

— Тут три разных фракции на выбор. Видимо, у этого подземелья большая вариативность. Для разных сторон предлагаются разные миссии, поэтому будет ли он считаться официально завершённым после завершения подземелья для всех трех фракций?

— Зачем тебе эта бесполезная информация. Какую сторону мы выберем? — спросил Жареный Рис.

— Это подземелье 90 уровня; мы, вероятно, не сможем завершить его, — сказал Хао Тянь тихим голосом.

— Так как мы тут впервые, давайте сначала познакомимся с подземельем. Лучше всего выбрать фракцию, с которой мы знакомы, преследуемых наемников.

— Ах, снова побег. — Остальные начали жаловаться — убегать не так весело, как преследовать.

Тем не менее, все эти игроки были профессионалами. Несмотря на то, что они четко знали, что очень трудно завершить подземелье 90 уровня, они не отступали. Так как они уходили под землю, весьма вероятно, что они и в этот раз не смогут увидеть атаку Императора-Дракона. БанХитДог не знал подробностей этого подземелья, поэтому промолчал.

Хао Тянь выбрал фракцию преследуемых наёмников. Белый звездный свет ослепил игроков. Необъяснимая сила притяжения начала затягивать их на планету. Мимо промелькнули флоты разных цветов, облака, небо и окружающая их среда. Они двинулись прямо к каменной земле, и в следующее мгновение их зрение прошло сквозь неё во тьму под землей.

Их взору предстал темный туннель с множеством ответвлений. Их тела дрожали, когда они восстановили контроль над своим движением. Взглянув на свои тела, они поняли, что это их обычные тела.

Перед ними открылось небольшое виртуальное окно; это был список миссий. Игроки могли настроить, и просмотреть некоторую информацию в своем интерфейсе в любой момент. Действующие миссии подземелья отображались в правом верхнем углу и их нельзя было закрыть полностью.

Миссия подземелья

Описание: Вы — преследуемый наемник. Окрестности заполнены флотом Тёмной Звезды и группами воинов. Вы точно знаете, что если вас поймают, вы столкнетесь с пытками хуже смерти. Враги повсюду, и у вас почти нет шансов сбежать. Однако подкрепление разожгло вашу волю к жизни.

Требования: продержитесь до прибытия Императора-Дракона 12 часов.

Награда: 6 000 000 опыта.

Условие провала: группа будет поймана.

Штраф: уменьшение общего вознаграждения на 10% за каждого пойманного игрока.

Задачи:

Необязательная миссия I: убить 100 воинов Тёмной Звезды. Награда: 400 000 опыта.

Необязательная миссия II: уничтожить 10 кораблей. Награда: 700 000 опыта.

Необязательная миссия III: защитить 6 преследуемых наемников. Награда: 1 000 000 опыта.

Вызов I: Оставайтесь не обнаруженными до истечения времени. Награда: 2 000 000 опыта.

Вызов II: Избавьтесь от преследования пять раз никого не убивая. Награда: 3 500 000 опыта.

Случайные события: В процессе побега у вас есть шанс столкнуться с случайными событиями. Завершите два случайных события. Награда: 3 000 000 опыта.

Примечание: Количество выполненных необязательных миссий влияет на рейтинг прохождения подземелья. При контакте с главными персонажами события цель и сложность подземелья изменится. Когда главный герой окажется в радиусе одного километра от вас, вы получите уведомление. Пожалуйста, обдумайте внимательно, следует ли вам сменить маршрут.

После появления списка задач, на левой стороне дисплея появился таймер обратного отсчёта.

— Так много задач. — Бешеный Меч внимательно изучил все задачи: — Конечная цель преследуемых наемников — не быть пойманными. Если мы хотим получить вознаграждение, мы должны действовать решительно, но в то же время осторожно...

После осмотра миссий, Хао Тянь поделился своим анализом ситуации.

— Двенадцать часов, это меньше нашего реального опыта. Кроме того, если один участник терпит неудачу, общая награда будет уменьшаться. Поэтому, чтобы получить высокий рейтинг, все участники должны остаться в живых и не должны быть пойманы до конца, в идеале, работая сообща. Кроме того, мы можем предать наших союзников, используя их как приманку... Хм, но за это придётся заплатить.

— Необязательные миссии полезны только в том случае, если мы будем обнаружены, что будет

конфликтовать с миссией вызова. Нам предложено два вызова, один из которых оставаться скрытным, а второй — нарываться на проблемы, значит, нам нужно выбрать одну из них? Хм, судя по разнице в вознаграждении, сражаться будет гораздо сложнее. Случайные события являются своего рода неожиданными поворотами сюжета... Это подземелье очень сложное. Кроме того, главный герой упоминается в конце, что означает, что мы не будем следовать за Чёрным Призраком, как мы делали раньше; вместо этого мы будем одни. Я...

