Именно тогда, когда я думал, что стремление к буквально мировому господству не может стать еще сложнее, это произошло.

Список организаций, с которыми мне пришлось иметь дело, расширился.

Я понятия не имел, почему и как, но после вечеринки в Дубае с Тони я проснулся от уведомления о том, что параметры квеста были обновлены, что вкратце можно было перевести как: "Пошел ты, давай сделаем это сложнее, потому что почему бы и нет"

Так что вместо того, чтобы справляться с теми, что были изначально, мне теперь пришлось справляться с кучей новых, которые, возможно, были еще сложнее.

Аим

Щит

Ваканда

Рука

Мастера мистических искусств

Асгард

Клуб Адского Пламени

Братство мутантов

Маггия

Вечные

Люди Икс

Орден Журавлиной Матери

Десять колец

Кто были новыми пунктами в списке, с которыми мне пришлось иметь дело?

Боги аборигенов.

Ахау - Пантеон Майя.

Амацу-ками - Японский пантеон.

Акуа - Океанический пантеон.

Апу - Пантеон инков.

Аннунаки - Месопотамский пантеон.

Дэвас - Индуистский пантеон.

Дивас - Русский пантеон.

Диватас - Филиппинский пантеон.

Эннеада - Египетский пантеон.

Инуа Т - Северный пантеон.

Юмала - Финский пантеон.

Манидуг - Пантеон коренных американцев.

Олимпийцы - греческий пантеон.

Тенгер - Турецко-монгольский пантеон.

Туатха Де Данаанс - Британский пантеон кельтов.

Тетеох - Пантеон ацтеков.

Формор- Ирландский пантеон.

Воду - Западноафриканский пантеон.

Сиань - Китайский пантеон.

Язатас - Персидский пантеон.

И это всё! Разве это не здорово? Список настолько большой и с таким количеством больших целей, что я мог бы бросить квест и получить в собственность необитаемую планету, терраморфировать ее, чтобы основать свою собственную цивилизацию или дом отдыха или что-то еще.

Только у греческого пантеона были большие цели, цели, которые потенциально могли выстрелить в меня, среди них Зевс, чей уровень был значительно высоким, не таким высоким, как у Одина, но достаточно высоким, чтобы напугать меня.

[Зевс - Небесный Отец – Ур. 420

Возраст: 10034 года

Пол: Мужчина.

Сексуальная ориентация: Она существует? Можно трахнуть всё.

Зевс - член Олимпийцев, группы гуманоидных существ, происходящих из карманного измерения Олимпа. Когда-то давно ему поклонялись жители Древней Греции и Римской империи.

Он является верховным монархом олимпийцев и носит титулы "Бог небес", "Правитель неба" и "Повелитель погоды".

Зевс - гордый человек, который твердо уверен в своей правоте только благодаря своей силе,

ибо сила меняет все]

Что ж, к черту этот квест.

Я никак не мог справиться ни с Зевсом, ни с половиной других богов. Большинство богов были от 200-го до 300-го уровня, чаще всего они были слабее Таноса или Одина, но с большим отрывом большинство из них были сильнее меня.

Возможно, мне нужно было пока сосредоточиться на других вещах, пока Камень Реальности не будет готов к сбору, кстати, это напомнило мне, что я еще не проверил подземелья с ходьбой во времени.

- Пора снова заняться подземельями", я усмехнулся, ведь что еще мне оставалось делать? Пытаться сразиться с Богом Грома, который явно будет хлопать меня по жопе, в обоих значениях этого слова? Я имею в виду, от одного взгляда на его сексуальную ориентацию меня бросает в дрожь: “Она существует? Можно трахнуть всё!” Боже, какого черта?

***

[Подземелья/рейды с хождением во времени.

Подземелья или рейды, с проходом во времени, уникальны по сравнению с другими подземельями или рейдами, поскольку позволяют пользователю путешествовать во времени и проходить подземелья и рейды, основанные на прошлых и возможных будущих событиях.

События, которые уже произошли, имеют две черные точки с левой стороны, что указывает на то, что это не воображаемые подземелья или рейды.

Вот несколько примеров.

- Пробуждение Кнулла.

- Война симбионтов.

- Война бесконечности.

- Финал.

- Начало и конец Хелы.

- Титаномахия

- Восстание Альтрона

Это лишь несколько из тысяч событий, к которым пользователь может получить доступ с помощью функции "хождения во времени". Еще один момент, который следует отметить: подземелья "хождения во времени" намного сложнее обычных подземелий или рейдов, но награды за них намного лучше]

Что ж, у меня были смешанные чувства по этому поводу.

Часть о том, что они бесконечно сложнее обычных подземелий или рейдов, немного усложняет ситуацию.

Но хрен с ним, давайте попробуем и посмотрим, как пойдет, самый простой, конечно.

В течение нескольких минут я прокручивал вверх и вниз огромный, огромный выбор подземелий, заметив несколько странных вещей, во-первых, я не видел никаких рейдов, которые, согласно описанию, которое я прочитал несколько минут назад, должны были быть здесь, также я не узнал 99% вариантов, которые мне предлагали.

Некоторые, хотя я и не знал об этом, я мог выполнить достаточно просто из названия, например – Война Целестиалов -

что, вероятно, намекало на войну между Целестиалами и прочим дерьмом.

Про другие я понятия не имел, о чем они, но, по крайней мере, у них были рекомендованные уровни, что избавляло меня от неловкости попасть внутрь одного из них только для того, чтобы получить по заднице, как гамбургер на гриле.

- Полагаю, я возьму "Восстание Альтрона"

Это был один из немногих фильмов моего уровня, о которых я знал, что это такое, то есть я знал, чего ожидать, а про другие - не очень, так что я был бы в растерянности.

[Восстание Альтрона

Рекомендуемый уровень = 245

Доступные уровни сложности = Подземелье, Мифический +1,Рейд

Описание: Когда Тони Старк запускает спящую миротворческую программу, все идет наперекосяк, заставляя его, Тора, Невероятного Халка и остальных Мстителей собраться вновь. Когда судьба Земли висит на волоске, команде предстоит пройти самое серьезное испытание - сразиться с Альтроном, технологическим террористом, нацеленным на вымирание человечества. По пути они встречают двух загадочных и могущественных новичков - Пьетро и Ванду Максимофф.

Вам предстоит покончить с Альтроном, чтобы не допустить конца света!

Награды = ?????]

Так вот где была сложность рейда, но... почему там новая сложность, Мифический... это вроде как похоже на ВОВ.

[Система подземелий Мифический+ предоставляет пользователю бесконечно масштабируемый вызов, например, завершение подземелья с таймером при столкновении с более сильными противниками, чем обычно, больше ХП, больше урона.

У мобов появляются новые умения, которых у них раньше не было, и т.д.

Мифическая сложность повышается от +1 до +15, и хотя они бесконечно сложнее обычных подземелий, по сравнению с рейдами они - сущий пустяк]

На всякий случай я сначала попробую пройти обычное подземелье, ведь они должны быть сложнее из-за функции перемещения во времени и прочего, так что я не хочу переусердствовать.

http://tl.rulate.ru/book/62653/1793655