

Глава 173: Правитель Поля Боя (2)

[Проживите 7 дней, чтобы перейти на следующий этаж.]

В тот момент, когда прозвучало уведомление, в подземелье подул холодный ветер.

Это был момент, когда мир льда и снега открылся, приветствуя своих 177 посетителей.

Однако никто не ответил на это грубое приветствие.

Вместо этого все посмотрели на двух человек.

В толпе жёлтокожих людей все смотрели на единственных двоих с белой кожей, Ким У Джина и Ли Джин А.

"Исаак Иванов."

"Значит, он здесь."

Их глаза были глазами людей, смотрящих на что-то, что они находили неприятным.

Вполне естественно, что они не были счастливы.

"Из-за него наши достижения..."

Для японских игроков Исаак Иванов был подобен инвазивному виду, который вредил их интересам.

Тот факт, что он был здесь, уже рассматривался японскими игроками как потеря.

Из-за них два японских игрока, которые должны быть здесь, в итоге не смогли прийти.

Прежде всего, все игроки здесь были выше 100-го уровня.

Они были не просто членами своих соответствующих гильдий, но каждый из них занимал важную позицию в своих гильдиях.

Руководители, которым нужно было ставить интересы своей гильдии выше личных интересов.

И с их точки зрения, они не могли допустить, чтобы Исаак Иванов так легко получил бесплатный пропуск.

"Мы должны как-то остановить их."

"Мы должны помешать ему получить бесплатный пропуск."

Поэтому, естественно, они собирались сделать всё возможное, чтобы помешать Исааку Иванову и его товарищам по команде.

"И мы должны быть уверены, что он не умрёт."

Конечно, в тот момент никому и в голову не пришло обнажить свои клыки перед Исааком Ивановым.

Они знали.

"Если он умрёт здесь, мы тоже умрём."

Причиной тому было нападение японских 'террористов' на товарища по команде Исаака Иванова Ким У Джина.

При таких обстоятельствах, с какой ситуацией им придётся столкнуться, если что-то случится с Исааком Ивановым в этом подземелье?

Нет, не говоря о теракте, Исаак Иванов не мог даже умереть в этом подземелье от несчастного случая.

В любом случае, если Исаак Иванов умрёт в этом подземелье, последствия будут невообразимыми.

Поэтому японские игроки были полны решимости устранить любые факторы риска для Исаака Иванова.

В результате у всех японских игроков была одна цель.

"Мы уничтожим всех монстров, прежде чем они смогут стать угрозой для Исаака Иванова."

"Мы не позволим Исааку Иванову поймать даже одного монстра."

Они отнимут у Исаака Иванова шанс показать свои навыки.

Это был момент, когда желание японских игроков охотиться на монстров разгорелось сильнее, чем когда-либо прежде.

- Давайте начнём охоту прямо сейчас.

- Мы должны убить всех монстров на этом этаже в течение этих семи дней.

Даже непрерывно дующий холодный воздух не мог погасить пылающий дух этих японских игроков.

Конечно, не потребовалось много времени, чтобы это горящее желание погасло.

- Сиба.

- Ха.

- Если ты не сможешь достичь сотого уровня в этом подземелье, я не позволю тебе есть.

- А?

Потому что боевой дух Ким У Джина также горел жарче, чем когда-либо.

И вот началась атака на подземелье.

- Разница между трёхэтажными и четырёхэтажными подземельями?

Конечно, между тремя этажами и четырьмя было много различий, помимо количества.

- Первое - это разница в количестве.

Первое, что бросалось в глаза, - это разница в количестве монстров, которых можно было

найти в одной группе.

В подземельях с тремя этажами было практически невозможно найти монстров группами по 100 и более особей, если только это не был особый случай.

Однако в подземельях с четырьмя этажами базовое число для каждой группы составляло 100.

- Естественно, это означает, что количество боссов также увеличивается.

И по мере увеличения количества монстров увеличивалось и количество боссов, которые появлялись среди них, что было одной из причин, по которой четырёхэтажные подземелья были намного сложнее трёхэтажных.

- И монстры среднего размера появляются гораздо чаще.

Кроме того, большой разницей был тот факт, что монстры среднего размера, которые обычно появлялись в качестве монстров-боссов в подземельях с тремя этажами, здесь могли появиться в любое время.

- Разумеется, есть также тот факт, что появляется много монстров, которых вы никогда раньше не видели. Включая надоедливых монстров, на которых не влияют физические атаки.

В то же время в четырёхэтажных подземельях начали появляться типы монстров, против которых были неэффективны физические атаки и которых можно было атаковать только магией.

К примеру, духовные и магические монстры, такие как блуждающие огоньки и саламандры, и призрачные монстры, такие как призраки и привидения.

Это имело очень большое значение.

- Это самое худшее.

Проще говоря, разница между трёхэтажными и четырёхэтажными подземельями была такой же, как разница между небом и землёй.

- Но выживаемость в четырёхэтажных подземельях была выше.

Однако интересным фактом, который следует отметить, было то, что выживаемость в четырёхэтажных подземельях на самом деле была намного выше.

Причина этого была проста.

- Вот что значит быть выше сотого уровня.

- Такие игроки более зрелые не только в своём таланте, но и в своём опыте, и качество их предметов совершенно иное. Многие из игроков даже обладают легендарными навыками и предметами.

Помимо количества уровней, нельзя было игнорировать опыт, который они приобрели, накапливая эти уровни.

Естественно, игроки, которые были активны в четырёхэтажных подземельях, также были вполне уверены в своих способностях.

Иэ ти японские игроки, которые смогли атаковать это подземелье племени чёрных гоблинов D-ранга, которые были талантливыми игроками, отобранными из всех игроков сотого уровня в стране после жёсткой конкуренции, ничем не отличались.

