

Глава 115: Непокойствие в сердце.

Почти все обычные атаки босса были отклонены "Блоком". С такой быстрой скоростью и частотой атаки Чжан Ян не мог жалеть ни одного "Блока". В то же время набор "Храброй" экипировки постоянно восстанавливал здоровье. Медленно, но уверенно над его головой выскочило много зеленых текстов "+100".

DoT эффект нанес 1920 единиц урона Чжан Яну за 10 секунд, но в то же время эффект "Храброй" экипировки исцелил Чжан Яна более чем на 500 ОЗ. После удаления второго DoT навыка, он вновь исцелил еще 500 ОЗ.

"Дзинь! Вы были поражены Разложением Призрака (1 стак). Получение 800 урона каждые 3 секунды в течение 30 секунд!"

"Дзинь! Вы были поражены Разложением Призрака (2 стака). Получение 1600 урона каждые 3 секунды в течение 30 секунд!"

Через 20 секунд босс нанес еще один DoT яд.

Чжан Ян немедленно удалил первый и второй DoT через 10 секунд.

Босс не был похож на игрока, который мог непредсказуемо думать и действовать. Их атаки были зафиксированы повторяющимся циклом. Например, некоторые навыки будут активированы после установленной продолжительности, другие навыки будут активированы после падения до определенного уровня здоровья, третьи - при потере определенного количества здоровья в течение определенного периода времени и многие другие установленные условия.

После того, как босс дважды нанес ему ядовитую атаку, Чжан Ян узнал, что босс бросает DoT навык примерно один раз каждые 20 секунд! Если бы Чжан Ян не обладал каким-либо [Противоядием 1-го уровня], то он бы накопил более 5 слоев [Разложения Призрака] всего за 40 секунд! Несмотря на то, что он имел пассивный навык снижения урона на 20%, он все равно получал бы по крайней мере 3200 ед. урона за каждую секунду! "Стена щита", "Исцеление Берсерка" и эффект "Вампиризма" меча продлили бы его борьбу еще на 10 или 20 секунд!

Какая удача!

Нет... Может быть, разработчики специально разработали монстров на верхнем этаже, чтобы у игроков был рецепт Повязки? Если бы они этого не сделали, даже танк с целителем не смогли бы долго продержаться против этого босса!

Чжан Ян был единственным чудачком в игре, который максимизировал уровень своего "Щита". [Повязка Противоядия 1-го уровня] требовала, чтобы игрок на совершенном уровне владел

навыком Первой Помощи, повышенным до Продвинутого уровня, чтобы иметь возможность воспользоваться им. В настоящее время большинство игроков вокруг оценивались лишь на любительском уровне. Также могут быть игроки, которые не желают инвестировать в повышение уровня своего мастерства и могут быть на самом низком уровне, Первой Помощи Новичка. Даже если им удастся заполучить рецепт, то они ничего не смогут сделать, кроме как смотреть на него в агонии.

Имея это в виду, Чжан Ян возможно единственный человеком в игре, способный сражаться с боссом в одиночку!

Чжан Ян начал вычислять. Если бы он мог свести на нет каждую физическую атаку от босса и получать лишь ядовитый урон, то в среднем терял бы 1 920 ОЗ каждые 20 секунд. С помощью исцеляющего эффекта набора экипировки он исцелит не менее 1000 ОЗ. Это снизит потери до 46 ОЗ каждую секунду! У него было "Исцеление Берсерка", "Вампиризм" меча, а также время от времени он потреблял исцеляющие зелья, а значит, сумеет продержаться долгое, долгое время в битве!

Была надежда!

Чжан Ян собрался с мыслями, прежде чем сложить 5 стеков "Игнорирования Защиты", и начал свой натиск.

С уменьшением времени восстановления "Блока" до 1 секунды эффективность "Удара Щита" стала более значительной, так как со временем увеличила общий урон! С 5 стеками "Игнорирования Защиты" и "Орлиного Глаза", урон, отражённый "Блоком", может превысить 250 и "Удар Щита" мог бы нанести, по крайней мере, 530 урона!

Это означало, что, лишь активировав "Блок" и "Удар щита", получалось, по крайней мере, 800 урона в секунду!

