— Остался всего один день…

Я слегка прищёлкнул языком, вводя свой ID и пароль в знакомом окне входа в систему.

«Завершение поддержки игры»

Это объявление появилось несколько месяцев назад, но, думая, что сегодня действительно последний раз, когда я захожу в игру, я чувствовал себя опустошённым.

«Rachronia Saga», сокращённо RaSa, была RPG, которой я был одержим со школьных времён и играл в неё более восьми лет.

Игра, которая когда-то была довольно популярна благодаря своей превосходной графике, захватывающему сюжету, обширному мировоззрению и относительно новой системе.

В настоящее время её уже давно заклеймили как устаревшую игру, и в ней осталось всего несколько заядлых пользователей. Я вложил треть своей жизни в эту игру. Она стала частью моей повседневной жизни.

Однако эта игра в конечном итоге объявила о своём закрытии.

И дело не в том, что это не было нормально. И, честно говоря, не было ничего странного в том, что игра закрывалась. Но я не мог не чувствовать себя опустошённым и преданным.

Я переместил своих персонажей, чтобы они посетили склад. Он отображал сохранённые элементы на экране. Там также был показан инвентарь.

Многие предметы накапливались мной во время игры в течение почти десяти лет.

Были обычные предметы, хорошие предметы, а затем были сокровища, которые было даже трудно найти в игре. Оглядываясь назад, я понимаю, что у меня их было слишком много.

Но я не остановился на этом и открыл окно информации о персонаже и окно навыков.

[Ур. 99]

Система уровней RaSa делала повышение уровня экспоненциально более трудным по мере его увеличения.

Начиная с 80-го уровня, для этого требовались не только очки опыта, но и множество сложных достижений.

99-ый уровень был неофициальным максимальным уровнем RaSa. Ни один пользователь ещё не достиг его. Но не только это стало для меня «одним уровнем сожаления».

Я хотел достичь 100-го уровня.

Поразительная статистика, всевозможные навыки и даже самое великолепное снаряжение предстали передо мной на экране.

Это была великолепная спецификация персонажа, которой не было даже у опытных пользователей. Но теперь всё это было мусором.

Почему я потратил столько времени на сбор и укрепление этих единиц и нулей?..

— Ну, что ж, начнём?

Я передвинул мышь, чувствуя, как нарастает предвкушение.

Из моего последнего любопытства, я поместил все эти вещи в сторону.

Место, куда был направлен курсор мыши, находилось на предмете в форме коробки, стоявшей в углу склада.

[Ящик Хаоса.]

[Ящик Хаоса, способный слить воедино что угодно в мире. Предметы, золото, навыки, характеристики — всё, чем владеет персонаж, может быть материалом.]

[Ранг: 9 звёзд.]

По сравнению с другими RPG, RaSa предоставляла множество возможностей.

В игре было много таких вещей, как спрятанные предметы со всего мира. И этот «Ящик Хаоса» также был предметом, который я получил из подземелья, случайно найденного мной.

Как вы могли видеть из описания, его эффект был очень интересным.

В простом синтезе предметов не было ничего особенного. Но в этом «Ящике Хаоса» можно было синтезировать не только предметы, но и навыки персонажа и его характеристики.

Короче говоря, не было никаких ограничений на тип или количество материалов, которые

могли быть использованы.

За исключением новизны, это предмет, который на самом деле не имеет большой ценности.

Однако единственный раз, когда я использовал этот предмет с тех пор, как получил его, был, когда я хотел использовать его для развлечения. Именно по этой причине на моём складе было мало девяти звёздочных вещей.

Их эффективность была слишком низкой.

Обычно, когда что-то синтезировалось, получалось нечто более ценное.

Однако в моём случае всё получалось наоборот.

Какая польза от этого предмета, когда обычно это происходит в 9 из 10 случаев при попытке слияния?

Конечно, было приятно поэкспериментировать, поскольку в качестве материала можно было использовать что угодно, и никогда не знаешь, что получится. Но это не стоит того.

