--

Как и Альтаир, остальные почувствовали некоторый ужас, увидев информацию о Колоссальном Алом Волке. Он действительно обладал поразительным количеством здоровья, что заставило игроков задуматься, как другие его атрибуты соотносятся с этими бессмысленными цифрами. Как они могли ожидать, что игроки 15-го уровня смогут убить этого босса с таким пугающим количеством здоровья?

Возможно, даже персонажи первого уровня с трудом справятся с таким монстром за короткое время. Тем не менее, в отличие от остальных, Киран остался незатронутым этим откровением. Более того, он даже слабо улыбнулся, глядя на членов своей партии.

"Не волнуйтесь. Это только его статистика на данный момент", - сказал Киран.

Некоторые члены партии не поняли, что он имел в виду, поэтому Киран объяснил. "У всех мировых боссов есть особая врожденная черта, которая отличает их от простых полевых боссов. Она не отображается на экране их статуса, но, проще говоря, чем больше людей бросают вызов Мировому Боссу, тем выше его характеристики".

"Воу... серьезно?" изумленно пробормотал Ситик. До сих пор во всех играх, в которые он играл, боссов было легче взять в рейд с большим количеством игроков. Очевидно, в Zenith Online дело обстояло иначе. Большее количество людей не увеличивало вероятность выполнения сложного задания.

Вместо того, чтобы поддерживать идею о том, что все нужно делать с огромным количеством людей, Zenith Online была создана для того, чтобы поощрять качество, а не количество. Поэтому больше пользы было в повышении своего мастерства и силы, чем в наживе за счет других.

Увы, некоторые узнают об этом только в будущем.

"Да, и это не маленький рост. По сути, это экспоненциальный рост в зависимости от количества присутствующих", - кивнул Киран.

"Так вот почему ты просил нас пока сдерживаться? Господь свидетель, у меня больше нет желаний смерти. Я слишком много потерял", - Ситик содрогнулся, вспомнив потери, которые он понес от смерти.

Вступить в бой сейчас - значит подписать себе смертный приговор.

Только по эманациям, окружавшим босса, Киран мог сказать, что его атрибуты должны быть на уровне стандартных атрибутов боссов 25-го уровня. Шансы на выживание у всех нападавших были равны нулю.

Каждый новый участник способствовал небольшому увеличению общей силы босса. Тем не менее, на каждые пятьсот атакующих в его окрестностях приходилось огромное увеличение силы. И наоборот, после их смерти временный избыток силы возвращался к прежнему состоянию.

Именно этот период Киран выбрал в качестве времени для удара.

До тех пор, пока он сможет сократить число людей до пятисот, у него будут все шансы осуществить свой план без проблем.

...e...n...o.

Через мгновение Киран извлек меч новичка, проведя рукой по воздуху перед собой. Перед его лицом тут же появилось меню потока, и он со злобной ухмылкой настроил параметры. Время от времени он бросал взгляд в угол зрения, чтобы следить за текущей ситуацией в битве.

...

Тем временем, рядом с Колоссальным Алым Волком...

"Глава гильдии Деспот, что не так с этим боссом? Почему он так чертовски силен? Даже босс режима "Очень сложное подземелье" не был таким сильным", - воскликнул высокий и стойкий рыцарь рядом с Деспотом. Его звали Вежливый Щит.

Как и Бастион, он отдавал предпочтение силе и выносливости, а не ловкости. В сочетании с тем, что рыцари носили пластинчатые доспехи, а воины - тяжелые, он был исключительно вынослив.

Несмотря на высокую защиту, он выглядел отчаявшимся после того, как увидел, как колоссальный алый волк одним взмахом когтей убил десятки игроков.

Некоторые из убитых были рыцарями, которые должны были специализироваться на защите! Вежливый Щит просто не мог понять, как этот рейд-босс вообще можно было пройти.

С другой стороны, Деспот молча сузил глаза. Он не был похож на остальных, которые сразу же бросились в бой. Благодаря своему опыту работы с людьми, он понимал, что сбор информации имеет первостепенное значение для достижения победы или выполнения сложного задания.

Поэтому Деспот сидел в стороне и позволял другим глупцам спешить к своей гибели, чтобы пассивно добывать нужную ему информацию. В конце концов, Деспот проявил черты, позволившие ему подняться до уровня организации третьего класса.

Из-за его репутации в реальном мире почти ни одна организация не хотела работать с партией, связанной с коварными субъектами преступного мира. Таким образом, Деспот был вынужден лично финансировать свои игровые начинания. К счастью, он добился небольшого успеха в

своих ранних начинаниях с другими ранними VRMMORPG с меньшим потенциалом.

В лучшем случае, они были ограничены развлекательными кругами. Ни одна из этих игр не была поддержана организацией, создавшей Zenith Online. Кроме того, ни одна из них не давала игрокам никаких преимуществ после длительной игры, поскольку их реализм оставался на уровне семидесяти-восемидесяти процентов.

'О? Этот босс постепенно слабеет. Сейчас это незначительно, но другие части скоро заметят это, когда битва станет легче. Пока же их внимание сосредоточено на том, чтобы вернуться и выдержать натиск босса. Так вот что отличает Мировых Боссов от других боссов? задался вопросом Деспот.