Прежде чем он закончил анализ, послышался звук движков корабля, и в их наушниках раздался тревожный голос.

— Внимание, всем наёмникам, четыре корабля ведут поиск в этом районе. Не стойте на месте, убегайте прямо сейчас!

Как только сообщение закончилось, в туннеле впереди сверкнул свет прожектора. Выражение их лиц изменилось. Не было времени для обсуждения, поэтому они поспешно развернулись и побежали прочь.

— Это подземелье началось уж слишком быстро. Прошло всего пара минут, а враги уже здесь! — взволновано произнес Сонная Зима. — Темп подземелья слишком быстрый. Если врагов станет больше, будет очень трудно продержаться двенадцать часов!

Они бежали некоторое время и спрятались в одном из проходов. Корабль пролетел мимо, не заметив их. Тем не менее, они не смели останавливаться... Они бежали, и их выносливость очень быстро падала, но, тем не менее, они не могли увеличить разрыв от кораблей позади. Самое главное, что в этом туннеле был только один маршрут — им еще предстояло найти другой проход.

Это подземелье 90 уровня. Его сложность нельзя недооценивать. Они были лишь 60 уровня и даже не могли достойно сражаться с врагом.

— Может стоит остановиться и дать отпор, так мы сможем оценить насколько сильны враги, — предположил Бешеный Меч.

— Да, так и сделаем. Надо выбрать выгодную позицию. Механики встанут позади и будут наносить основной урон. Эсперы будут заманивать врагов и отвлекать внимание. Бойцы будут сражаться на передовой.

Хао Тянь действовал очень решительно. Он быстро раздал указания, распределив всех по позициям. Свет от прожекторов очень быстро приблизился и вскоре показался небольшой штурмовик, всего в несколько метров длиной. Штурмовик сразу же заметил наемников и на большой скорости полетел к ним. Мини-лазерная пушка выпустила очередь зеленых лазерных лучей.

Бум-бум-бум!

На месте попадания лучей не было взрывов, но камни начинали плавиться.

Они побежали к штурмовику, занимая свои позиции и начали сражение.

В то же время таймер обратного отсчета стал красным и на экране появилось уведомление.

Вы были обнаружены и вызвали первый уровень тревоги. Подкрепление противника прибудет через десять минут!

— Поспешим, нам нужно закончить битву за десять минут!

Их лица немного изменились и глаза стали более серьезными. Они увеличили скорость атак и силу ударов.

Бум-бум-бум!

Различные атаки поражали штурмовик, но энергетический щит штурмовика был не только для виду; большинство атак было заблокировано. Также нельзя не учитывать мощность мини-лазеров — каждый выстрел отнимал 200–300 очков Здоровья игроков. Хотя казалось, что урон был невелик, но скорострельность просто поражала!

Супер В класса мог бы легко справиться с одним штурмовиком, но игроки были обычными Суперами С класса 60 уровня. Плюс, у игроков было очень мало навыков и совсем не было особых способностей, поэтому они не имели преимуществ с точки зрения Атрибутов. Игроки 60 уровня находились на нижних ступенях Суперов С класса. Кроме того, даже когда игроки достигнут 90 уровня в Версии 2.0, они будут лишь С+ класса. Разница между классами будет очевиднее с повышением уровня. Для них штурмовик, который должен был быть просто элитным монстром, на данном этапе казался боссом.

Со временем игроки начали больше рисковать и допускать ошибки. Наконец, заплатив цену в три смерти, они смогли уничтожить его, и он взорвался.

Остальные игроки тяжело дышали, они потеряли более половины Здоровья.

— Слишком высокая сложность! Одно из необязательных требований — уничтожить десять штурмовиков, но даже с одним оказалось так трудно справиться. Мы уже потеряли троих. Разница в уровне слишком велика! — проворчал Жареный Рис.

Три человека погибли, поэтому общая награда была уменьшена на тридцать процентов. Они провели всего десять минут в подземелье, но уже понесли такие потери. Было ясно, что с их нынешним уровнем, их легко уничтожат. Плюс, монстры подземелья были улучшены и лучше подготовлены. Ранее, когда штурмовик взорвался, солдаты Тёмной Звезды внутри смогли

спастись, защитив себя энергией. По идее эти воины должны были быть обычными людьми или низкоуровневыми суперками, но уровни этих солдат были указаны вопросительными знаками, что означало, что они были выше 60 уровня. К счастью из-за взрыва штурмовика воины потеряли больше половины здоровья, иначе игроки уже давно бы слились.