Все они были опытными и талантливыми людьми, которые всегда получали лучшее отношение, и опыт, который у них был, не мог сравниться с обычными игроками.

- О боже мой!

- То, что я сейчас вижу, реально?

Но в тот момент у всех были ошеломлённые лица.

- Так обычно выглядит сцена, созданная Исааком Ивановым?

След, оставленный Исааком Ивановым, был причиной этого состояния.

Не потому, что сцена была ужасной или жестокой.

Вместо этого следы, оставленные командой Исаака Иванова, были, скорее всего, чище, чем любые другие.

Там было множество трупов монстров, на телах которых вместо множества ран было лишь несколько смертельных ранений. Некоторые из них даже не успели показать признаков сопротивления.

Это была настоящая причина, по которой они были так удивлены.

Эти японские игроки, которые перешли порог сотого уровня, отлично понимали, что лучше всего не участвовать в ожесточённых битвах.

Скорее, использование превосходных навыков и сведение к минимуму необходимости в длительных сражениях было лучшим способом охоты.

- Его эффективность идеальна.

- Какие тактики и стратегии мы должны использовать для достижения аналогичного эффекта?

В частности, поскольку время, затрачиваемое на очистку четырёхэтажного подземелья, естественно, требовалось больше, было очень важно максимально снизить потребление энергии.

В этом смысле боевой метод Исаака Иванова был самым идеальным.

- Он не просто сильный игрок.

Именно в этот момент японские игроки поняли, что Исаака Иванов был не просто игроком, который полагался на свои мощные навыки некромантии.

И это было именно то, чего хотел Ким У Джин.

"Я специально оставил эти следы, чтобы их образ мыслей изменился."

Крик рыцаря-скелета, одетого в кожаные доспехи из шкуры Детёныша, обозначил момент, когда группа орков была уничтожена, и Ким У Джин снял маску мрачного жнеца со своего лица.

Затем он увидел группу кобольдов, которые ели вдалеке.

Расстояние между двумя группами было невелико.

Звук того, как кобольды принялись к воздуху, достиг ушей Ким У Джина.

Тем не менее кобольды продолжали есть свою еду, как будто не заметили присутствие Ким У Джина.

Это означало, что Ким У Джин полностью стёр своё присутствие.

Неудивительно, что способность командира получать информацию о своей цели была решающим фактором, который в значительной степени влиял на победу или поражение в бою.

Именно так сражался Ким У Джин.

Это было не просто неосведомлённое использование подавляющей силы, а невероятно сокрушительная победа, одержанная путём сочетания подавляющей стратегии с подавляющей силой.

"Уверен, что следы, которые я намеренно оставил, довольно сильно повлияли на атмосферу."

На этот раз Ким У Джин намеревался показать себя японским игрокам.

"Я не буду этого скрывать."

В этих битвах, которые он провёл вместе с Ли Джин А, он намеревался показать им и, что более важно, всему миру.

"Так они не будут выставлять себя дураками."

Чтобы не показать ему сломанные зубы.

"Точно так же, как это сделали Ли Сежун и Иоганн Георг."

Именно так действовали Ли Сежун и Иоганн Георг, единственные, кто мог ему противостоять.

Эти двое всегда демонстрировали свою абсолютную силу, не собираясь ничего скрывать.

Таким образом, даже если им пришлось стоять в шторме, никто не осмеливался легкомысленно прикоснуться к ним.

И подобно глазу шторма, ветер вокруг них только делал их сильнее.

"Ли Сежун, я сделаю то, чему научился у тебя."

Именно этот метод Ким У Джин намеревался использовать на этот раз.

[Ваш уровень повысился.]

[Посланник подземного мира доволен вашими методами.]

Затем в его ухе прозвучало уведомление.

"Похоже, мой покровитель также согласен с моим методом."

Уведомления вызвали улыбку на лице Ким У Джина.

[Посланник подземного мира даровал вам часть своей силы.]

[Ранг навыка Мастерство скелетов солдат повышен.]

И следующее уведомление сделало его улыбку ещё шире.

"Возможно, мне следует использовать камень навыков(А) для повышения ранга."

В то же время Ким У Джин вспомнил о камнях навыков, лежащих в его инвентаре.

Предмет, который превратил бы навык В ранга в А ранг.

Для Ким У Джина, у которого было кольцо плюс ультра, это был предмет, благодаря которому навыки В ранга достигали трансцендентного ранга.

"У меня их два, так что мне не нужно беспокоиться об использовании одного."

Ещё более удивительным был тот факт, что у Ким У Джина на самом деле было два камня навыков(А), которые было чрезвычайно трудно получить.

Это были награды, которые он получил в Лесу Мёртвых и подземелье Детёныша.

"Всё в порядке."

Это также было одной из причин, по которой игроки так стремились бросить вызов этим подземельям.

Конечно, Ким У Джин не долго мучился по поводу этого решения.

На самом деле, он совсем не мучился над этим.

Даже когда его мысли были заняты наградами, взгляд Ким У Джина и другие чувства всё ещё были прикованы к группе пирующих кобольдов.

Он искал любые недостатки.

"После того как они наедятся досыта, они набьют рот едой и уберут остальную еду в своё хранилище."

Он ждал момента, когда кобольды закончат есть, и двинутся, чтобы перенести оставшуюся еду.

Он ждал момента, когда кобольды ослабят свою бдительность.

"Пора начинать."

Когда наконец настал момент, которого он ждал, Ким У Джин без колебаний послал сигнал.

- Спасибо!

И охота снова началась.

<http://tl.rulate.ru/book/96856/1513595>