Однако его знаний и знакомства с боссами Zenith Online и системой оценок не хватало. Он не мог знать наверняка, пока количество присутствующих сторон не уменьшится до приемлемого уровня.

К сожалению, казалось, что пройдет еще немало времени, прежде чем это произойдет. Новая волна игроков, стремящихся получить быструю выгоду, бессистемно устремилась вперед, не обращая внимания на общую атмосферу в районе. Естественно, эта новая волна состояла из жадных, но менее опытных игроков.

Напротив, это изменение позволило многим игрокам, оказавшимся в такой же ситуации, как и Деспот, понять суть дела. В это время Деспот повернулся к соседней партии и махнул рукой. "Эй, вы, ребята из Триады Заката, у меня есть к вам предложение; что скажете?".

Как и Картель Теней, Триада Сансайд была еще одной игорной организацией третьего класса с глубокими связями с преступным миром. Только базировались они в другой провинции, чтобы избежать столкновения двух организаций. Как бы то ни было, географически они были достаточно близки, чтобы появиться в одной и той же деревне новичков.

Мужчина-охотник, на вид чуть больше 30 лет, под игровым именем Horizon Break, ответил на призыв Деспота, скривив рот в усмешке. "Что тебе от меня нужно, черт возьми? Неужели вы думаете, что я доверюсь вам, собакам из Картеля Теней?"

"О? Значит ли это, что ты не хочешь получить долю опыта, которым наградит этот босс? Я уверен, что если мы справимся с ним достаточно быстро, то сможем даже получить объявление о достижении, как та вчерашняя счастливая вечеринка", - ответил Деспот. Казалось, у него было холодное выражение лица, а в глазах промелькнул злобный блеск.

'Не хотели делиться эксклюзивными достижениями? Вы все получили по заслугам', - внутренне подумал Деспот.

Наконец, выражение лица Horizon Break изменилось, превратившись в выражение зарождающегося интереса. "Продолжайте. Я слушаю".

"Нам нужно остановить любых новичков от объединения в этом месте и как-то убрать угрозы,

присутствующие в текущей атакующей партии. Ты спустился? Если да, то мы можем разделить прибыль 35-65. 65% - твоя часть, если Картель Теней выдержит последнюю атаку", - предложил Деспот.

Горизонт Брейк с сомнением потер подбородок.

Он был несколько удивлен, что Деспот готов отдать 30% выручки босса, чтобы получить последний удар. Насколько ценным было это достижение? Более того, будет ли достижение мирового босса наравне с высшим разрядом в подземелье?

Horizon Break было очень любопытно. Несмотря на то, что сделка казалась приятной, ему требовалось больше залога, чтобы согласиться на нее. "Я готов согласиться, если эти 65% включают в себя право первого выбора добычи".

"Первый выбор?" пробормотал Деспот, нахмурившись.

Иногда это была опасная сделка, потому что никогда нельзя было знать, когда выпадет абсолютное сокровище! Деспот не был уверен, стоит ли достижение потери такой вероятности.

Поэтому Деспот пошел на уступку. "Только если мы поднимемся до 60-40%".

"Договорились."

"Пусть некоторые из ваших игроков среднего уровня заблокируют правый вход, пока мы делаем ход", - сказал Деспот.

Обе стороны направили примерно треть своих сил, чтобы перекрыть два пути, по которым можно было попасть в это место. Как только этот вопрос был решен, Horizon Break и Despot повели свои силы, чтобы быстро забрать некоторые из ослабленных сторон, которые уже присутствовали.

Каждая сторона насчитывала более 300 человек. Поэтому не потребовалось много времени, чтобы стороны пали духом. Им повезло, что в этой деревне не возникло ни одной из организаций, возглавляемых Ранкерами, иначе все сразу же превратилось бы в дерьмо.

Примерно через 20 минут в абсолютной центральной зоне Клыкастого леса осталось менее 800 человек. В результате информация о боссе сильно уменьшилась.

□Lv.15 Колоссальный Алый Волк (редкий)

f□□□□□□□□o□el.co□

Мировой босс

Тип зверя, тип огня

Здоровье: 158,400/165,000 (96%)

Особые свойства: ?Инферно? ?Ярость? ?Испепеление? □

Удивительно, но за эти 20 минут все эти люди смогли снизить здоровье босса всего на 4%. Конечно, это было не совсем верно. Мировые боссы восстанавливали здоровье со временем, как и игроки.

На данном этапе, так как он еще не достиг улучшения статов, которое происходит на 20-м уровне, мировой босс восстанавливал здоровье только на 0,5% каждую минуту.

Тем временем, Киран наконец-то сделал свой ход, когда осталось всего 800 участников.

В этот момент его стрим также вышел в прямой эфир. Все, кто следил за ним, получили уведомление, которое заставило их немедленно переместиться на его стрим.

Многие зрители вытаращились на название, потому что было ясно, что это какой-то поток возмездия! Название было простым: Have A Taste of Your Own Medicine, Scrubs!

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2988733>