



— Ух ты! Неплохо, Исам!

Прошло немало времени с тех пор, как мы собирались здесь в последний раз. Позвольте мне вновь представить себя как Ифу, известную как Богиня Смерти и Хаоса. Сегодня началось долгожданное “Испытание Лазурной Луны”, первое крупное событие с момента выхода игры. Мы с нетерпением ждали, кто же примет этот вызов.

Я как одна из создателей этого испытания, и особенно заинтересована в его исходе. Баланс такой, что “игроки соответствующего уровня,двигающиеся идеально и в полной мере использующие свои способности и навыки, должны быть в состоянии пройти его”. Мы также внесли коррективы, чтобы одиночные игроки сталкивались с чуть менее грозными противниками, чем те, кто играет группой. Мы дали особые награды тем, кто пройдет испытание в одиночку, так что, пожалуйста, постарайтесь.

Стало очевидно, что многие рядовые игроки испытывают трудности при столкновении с монстрами схожей силы, зачастую из-за лишних движений. Поэтому мы приняли меры по устранению этих недостатков, введя такие титулы, как “Геокудзё” и “Великий стратег”, чтобы устранить эти недостатки и улучшить игровой процесс.

Метод прохождения “Испытания Лазурной Луны” довольно прост. Игрокам ниже 15-го уровня нужно войти в босс-зону в ночь новолуния. Уверена, что большинство игроков, особенно те, кто активно участвовал в тестировании, быстро определили условия.

И вот теперь я стала свидетелем хода испытания в прямом эфире, вместе с Гренель, Богиней Войны и Победы. Вы можете удивиться, почему мы смотрим вместе, но это просто потому, что оба наших избранных игрока приняли вызов.

— Я, конечно, возлагала на него большие надежды, но никак не ожидала, что он справится на таком уровне. По крайней мере, не пройдя сначала эволюцию — сказала Гренель.

Исам был одним из игроков, для которых я занималась созданием персонажа. Хотя мне нравился его стиль игры и я как-то помогала ему, я и представить себе не могла, что он пройдет испытание на 8-м уровне, что составляет почти половину рекомендуемого уровня, да еще и без эволюции.

Более того, мне очень понравилось, что он нанес этому зануде сокрушительный удар. Это было весьма неплохо. Он даже получил от меня уникальный навык.

— Но твой избранный игрок тоже поражает. По уровню боевого мастерства он может даже занять первое место среди игроков, верно?

— В поединке один на один — возможно, — ответила Гренель.

Игрок, на которого Гренель возлагает большие надежды, похоже, обладает аурой игрока, способного победить в испытании и в одиночку. В отличие от Исама, этот человек, похоже, даже может наслаждаться битвой. И у них одинаковый уровень 8. Поистине грозная личность.

— Хорошо! Он справился! Дам ему свое благословение!

Неужели и эта битва подошла к концу? Противником был “Лунный тигр” — существо, побеждающее соперников своими мощными звероподобными движениями и способностью

управлять молниями. В отличие от “Лунной одержимости”, с которым сражался Исам, в этом испытании пришлось сражаться в лоб, без подкреплений и уловок.

Несмотря на то, что парень оказался в невыгодном положении в различных аспектах, ему удалось одержать победу над “Лунным тигром”, полагаясь на свое чутье и боевой инстинкт. Неудивительно, что он приглянулся Гренель.

А что же с остальными областями? Рядом с начальным городом Ферт располагались четыре соседних региона. Исам одержал победу в западном регионе, а фаворит Гренель справился с северным. А что же с востоком и югом?

— Кажется, на юге... не получилось.

— Они опытные люди, но, похоже, ошиблись в своих первоначальных суждениях.

На юге, похоже, в испытании участвовала группа, возглавляемая так называемыми лучшими игроками. Их противником был “Лунный кролик”, ослабленное проявление моего милого питомца, маленького Пёнкити. Изначально казавшееся вялым, существо размахивало грозным, труднообороняемым пестиком. Когда его здоровье уменьшилось вдвое, оно быстро переключилось на большую мачете, нанося стремительные удары. А когда здоровье падало ниже 30 %, он удивительным образом овладевал двумя видами оружия одновременно.

