

--

Кирану не потребовалось много времени, чтобы добраться до той части Леса Клыков, где не рождалось ни одного монстра. Отсутствие монстров объяснялось тем, что вход в подземелье обладал барьером, который отпугивал монстров и не позволял им войти в радиусе двухсот метров. В противном случае любой ничего не подозревающий игрок мог бы легко подвергнуться нападению монстров в состоянии сильного истощения, особенно если это происходило после неудачного прохождения подземелья.

Прибыв на место, он заметил, что вокруг было слишком активно. Среди них были люди, судорожно ищущие, к кому бы присоединиться, люди, которые либо только что провалили задание, либо прошли его на нормальной сложности, и люди, только что прибывшие с полным составом. Однако Кирану сразу бросилось в глаза состояние подземелья.

Мигающий нейтрально-серый свет вокруг портала подземелья свидетельствовал о том, что по крайней мере одна партия пытается пройти сложный режим.

Внезапно Киран почувствовал рядом с собой чье-то присутствие и повернулся. Это был Альтаир, который выглядел отчасти раздраженным. "Как получилось, что час превратился почти в три? По моим расчетам, кто-то пройдет сложный режим за несколько минут! Это нам ничуть не поможет".

"О? Если это так, то это даже лучше. Меньше работы для нас и больше вознаграждения", - ответил Киран с наглой ухмылкой. В конце концов, он больше не стремился к Сложному режиму. Вместо этого Киран нацелился на Очень сложный режим, попытку пройти который некоторые называли бы безумием.

Разница между Сложным и Очень сложным режимом была огромной. Мало того, что местность внутри подземелья немного изменилась, получив возможность влиять на успешность прохождения, так еще и масштаб подземелья значительно увеличился. Не будет преувеличением сказать, что схема Очень сложного режима была в два раза больше, чем в Сложном режиме.

Если режим выбран, он выдает предупреждение. Только безумец захочет попытаться сделать это, не войдя в подземелье, чтобы получить представление о внутреннем устройстве монстров, их атаках и планировке подземелья. Но Киран был не в обычной ситуации. Более того, значительное изменение его Восприятия в сочетании с предметом, который он получил от бабушки Агаты, подтолкнуло его к этому безумному решению.

Хотя этот предмет не облегчил трудности подземелья напрямую и не помог в битве, он послужил для Кирана катализатором. Теперь у Кирана было множество путей в подземелье при условии, что он соберет правильную партию подходящего уровня. Все члены партии должны быть от 5 до 7 уровня до входа в подземелье, чтобы получить максимальный опыт и широкую таблицу награбленного. Если они входили после этого уровня, опыт и награды резко снижались.

"Меньше работы? Больше вознаграждений? О чем ты только думаешь?" спросил Альтаир с

несколько растерянным выражением лица. Ни разработчики, ни раннее руководство не объясняли досконально систему подземелий, поэтому вполне понятно, что Альтаир не знал об общей сложности, характерной только для зон для новичков.

Все, что сейчас требовалось Кирану, - это компетентная команда для прохождения режима сложности. Что касается предмета в руках Кирана, то это был бронзовый медальон размером с ладонь, в котором текла жидкость цвета сине-зеленого турмалина.

□ Медальон роста (специальный)

Ранг предмета: Редкий

Уровень предмета: N/A

Описание: Особый медальон, изготовленный из стандартных металлов, на котором видны обширные следы эрозии. Несмотря на повреждения, встроенная руна роста осталась неповрежденной. Одна только замысловатая руна заслуживает внимания опытных чародеев. Тем не менее, похоже, что создатель этого предмета намеренно использовал временную форму Руны Роста. Таким образом, она имеет ограниченный срок действия и крайние ограничения.

Эффекты: Руна роста увеличивает опыт авантюриста, получаемый владельцем, на 100%.

Ограничение: Руну роста можно использовать только до 20-го уровня.

Долговечность: ∞

Продолжительность: 28 дней □.

Киран ликовал по поводу этого предмета, когда читал информацию. Возможно, он понравился бабушке Агате, или его вклад был выше, чем 1 серебро в прошлом, но срок действия этого предмета был в четыре раза больше, чем у того, который он помнил! Более того, прибавка к опыту была в два раза больше!

Ему имело смысл воспользоваться этим предметом и погрузиться в сокровищницу опыта, которой был режим "Очень сложный". В противном случае, он был бы просто дураком.

"Хм, сколько у тебя силы атаки, ловкости и контроля?" ответил Кейран, прежде чем раскрыть свой план. Если этого будет достаточно, то он сможет выполнить задуманный состав команды.

"На данный момент... они составляют 77, 42 и 40", - сказал Альтаир. Киран почувствовал легкий шок от того, что Ловкость и Контроль Альтаира уже так высоки.

"Ты... максимально использовал свой уникальный пакет?" неожиданно спросил Киран.

"Да", - признался Альтаир.