Определённо это было большим улучшением, с тех пор, как двухсекундный кулдаун "Блока" мог иметь дело лишь с 400 единиц урона, трехсекундный мог справиться с 266, в то время как четырехсекундный - с 200!

Конечно, это может быть применено лишь к боссам с быстрой скоростью атаки. Если бы босс атаковал каждые 2 секунды или даже раз в 3 секунды, то комбинированный урон "Блока" и "Удара Щитом" был бы значительно уменьшен.

Наблюдая за тем, как гладко он осуществлял задуманное, Чжан Ян не мог не чувствовать себя немного гордым за свой подвиг. Он снова вздохнул, зная, что этот божественный "Блок" будет понерфлен в будущем! Если он останется таким же, то Хранители определенно получают самую высокую статистику урона против всех быстро атакующих боссов!

Через минуту после начала боя, ОЗ Чжан Яна упали до 1 990, в то время как босс все еще имел

около 320 000 ОЗ! Он немедленно выпил Зелье Исцеления и восстановил здоровье до 2 990 ОЗ. Еще одна минута прошла, и Чжан Ян остался лишь с 230 ОЗ, а ОЗ босса упали до 250 000! Это был урон в размере 100 000 ОЗ более чем за 1 минуту!

Когда кулдаун Зелья Исцеления закончился, Чжан Ян быстро выпил бутылку и поднял свои ОЗ до 1 230. Тем не менее это маленькое восстановление ОЗ может длиться лишь около 20 секунд! Его ОЗ продолжали падать словно с горки вниз по склону!

"Исцеление Берсерка"!

Фуш! Его ОЗ были полностью восстановлены!

40 секунд спустя кулдаун Зелья Исцеления вновь откатился, и Чжан Ян выпил еще одну бутылку, а его ОЗ вернулись к 3 910. У босса все еще было около 180 000 ОЗ!

Ах! Какое потрясающее чувство! Давненько Чжан Ян не дрался с боссом в соло!

"Блок" и эффект набора экипировки "Храбрый" были слишком ОР! Он буквально мог опираться только на "Блок", чтобы убить босса Серого Ранга!

Еще через минуту Чжан Ян выпил четвертую бутылку зелья исцеления и восстановил здоровье до 2 250. У Босса оставалось лишь 100 000 ОЗ!

40 секунд спустя Чжан Ян активировал эффект "Вампиризма" меча. Порез! Разрез! Слэш! Он порезал босса 3 раза и забрал у него более 3000 ОЗ! Он восстановил своё ОЗ обратно к максимальному количеству!

Через 20 секунд кулдаун его зелья исцеления закончился. В то же время его "Исцеление Берсерка" было готово к использованию. Чжан Ян оставался перед боссом, как надоедливый таракан, принимая все удары, даже не сдвинувшись с места!

С этим поражение первого босса будет неминуемым! Это даже не было проблемой!

Чжан Ян не мог не почувствовать легкого сочувствия. Ему пришла в голову мысль. Если бы какая-то другая сторона попыталась сразиться с этим боссом, эффект "Разложения Призрака" легко сложился бы до 5 слоев, которые в конечном итоге достигли бы супер высокого значения урона и могли бы легко убить 90% любых танков! В этом случае речь шла не о слабости других танков, а о том, как Чжан Ян отлично пользовался багами игры!

Босс в отчаянии завыл, превратившись в столп света, и пал побежденный, разбросав боевую добычу по всему полу.

"О даа!", - Чжан Ян хлопнул в ладоши. Он был чрезвычайно взволнован! Каждый игрок мечтал в соло победить босса, в том числе и Чжан Ян! Но с тех пор, как он победил Короля Чёрных Пантер в Деревне Новичков, он был настолько поглощен рейдерством в подземельях, формированием группы, управлением гильдией и изготовлением зелий - всё это было из-за поглощения идеей рьяного зарабатывания денег!

С тех пор, как он переродился, то всегда нес тяжелый эмоциональный груз. Чтобы предотвратить повторение трагедии, он сделал упор на обогащение своего кошелька. Игра должна была быть инструментом развлечения, но Чжан Ян видел её в другом смысле. Для него игра была инструментом, с помощью которого он мог сколотить состояние!