Сигнал тревоги всё ещё был активен, поэтому они сразу убежали с места битвы. Однако подкрепление прибыло слишком быстро. Игроки были измотаны бегством, и у них не было другого выбора, кроме как сливать товарищей по команде, чтобы остальные смогли выжить. Однако это была просто отчаянная мера. Вскоре после этого, последний игрок, Хао Тянь, был атакован двумя штурмовиками и захвачен в плен.

Все слились, и таймер обратного отсчета замер. С начала и до конца прошло всего около получаса.

Со вспышкой их выкинуло из подземелья и они вернулись на базу.

— Полчаса, и мы уже потерпели неудачу. Как мы так могли слажать? — Сонная Зима потерял дар речи.

В это время начали появляться и другие игроки, пытавшиеся пройти подземелье, и все были с весьма опечаленными лицами. Все были избиты. Они обменялись опытом и всё обсудили; все выбрали фракцию преследуемых наемников, желая повторить прошлый опыт. Команда Короля Адмирала показала лучший результат — они продержались пятьдесят минут.

Самой неудачливой оказалась команда Жареных Баклажанов с Рыбой. Они не смогли уничтожить штурмовик противника за десять минут и были окружены двумя другими штурмовиками, пришедшими в качестве подкрепления, и сразу слились.

Однако никто не был разочарован. В конце концов, всем был известен рекомендуемый уровень для успешного прохождения; они прыгнули выше головы, поэтому были готовы к такому развитию ситуации. Кроме того, если они не потерпят неудачу несколько раз, как это может зваться сложным подземельем?

Профессиональным игрокам всегда нравились трудные испытания, и они никогда не пасовали перед препятствиями. Они взволнованно вошли в темницу снова. В одно и то же подземелье можно войти ограниченное количество раз, и лимит будет обновляться раз в шесть дней. Игроки также получили несколько подземелий организации Германа от Хан Сяо, но они решили сначала использовать все попытки [Силы Императора-Дракона].

Хао Тянь с остальными снова вошли в подземелье. Запустился тот же ролик, затем появился интерфейс выбора фракции. В этот раз БанХитДог внес своё предложение: — Убегать слишком сложно; с нашим нынешним уровнем за преследуемых наемников невозможно пройти. Остальные фракции должны быть проще — по крайней мере, мы не умрём так быстро. Мы должны попытаться сыграть за другие фракции. Давайте выберем фракцию подкрепления или преследователей Темной Звезды.

В первый раз, когда они вошли, БанХитДог записал процесс, который можно было использовать в качестве материала для своего видео. Тем не менее, его больше волновала сцена, когда Император-Дракон покажет свою силу. Для него было бы достаточно, даже если это был просто ролик. Очистка подземелья не была его целью, лишь съемка. Он нетерпеливо ждал окончания вступительного ролика.

Все они были довольно близкими друзьями, и, увидев, что БанХитДог внёс такое предложение, Бешеный Меч и Хао Тянь согласились. У остальных тоже не было никаких возражений. Фракция, которую они выбрали на этот раз, была преследователями Тёмной Звезды. После того, как в последний раз их так сильно избили, они чувствовали, что лучше выбрать фракцию Тёмной Звезды.

Оказавшись в подземелье они поняли, что стали группой сухопутных войск сопровождающей штурмовой корабль. Снова запустился таймер обратного отсчёта, но в этот раз у них было всего три часа. Задачи, конечно, отличались от преследуемых наемников. На этот раз им нужно было захватить определенное количество наёмников в отведённый срок. Необязательные миссии включали защиту штурмовика, за которым они следовали, и помощь другим союзникам Тёмной Звезды для окружения целей. Вызовом было захватить определенную цель.

У фракции Тёмной Звезды была особенность — они были сухопутными войсками и должны были следовать за штурмовиком. Они не могли передвигаться свободно, если отделиться от группы, миссия будет провалена. Так что боя нельзя было избежать.

«Так должно быть безопасно».

Превратившись из добычи в охотника, они почувствовали облегчение. Следуя за штурмовиком, скоро они обнаружили группу наемников. После получения приказа, они немедленно атаковали.

Но осознали трагическую правду...

Наёмники которые отбивались были чертовски сильны!

Штурмовик, на уничтожение которого они потратили так много сил, был уничтожен в кратчайшие сроки, этими наёмниками с уровнями обозначенными вопросительными знаками. Затем эти наемники погнались за ними, чтобы убрать тревогу. Они снова оказались в страшной опасности, и их ожидания упали с небес прямо в ад.

