о характеристиках.

Но, несмотря на очень скудные сведения, Ян был заинтересован.

«У Лавовых Ведьм есть способность с AoE атакой».

Самая распространённая причина, по которой обычные игроки проверяют информацию подобного толка, — это попытка понять, как легче всего атаковать монстра, с которым они столкнулись впервые. Однако Призыватели (в том числе и Ян) просматривают доску объявлений для того, чтобы получить информацию о возможных фамильярах, которых они могут захватить и использовать в бою.

А Лавовая Ведьма могла наносить AoE урон, которого так не хватало Яну.

Ян прокрутил колёсико мыши, читая остальную информацию, связанную с Лавовыми Ведьмами.

Чуть ниже был прикреплѐн скриншот.

«О, мне нравится их внешний вид».

Лавовую Ведьму можно описать как «призрака, тело которого состоит из потоков лавы». Лава не имела постоянной формы, и детали внешнего вида то и дело могли меняться, а вокруг верхней части тела была заметная глазу таинственная огненная аура. В общем, очень круто выглядящий монстр.

«Навык, который показан в видео, видимо, и есть Область Пламени».

Ян с волнением наблюдал, как Лавовая Ведьма кастует свой навык, а также внимательно следил за здоровьем игрока, который попал под его действие.

«Даже для AoE атаки урон довольно внушителен».

А в конце поста был комментарий того игрока, что обнаружил Лавовых Ведѐм.

Думаю, это всё, что я, будучи Рыцарем, могу узнать о Лавовых Ведьмах. Чтобы уточнить подробные значения характеристик, нужен Призыватель.

Но я не уверен, что уже есть игрок-призыватель, который успел прокачаться до уровня, подходящего для захвата Лавовых Ведѐм. Как бы то ни было, я буду рад услышать новость о том, что кто-то сможет захватить её в ближайшем будущем.

Кроме того, я буду рад, если игрок с другим классом сможет дополнить информацию об этих невероятно крутых монстрах.

Надеюсь однажды когда-нибудь увидеть Призывателя, что будет использовать Лавовую Ведьму в бою.

На этом всё, спасибо!

Ян, прочитав комментарий, нехорошо усмехнулся.

— Хе-хе, я буду тем, кто первый поймает её и будет использовать в бою.

Он два или три раза пересмотрел видео, всё больше очаровываясь способностями своего будущего фамильяра. Однако кое-что его смущало.

«Редкий ранг».

Конечно, Редкий ранг не считался чем-то плохим.

Ян, который до этого ловил фамильяров Обычного ранга, а затем развивал их, опеределѐнно желал поймать фамильяра Редкого ранга и посмотреть на его эволюцию.

Проблема заключалась во времени.

«Сколько времени мне понадобится, чтобы поймать хотя бы одного монстра Редкого ранга, который может эволюционировать?»

Даже среди монстров Обычного ранга, которых можно встретить на каждом шагу, трудно найти такого, что может эволюционировать. Что тогда говорить о монстре Редкого ранга, которых найти гораздо сложнее?

«Эх-х... Я должен подумать об этом».

Сейчас, когда ему необходимо быстро получить 93-й уровень, он не может потерять впустую даже несколько дней. Однако Лавовая Ведьма была тем фамильяром, ради которого вполне можно рискнуть.

«Кроме того, я чувствую, что такой фамильяр увеличит скорость моей охоты по меньшей мере в два раза...»

Взвешивая все за и против, Ян прокрутил страницу до самого конца и увидел множество комментариев. Более половины из них — от игроков-призывателей.

Pts1120: Вау, Лавовая Ведьма чертовски хороша! Я так хочу поймать её. Т.Т

KimGundal: Однако наша реальность — только Медведи Полумесяца.

BarkTree: Предыдущий комментатор, ты что-то имеешь против Медведей Полумесяца? Т.Т Ты хоть знаешь, насколько они сильны? Т.Т

LegendaryMagician: Ха, если найдётся Призыватель, который поймает Лавовую Ведьму, огненные маги перестанут быть нужны. Призыватели — это жульничество. Понерфите, пожалуйста!

jjang123: Magician, как ты смеешь называть Призывателей мошенниками? Более того, говорить про нерфинг. Ты дважды оскорбляешь весь класс Призывателей, когда у них и так достаточно проблем. Отвратительная скорость прокачки из-за того, что у тебя куча фамильяров, а опыт нужен всем. Более того, это не значит, что у тебя получается контролировать их всех! Существует слишком много таких случаев, когда сосредоточенный на контроле фамильяров игрок забывает про себя и из-за этого почти мгновенно погибает.

1004uj1: Предыдущий комментатор, похоже, ты живёшь прошлым. Призыватели сейчас в

тренде. Разве ты не видел лигу новичков, что прошла не так давно? Самым первым классом, что достиг 50-го уровня, был именно класс Призывателей. Взгляни на Яна, он буквально сметал своих соперников во время ПвП.

AssassinBboongBboong: Однако почти моментально погиб в финале от рук Лимлонга. Ура Ассасинам!

1004yj1: Ха... BboongBboong, это был просто ужасный матч. Честно говоря, если бы Призыватель сумел бы надолго продержаться против Ассасина, то Лимлонг был бы просто бесполезным мусором, недостойным победы.

Ян, читая комментарии, чувствовал то удовлетворение, то ярость.

«Пфф, это я должен был выиграть в финале против этого Лимлонга или Бингбонга, как его там... Ха-ха».

Ян вернулся к посту и, выписав из него важные сведения о местонахождении Лавовых Ведьм на стикер, прикрепил бумажку к монитору.

«Когда я буду примерно 80-го уровня, то отправлюсь ловить Лавовую Ведьму. Ну, в зависимости от ситуации, конечно».

Если бы на решение влияло только его сердце, то он бы немедленно отправился в подземелье Пылающих Равнин. Однако его уровень пока слишком мал для такого подвига, да и Ддукдай получает двойной урон от огненных атак. Возможно, в итоге придётся полагаться во время боя только на Овладение.

А затем Ян оторвал ещё один стикер и твёрдой рукой написал на нём:

Во время нашей следующей встречи победа будет за мной, Лимлонг.

Затем Ян кивнул сам себе и выключил компьютер.

— Неплохо, неплохо. Я получил даже больше выгоды, чем если бы пошёл качаться.

И как по часам прибыла служба доставки, поэтому Ян с хорошим настроением пошёл забирать покупки.

<http://tl.rulate.ru/book/3842/151500>