

"Подземелья будут вмещать только пятьсот игроков, и каждый раз, когда мы очистим подземелье, выжившие игроки получают важный титул. Так что все, у кого еще нет титула, и кто не очистил подземелье вместе со мной, будут выбраны для атаки следующего, пока все вы не получите титул, а затем мы сделаем случайную ротацию на основе ваших уровней."

Мои слова заставили всех кивнуть, а многие снова зааплодировали, услышав название моей рабочей группы. Я лишь переглянулся с Роди, Роджем и Арией, поручив им организовать партию, отправляющуюся в подземелье вместе со мной.

Менее чем через десять минут все было готово, я стоял перед подземельем и выбирал кошмарный уровень и самый высокий его номер.

Как только мы ступили в подземелье, нас поглотила знакомая тьма. Прежде чем войти сюда, я быстро подробно рассказал о характере этого подземелья, о его правилах и постарался подытожить все основные моменты этих монстров и как справиться с каждым из них.

Самыми сложными оказались ассасины, монстры с рыбьей природой и те странные тени, которые я решил назвать халлоу!

Что касается вампиров, оборотней, деревьев, троллей и летучих мышей, то о них не стоило беспокоиться, так как с ними было легко справиться, а с присутствием моего демона мало кто мог представлять для нас угрозу!

Первым делом я призвал копьё теней, используя три своих обычных умения. Следующие бои действительно отличались от прежних, так как я, мой демон и все игроки моей команды уже были знакомы с характером здешних монстров.

Даже когда мы встретили очень сложных монстров, таких как ассасины и монстры-рыбы, мы отлично справились с ними, убивая их легко и быстро, не теряя при этом много игроков.

Единственной сложной вещью, с которой оказалось нелегко справиться, были галлы, поскольку они появлялись внезапно, когда на нас обрушивалась мощная волна атак монстров, плюс внезапный ответный удар тьмы.

Однако в этот раз я не рискнул послать своего демона внутрь, и это могло привести к тому, что эта волна атаки была тяжелой, так как мы потеряли пятьдесят игроков только в этой волне.

Когда мы убили всех, подземелье начало светлеть, показывая свою прекрасную сцену. "Давайте выходить", - сказал я, двигаясь вместе со своими четырьмя сотнями игроков, так как в этом подземелье мы потеряли сто человек.

Все получили свой титул, благодаря которому они могли прыгать по игровым мирам и сражаться где угодно. Я знал, что мои игроки сейчас преобразуются, ведь после каждой битвы они становились более опытными, ветеранами, на которых я мог положиться в дальнейшем.

Однако только две проблемы оставались нерешенными, из-за чего я не мог разделить своих игроков, чтобы закрепить наш проход в подземелье: демон-питомец и мистические искусства.

В тот момент, когда я вышел из подземелья после двенадцати часов, я услышал очень громкий крик, исходящий от игроков, окружающих подземелье, либо принадлежащих мне, либо просто поддерживающих нас.

"Слушайте!" крикнул я, вскочил на плечи своего демона, одновременно размахивая в воздухе копиями, что произвело на всех очень устрашающее впечатление и заставило их замолчать. "Это подземелье уже очищено, вы можете заходить внутрь и повышать уровень без всякого беспокойства!"

"Да здравствует отряд ведьм!"

"Да здравствует отряд ведьм!"

"Да здравствует отряд ведьм!"

"Да здравствует отряд ведьм!"

Отовсюду вокруг меня раздались безумные возгласы, и я отменил свои копия, в то же время оглядываясь на Арию, сидящую на моей стороне, чье лицо уже было измощено этим долгим и напряженным бегом по подземельям. "Давайте пойдем в следующее подземелье и подготовим следующую команду, которая присоединится ко мне там".

Она кивнула, и все до единого ведущие игроки отправились в последнее подземелье, чтобы в одиночку испытать весь ужас этого подземелья. Они уже знали, как трудно очистить подземелье, и успех в этом деле заставил их всех повзрослеть, почувствовав больше уверенности в шансах нашего крестового похода на успех.

Путь до следующего подземелья занял примерно один час, в течение которого уже была выбрана следующая команда, которая войдет в подземелье. Исходя из опыта, полученного внутри, мои лучшие игроки начали также фокусироваться на типе игроков, отправляемых внутрь, выбирая определенные классы, особенно тех, кто мог использовать АОЕ навыки и тех, кто имел самые высокие DPS навыки.

Благодаря этому следующий заход в подземелье прошел гораздо спокойнее, так как мы потеряли всего восемьдесят игроков, которые в основном падали во время последнего натиска монстров в конце подземелья.

Когда мы закончили это подземелье, мы уже подошли к пятьдесят пятому уровню. Каждый игрок, присоединившийся к прохождению подземелья, добился больших успехов. Эксклюзивный титул был лишь одним из них, а самым впечатляющим были полученные уровни, ведь каждый поднялся как минимум на три уровня, а некоторые даже на пять!

Еще одним бонусом стали материалы: во время второго забега игроки заметили редкие материалы, которые можно было добыть из тел монстров. Эти материалы не были частью игры, поэтому они имели только особый эффект.

"Особый тип материала: используется для атаки на монстров мира сосущих души. Оказывает на них сильное воздействие. Ему можно помешать в любом снаряжении".

Эти материалы начали вызывать шум среди игроков, и даже я получил свою долю этих сокровищ, так как нагружал ими свои механизмы, особенно копьё.

Для этого нам нужен был кузнец, и я, будучи им, позаботился об этом для всех игроков моей команды, выходящих из подземелья. Начала зарождаться привычка: после убийства каждого темного монстра, сняв проклятие с подземелья, мы оставались там на полчаса, восстанавливая силы и наслаждаясь видом, пока я с помощью своего молота вбивал материалы в их

шестеренки.

Метод был очень прост: мне нужно было просто два-три раза ударить молотком по шестеренке с наложенными на нее материалами.

<http://tl.rulate.ru/book/42105/2188437>