Кто на самом деле охотник?

Если вы так хорошо сражаетесь, нахрена вы вообще бежали?

Появилось напоминание о том, что подкрепление прибует, если продержаться десять минут. Вдруг они превратились из хищника в жертву. Обе фракции оказались безумно тяжелыми. У Тёмной Звезды было много подкреплений, но и у наемников были очень сильные индивидуальные боевые возможности. Независимо от того, какую сторону выбирать, они сталкивались с превосходством другой стороны. Однако в выборе фракции Темной Звезды была одна хорошая вещь — после определенного расстояния, наёмники не осмеливались следовать дальше.

БанХитДог бежал на самой высокой скорости на какую только был способен, решительно оставляя своих товарищей по команде. У других не было выбора, кроме как следовать за ним и пытаться выжить.

Пробежав некоторое время и потеряв двух человек, они наконец смогли оторваться. Оставшиеся в живых тяжело дышали положив руки на бёдра. БанХитДог бежал быстрее всех, но он был в лучшем состоянии. У него не было никаких сильных сторон, кроме как быстро убегать.

— Я... мне кажется, что раз наш штурмовик взорвался, мы можем спрятаться и подождать, пока подземелье закончится...

Ещё до того, как он закончил предложение, через свои гарнитурки они получили новое распоряжение передислоцироваться и следовать за другим штурмовиком. Как всегда, невыполнение приказа будет считаться провалом миссии, поэтому нельзя было дезертировать.

На их лицах появилось разочарование. Как только они захотели начать движение, появилось новое уведомление.

Дин-дин-дин!

Звук уведомления эхом раздавался в их ушах. Экран начал светиться красным светом. Похоже, что это было что-то срочное.

Внимание! В пределах одного километра от вас появился главный герой. Пожалуйста, примите решение, следует ли изменить маршрут!

Зрачки Хао Тяня сжались, и он сказал тихим голосом: — Мы не можем выполнить миссию обычными методами. Как насчет того, чтобы попытаться связаться с главным героем? Я предполагаю, что у каждой фракции свои главные герои. Если мы встретим героя нашей фракции, сложность подземелья уменьшится. Если же мы встретим кого-то с вражеской стороны, то это будет означать верную смерть. Стоит рискнуть...

Он был опытным, поэтому смог моментально проанализировать ситуацию.

Другие посчитали, что слова Хао Тяня имеют смысл. Все обменялись взглядами. — Тогда давайте подождём.

Красный свет вспыхнул ярче, что означало, что главный герой приближался.

Их сердца ушли в пятки.

Бум!

Стены начали смутно вибрировать. Звук становился всё громче и громче, обозначая приближение цели.

«Этот звук...» — Узнав источник звука, глаза Бешеного Меча широко раскрылись. Он запаниковал и закричал: — Бегите!

Но было слишком поздно.

БУМ!

В следующий момент стена рядом с ними рухнула! Круглая машина пробила стену и не останавливаясь начала двигаться вперёд. Игроки оказались на её пути. Это был мгновенный слив всей команды!

Хао Тянь и другие вновь появились на базе. Все они были ошеломлены, всё ещё не оправившись от мгновенного убийства. Они посмотрели на Бешеного Меча.

На лице Бешеного Меча появилось разочарование.

— Это транспортное средство Чёрного Призрака. Я сидел внутри этого шара во время преследования. У нас нет ни шанса на выживание, если мы встретимся с ним. Это... нам не повезло.

Лицо БанХитДога дернулось, и его оптимизм полностью исчез. — «Я просто хотел записать немного материала! Почему ты так со мной поступаешь!»

...

Игроки Блэкстара начали свой тернистый путь. Их снова и снова избивали, но они без усталости начинали новую попытку.

Они чувствовали боль и счастье одновременно.

БанХитДог был самым расстроенным. У него не было духа сталкиваться с препятствиями, как у профессиональных игроков; после стольких провалов, его разум был истощен.

Однако ради видеоматериалов ему пришлось заставить себя продолжать страдание. Это было трагично и смело с его стороны.

Подземелье, выданное Хан Сяо, на некоторое время заняло всех игроков. Заказанные им материалы поступили уже на следующий день. Он заперся в комнате модификации машин в компании металла и верстака, создавая свой новый боевой стиль.

Так пролетали дни...

На окраину планеты 122 галактики Фавна прибыл небольшой корабль и вышел из режима невидимости.

<http://tl.rulate.ru/book/19148/666990>