В этот момент, однако, Чжан Ян наконец-то почувствовал истинную цель игры! Он испытал удовольствие от убийства босса! Он наконец почувствовал прилив боя! Ощущение победы! Деньги были важны, но и получение веселья в игре тоже!

Тем не менее он никогда не мог простить человека, который стал причиной его отчаяние в прошлом. Лю Вэй и его гильдия Миф должны заплатить цену! Но человек не должен жить лишь с местью в сердце. Если сердце остаётся разбитым, отравленным и искаженным гнусными намерениями, то человек не может быть самим собой.

С внезапным прозрением Чжан Ян чувствовал, что будущее не было таким тяжелым бременем, как он думал. Вес на его плечах теперь был легче, чем раньше. Он улыбнулся. Впервые за долгое время, он улыбнулся, как физически, так и психически.

"Время для лута! Лута!", - Чжан Ян рассмеялся, пытаясь имитировать крики Вэй Янь Эр каждый раз, когда они заканчивали бой с боссом.

[Клинок Бездны] (Серый Ранг, Кинжал)

Урон оружия: 125-187

Интервал атаки: 1.3 секунд.

ДПС: 120

"Гнездо Уровня 1"

"Гнездо Уровня 1"

Эффект экипировки: после успешной атаки на цель появится шанс нанести "Распад Тьмы". Цель получит 5% увеличение всех природных повреждений. Закончится через 10 секунд.

Требования к уровню: 30

Яд был Природным уроном. Кинжал предназначался для воров, особенно для Призрачного Убийцы. Это оружие - самое лучшее оружие в игре!

Чжан Ян отправил личное сообщение Сунь Синь Юй, содержащее описание оружия. Затем он позвал ее через голосовой коммуникатор.

"Тебе это нужно?", - беспечно спросил он.

"Да", - она холодно ответила.

"Тебе это действительно нужно!?", - он сказал немного громче.

"Да! Оно мне нужно!", - её тон повысился равномерно.

"Ты уверена...?", - Чжан Ян хотел поиграть с ней немного дольше.

"Да! ОНО МНЕ НУЖНО!", - наконец-то она закричала.

"... Я не чувствую твой дух. Позволь мне начать сначала. Тебе это действительно нужно?"

"Какого чёрта ты делаешь!?", - Сунь Синь Юй наконец-то рассердилась. Он что, играет с собакой?

"Ха-ха! Я просто играл с тобой! Тебе нужно больше говорить! Не блуждай постоянно в одиночестве! Сильнее наладь с нами отношения!", - Чжан Ян рассмеялся. После того, как ему удалось организовать свои мысли, сейчас он был немного расслаблен.

"В тебе... В тебе что-то изменилось", - женщина всегда была чувствительно к этим тонкими изменениям, тем более, что это была Ледяная Королева Сунь Синь Юй.

"Это хорошо? Или плохо?", - спросил Чжан Ян.

"Кого это вообще волнует? Сейчас я собираюсь повышать свой уровень! Оставь меня в покое!"

Бип.

Сунь Синь Юй повесила трубку.

Чжан Ян продолжал смеяться над реакцией Сунь Синь Юй, углубляясь в лут.

[Ожерелье Силы] (Серый Ранг, Ожерелье)

Стойкость: +15

Сила: +15

Эффект экипировки: все ваши атаки будут иметь 5% шанс вызвать Бафф, который дает + 50 силы. Эффект не может быть сложен. Длится 10 секунд.

Требования к уровню: 30

Неплохо. Для него это было самое подходящее время, чтобы сменить ожерелье, которое он получил после Склепа Бангара. После замены нового ожерелья, ОЗ Чжан Яна поднялись немного выше, достигнув 4 870 ОЗ. Он почти преодолел 5000 отметку!

[Воля Защиты] (Зелёный Ранг, Щит)

Защита: +120

Стойкость: +60

Требования к уровню: 30

Несмотря на то, что этот щит был лишь Зелено-Медного уровня, его все еще можно было продать за хорошую цену, потому что щитов на рынке было недостаточно! Лучшим щитом до сих пор был [Щит Объединённых Элементов], щит Чжан Яна, полученный из Героического режима Логова Марцвейи.