От атак пестиком нужно уклоняться, а атаки большим мачете должны блокироваться игроком-танком. Тем временем остальные члены группы должны начать атаку. Это оптимальная стратегия, но Танк не смог противостоять силе пестика с помощью своего щита, в результате чего линия фронта рассыпалась. Это был ожидаемый результат, как и следовало ожидать от их первой встречи. Теперь давайте переключим внимание на восток.

— Они... те, о которых ходят слухи?

— А? А, да. Любимый герой этой чертовой девушки-любительницы, да?

Похоже, что группа, бросившая вызов восточной области, состояла из лучших игроков. В отличие от южной партии, их отличало то, что их лидер, игрок-мужчина, избранный крайне неприятной “Богини Света и Порядка” Эрл.

К самому игроку нет никаких претензий. Его слова и действия правильные, взаимодействие с NPC — мягкое, а в его мозговых волнах нет скрытых намерений. Он был похож на идеального, прекрасного молодого человека. С моей точки зрения, он скучный отличник.

Единственным его недостаток — его тупая натура, как у главного героя романтической комедии. Все в его компании, кроме него, женщины, и обычно все их называют красивыми или симпатичными. Более того, все они привлекательны в реальной жизни, с минимальными изменениями во внешности, и все они питали к нему чувства привязанности. Он — воплощение шаблонного протагониста.

И, похоже, он очень понравился Эрл, ведь он неоднократно спасал ее последователей на этапе бета-тестирования, и она благословила его раньше всех остальных. Более того, она даже сказала, что именно он наведет порядок в этом мире.

Что за чушь! Навести порядок в мире? Разве она не подумала о том, что произойдет, если это случится? Случись такое — все игроки уйдут.

Игроки ищут в этом мире стимул, которого не существует в реальности. Чтобы достичь этого, необходимы элементы, которые невозможно испытать в реальности, например нереальный хаос. Искоренить его — верх глупости. Мы должны остановить это любыми способами.

— Такими темпами... Они действительно могут победить.

— Да, ты права. Хотя все внимание и приковано к парню-герою, девушки тоже довольно сильны.

Испытание на востоке — “Лунная злая фея”. Это был хитрый босс, который сражался быстрыми движениями благодаря своему маленькому телу в сочетании с мощной магией и способностью летать. Когда ее здоровье достигало пятидесяти или тридцати процентов, она выпускала нестихийную атаку, представляя собой серьезную угрозу, которая могла легко уничтожить арьергард, если бы они не были осторожны... но они умело маневрировали.

Герой, быстро соображающий перед лицом неприятностей; рыцарь, обладающий высокими защитными способностями; вор, ловко улавливающий фею; воин, точно владеющий мечом; маг, умело использующий разнообразные заклинания с большой огневой мощью; целитель, идеально следящий за здоровьем каждого участника. Слаженность действий всех шестерых была достойна похвалы. Все было бы еще лучше, если бы Эрл не обратила на них внимания.

— Итак, три из четырех групп справились с испытанием. Неужели мы плохоскорректировали сложность?

Изначально эти испытания задумывались как чрезвычайно сложные квесты с вероятностью успеха менее десяти процентов. Титул “Выживший в испытании” имел такой вес. Однако из четырнадцати претендентов восемь смогли пройти его. То есть процент прохождения составил около шестидесяти процентов. Это значительно превышает первоначальные ожидания. Действительно, серьезная проблема.

— Ну-ну, слишком поспешно судить, основываясь только на этом. Все игроки, которые прошли его, были избранными нами, богинями. Давай оценим еще хотя бы после десяти попыток, хорошо?

— ...Да, ты права.

Должна признать, я слегка взволнована. Как сказала Гренель, наблюдаю за ситуацией еще несколько раз. Ну что ж, похоже, испытания на сегодня закончены, так что вернусь к обычным обязанностям, пока не появятся новые претенденты.

<http://tl.rulate.ru/book/104773/3714887>