'Этому говнюку повезло! Я готов поспорить, что у него был Контроль выше среднего, для начала. Возможно, даже чуть ниже моего. Но, полагаю, я должен ожидать от него таких же показателей, раз уж он Вор. Значит, его жизненная сила и выносливость почти не пострадали, - предположил Киран.

Кроме того, классы воров носили кожаную броню. Хотя защита, которую она давала, уступала тяжелой броне, в результате она давала больше критического шанса и ловкости.

fr[e]v.c[m

"Не осталось ни одного свободного пункта атрибутов, которые можно было бы присвоить, я полагаю?" прокомментировал Киран.

"Не-а! Ни одного. Используй их все. Иначе я бы не довел свои три основных атрибута до такого уровня.

Тем не менее, Киран вполне мог обойтись своими текущими показателями. Киран наклонился к Альтаиру и прошептал: "Тогда все просто: мы будем проходить Очень сложный режим!".

"Что?! Мы еще даже не столкнулись с боссом. Я слышал, что босс в этом режиме может быть даже выше класса Редких!" крикнул Альтаир, привлекая внимание остальных.

"Ну и что? Ты боишься?" Киран беспечно пожал плечами. В результате глаза Альтаира расширились в недоумении. Хотя ему не терпелось пройти подземелье, он почувствовал, что, возможно, подружился с сумасшедшим.

Внезапно позади Кирана и Альтаира раздался шум. Два набора колокольчиков зазвонили с отчетливыми звуками, символизируя прохождение Сложного режима. Это заставило Кирана ухмыльнуться от уха до уха, потому что ожидание теперь закончилось.

Он вызвал меню партии и зарегистрировал партию. В отличие от типичных MMORPG, где максимальное число участников партии составляет 4 человека, Zenith Online проложила путь к расширенной партии. Полная партия в этой игре состояла из 5 человек. Кроме того, в подземельях также есть соответствующие испытания, чтобы оправдать этот новый тип партийной игры.

Однако, когда игроки поняли, какой состав он ищет, они все проигнорировали его значок партии. Они посчитали, что у этого человека могут быть проблемы с психикой, потому что он не хотел иметь в партии танка. Более того, он желал иметь второго лекаря за счет танка! Это в конечном счете уменьшило бы возможности партии по нанесению урона. Они просто не могли понять, о чем думает этот человек.

Даже Альтаир неловко посмотрел на Кейрана, прочитав описание их партии.

"Зачем нам два целителя? Думаю, именно поэтому все нас избегают. Может, нам стоит пойти на компромисс и взять танка? Я имею в виду... они будут поглощать приличный урон и заполнять пробелы между нашими ротациями".

"Неа, большинство танков - полный мусор на этой стадии игры. Даже с превосходной механикой, монстры в режиме "Очень сложный" уничтожают танков. Между тем, два лекаря просто необходимы. Без них не обойтись", - признался Киран.

Несмотря на эту информацию, Альтаир остался убежденным. "А как насчет человека, который прошел первое испытание класса рыцаря? Наверняка они рассматриваются?"

"Не-а, я почти уверен, что у них статичная партия", - ответил Киран. Основываясь на снаряжении и навыках Бастиона, Киран был на 95% уверен, что именно он получит Уникальный пакет рыцаря. Вероятность того, что этот парень покинет членов своей партии, была практически нулевой.

Более того, команда, прошедшая сложный режим, оказалась именно ими! Конечно, Киран мог попытаться втиснуться в их команду, попросив занять место случайного участника, но он не хотел оставлять Альтаира в подвешенном состоянии. В конце концов, он уже потратил впустую часть своего времени. Киран не мог представить себя бросившим члена команды, который потратил время на то, чтобы дождаться его.

В итоге он приобрел бы ужасную репутацию среди неаффилированных команд подземелий.

"Хорошо, я это понимаю. Но мы должны хотя бы пойти на уступку и снизить уровни с Lv.7 до Lv.6", - настаивал Альтаир.

Однако это предложение заставило Кирана нахмуриться. "Мы даже сильнее, чем обычные персонажи Lv.9 с базовыми атрибутами. Зачем нам принимать кого-то, кто с трудом пройдет сложный режим? Просто будьте терпеливы. Мы наверстаем упущенное время позже".

"А... неважно", - простонал Альтаир, прислонившись к дереву. При этом он наблюдал, как Киран отбрасывает безумное количество потенциальных членов партии. Либо их уровень был слишком невыразительным, либо они просто раздражали Кирана.

"Твою мать! Такое ощущение, что люди не умеют читать. Это описание прямо здесь, а я получаю целую кучу рыцарей, воров и бойцов". взорвался Киран. Его начинало раздражать огромное количество людей, которые спамили на вечеринках. Увы, именно так обычно проходят поиски вечеринок.

Кирану оставалось только терпеть, просеивая океан запросов на партии. В такие моменты Киран жалел, что кроме Альтаира в Gena Village нет других геймеров-ветеранов. К счастью, вскоре Киран нашел двух подходящих членов - двух священников и мага.

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2987527>