Вокруг было не так много команд, которые могли бы покорить Героический Режим Логова Марцвейи. Кроме того, даже если им и удалось бы убить Марцвейю, то всё равно было о чем беспокоиться. Кроме того, подземелье на 20 человек будет доступно лишь через 3 дня после первого рейда. До сих пор в Замке Белого Нефрита количество игроков, обладающих этим щитом, было не более 10!

Щит, который был на один ранг ниже [Щит Объединённых Элементов], - [Земляной Круглый Щит], и его рецепт можно было найти лишь в Героическом режиме скрытого босса Склепа Бангара. Итак, игроки около 30 уровня вернулись к фарму подземелья 10 уровня. Поскольку они могли легко пройти подземелье с их преимуществом в уровне, рецепт был найден многими игроками, и среди лучших игроков щит теперь устарел. Почти каждый обычный Джо или Джейн, который называл себя танком, имел тот же [Земляной Круглый Щит], висящий на

спине.

Эта [Воля Защиты] была не такой сильной, как [Щит Объединённых Элементов], но была намного сильнее, чем [Земляной круглый щит]! Чжан Ян продолжал тихо смеяться, лежа щит в инвентарь. Чжан Ян протянул руку, чтобы получить больше вещей.

Не было никакой другой экипировки Серого Ранга, но он получил по крайней мере ещё 4 экипировки Зелёного Ранга. Тем не менее всё это были шлемы, перчатки, сапоги и снаряжение защитного типа. Поскольку вокруг уже было множество экипировки, то эту можно было продать только по низкой цене!

И это всё?

Чжан Ян вновь протянул руку, чтобы убедиться. Это была первая смерть босса, шанс выпадения должен быть высоким! Должно же быть что-то еще хорошее!

[Слуга: Призрак Убийца] (Серебряный уровень)

Использование: призывает призрачного убийцу в качестве боевого слуги. Исчезает через 5 минут. Вы можете вызвать только одного слугу за раз. Призыв любого слуги приведет к тому, что все слуги будут в кулдауне.

Время восстановления: 30 минут.

Требования к уровню: 30

Привязка при получении.

Слуга! Глаза Чжан Яна блестели от радости!

До сих пор в игре Охотники были единственным классом, который мог вызывать зверей в качестве миньонов в битве. В будущем, во время обновления патча наследования, заклинатели и священники смогут получить наследование "Призыва". Они смогут заключить договор с демоном, чтобы получить питомца демона. Единственный способ заполучить вызов для других классов - слуги!

Насколько знал Чжан Ян, было 3 уровня слуг: Медный, Серебряный и Золотой. Чжан Ян не знал, есть ли другие слуги более высокого уровня, доступные в игре, так как игрок самого высокого уровня в его предыдущей жизни был лишь на 204 уровне. Это было довольно далеко от достижения максимального 300 уровня!

Самой большой слабостью слуги по сравнению с призванным питомцем охотника была

продолжительность призыва. В отличие от питомца охотника, слуги не могли вечно оставаться на поле боя. Кроме того, питомец охотника был на уровне владельца и повышал силу, как только владелец повышал уровень. Слуга, однако, оставался таким навсегда. Выпадение слуг было настолько редким и ограниченным, что лишь областные боссы имели шанс сбросить его.

Слуга медного уровня был самым слабым из всех. Урон был низким, и он не обладал никакими навыками. Они существовали, чтобы позволить игрокам испытать острые ощущения от становления хозяином призванного слуги. Благо, что, когда медно-уровневый раб надоест, то владелец может продать его другим игрокам. Слуга Серебряного уровня был намного ценнее. Он выпадал только из боссов высокого уровня. Атака этого слуги была намного сильнее и он имел набор навыков. Недостатком слуги Серебряного уровня было то, что он был привязан к игроку, как только он или она получали его. Его было невозможно продать.

Самым сильным среди всех слуг был Золотого уровня. Они выпадали лишь из супер сильных боссов! В своей предыдущей жизни, когда он выполнял наследственный квест, где надо победить Кинг Конга, то последний был способен сбросить слугу Золотого уровня, который был чрезвычайно мощной миниатюрной версией самого себя!

<http://tl.rulate.ru/book/96727/360461>