До сих пор.

Когда ещё стоит использовать подобный предмет?

[Подготовьте материалы для слияния.]

Я активировал «Ящик Хаоса» и переместил курсор.

Я нажимал на предметы, золото, статистику, навыки, всё по очереди.

Я без колебаний использовал в качестве материалов предметы, на получение которых мне потребовалось много усилий, и навыки, приобретённые благодаря удаче.

Только тогда слияние было бы завершено, и персонаж вернулся бы на первый уровень. Но что с того? В любом случае, завтра этого всего не будет.

Если я синтезирую всё, не оставляя ни единой вещи, что получится?

[Материалы получены.]

[Вы правда хотите начать слияние?]

Вскоре приготовления были закончены.

Я без колебаний нажал «Да» и в то же время почувствовал сожаление.

Я думал, что выбрал их все, но я не установил ни одного навыка в качестве материала.

[Душа Короля.]

[Дух Короля защищает душу владельца и не даёт пасть духом в любых обстоятельствах. Полный иммунитет к ментальным дебаффам.

Каждое слово и действие владельца пропитано величием и силой правителя. Значительно повышает шанс воздействия в диалогах с НПС.]

[Ранг: 9 звёзд.]

[Тип: Пассивный.]

[Уровень: 1 (Макс.)]

Неофициальный высший ранг RaSa, девяти звёздные навыки или предметы, были чрезвычайно редки, и их эффекты были читерскими.

«Душа Короля» также была одним из этих навыков.

[Начинается слияние.]

Ох, начинается.

Мне было жаль, что я не добавил этот навык, но в любом случае это не имело значения.

Я уставился на «Ящик Хаоса», яростно вибрирующий на экране, испускающий тёмную ауру.

Почему эффект кажется гораздо более хаотичным, чем раньше?

Несколько секунд спустя яркий свет прорвался сквозь темноту, окутавшую коробку, и появилось уведомление.

[Слияние завершено.]

[Получен навык «Мгновенное убийство».]

[Мгновенное убийство.]

[Мгновенно убивает цель навыка, игнорируя любые эффекты. Активируется при контакте с целью. Ограничений по выбору цели нет.]

[Ранг: 10 звёзд.]

[Тип: Активный.]

[Уровень: 1 (Макс.)]

[Откат: Отсутствует.]

Я моргнул и посмотрел на навык, который появился после слияния.

И вскоре я испустил низкий, изумлённый вздох.

— Ух ты, чёрт.

Что это было?..

Его ранг был не 9-звёздочным, а 10-звёздочным?

Существование 10-звёздочного ранга в RaSa было фактом, который никогда не раскрывался.

Честно говоря, у меня не было никаких ожиданий. Но результат был совершенно за пределами моего воображения.

Я был ещё больше шокирован, прочитав описание навыка.

Мгновенное убийство, игнорирование всех видов эффектов? И нет никакого времени перезарядки или целевого лимита?

Мгновенное убийство без ограничения цели. Означало ли это, что я мог использовать его не только на обычных мобах, но и на боссах?

Даже отвратительные боссы, которых можно было поймать только после нескольких часов сражения, также могли быть подвергнуты мгновенному уничтожению?

Этого не может быть… нет, но этот ранг никогда раньше не был виден, не так ли?

Я переместил персонажа с абсурдным выражением на лице.

Наверное, мне следует проверить это самому.

Никогда не думал, что действительно приобрету такой возмутительный навык за один день, оставшийся до того, как игра будет закрыта.

Если бы я знал, что всё будет так, я бы сделал это раньше.

У-у-у-у!..

— ?..

На мгновение моё зрение дрогнуло, и мир внезапно погрузился во тьму.

Я вскрикнул от неожиданности, но не услышал своего голоса. Моё тело даже не пошевелилось.

Среди странного звука, пронзившего мои уши, и головокружения, которое, казалось, перевернуло мир с ног на голову…

[Не сдавайся.]

Сознание медленно угасало.

http://tl.rulate.ru/book/81961/2749739