

Глава 11. Танцы со скелетами (Часть 4)

Вууу!

Вернувшись из VR мира Ан Джэюна встретил звук охлаждающегося V-Gear.

[Выключение системы. Пожалуйста, подождите.]

После процесса охлаждения появилось оповещение. Ан Джэюн выплюнул изо рта мундштук, и V-Gear с глухим стуком разблокировался. Затем он снял с себя тяжелый шлем и громоздкие перчатки. Он весь пропотел лежа в футболке и своем нижнем белье. Все это не из-за игры. Просто в его однушке было очень жарко. Температура в помещении достигла 28,5 градуса по Цельсию, неподобающие для 3-го января.

Ан Джэюн провел руками по своим пропитанным потом волосам.

'Счета за отопление собираются меня доконать.'

Все дело не в сломанном обогревателе или каких то других неисправностях. Он поднял температуру намеренно. За длительное время пребывания в "Полководце", он обнаружил, что при температуре воздуха в 27-29 градусов, игралось гораздо лучше. Это было очень важно. Если его тело придет в упадок, то это отразится и на игре. Если его самочувствие ухудшиться, то система принудительно выведет его из игры. В обычных случаях, все было бы нормально, играй он в соответствие со своим самочувствием, но в критических положениях и рейдах, победа или поражение зависели от того, насколько хорошо он будет себя чувствовать.

'Счетчики за отопления обходятся мне в несколько сотен тысяч, и если добавить к этому проценты за кредит и ежемесячную плату за игру, то скоро я останусь до суха высосанным.'

"Полководец" был просто машиной по высасыванию денег.

Справиться с ней было не просто. Ан Джэюн выдохнул. Он не планировал выходить из игры, просто у него на это была весома причина.

'Это не тот Некромант о которых я знал.'

Он должен был все уточнить.

Он испытал скелета воина в бою, и чем дольше он наблюдал, тем больше росло его разочарование. Так разочарование переросло в тревогу. Проблема в том, что он не имел ни малейшего представления как это исправить.

Ан Джэюн не был дураком. Он видел видео боев Некромантов. 1 января, вернувшись в прошлое, он занял денег у частных заемщиков, и купил V-Gear в Peach Store, а после всего этого он просмотрел различный материал по Некромантам. Он даже изучал их тренировочные методики.

Однако, он так и не нашел информации, почему его скелет был таким камнем.

Скелеты Воины в просмотренных ролика все хорошо сражались. Они должным образом защищались своими щитами, и контратаковали своими мечами и копьями. 10 воинов скелетов стоявших в строгом построение выглядели очень впечатлительно.

‘Так почему же мой скелет такой мешок?’

Ан Джэюн хотел выяснить правду, а не сидеть и ломать над этим голову.

Ведь у него не было времени решать все самому.

Если он так и не поймет причины, ему придется начать все с начала. Времени было в обрез. Ему требовалось достичь определенных результатов в течение первых трех месяцев; в ином случае ему прямая дорога в мастерскую.

‘Похоже у меня нет другого выбора.’

Единственный вариант, это купить подробную информацию и методики обучения.

‘Придется раскошелиться.’

"Полководец" приносил деньги. И информация о том, как получить прибыль, тоже стоила денег.

И не мало. Информация о том, как получать прибыль или определенные стратегии охоты стоили миллионы вон. То же самое было с тренировками своих персонажей. Подобные вещи вообще не показывались на видео. Все это происходило в виде урока тет-а-тет. Стоимость за урок варьировалась от 100 тыс. до нескольких млн. вон.

Информация может показаться не столь важной, но "Полководец" была не просто игрой с клавиатурой и мышью. Любая информация, что позволяла заработать, или исправить некоторые погрешности останется с тобой на всю жизнь.

Получить эту информацию было легко.

Были высокоуровневые игроки, что выпускали видео бесплатно. Нужно просто связаться с одним из таких игроков по эл.почте.

Но т.к. у Ан Джэюна осталось не очень много денег, он засомневался. Он никогда бы не подумал, что будет покупать информацию из-за какого-то скелета. Он хотел решить данную проблему в подземелье до прохождения 10 уровня, но видимо он был слишком наивен.

‘Ну, раз я все равно решил на это...’

Ан Джэюн подумал о своем банковском счете. После всех покупок у него почти ничего не останется; а ведь на оставшуюся сумму ему требовалось еще и прожить целых три месяца. Тратить большие деньги сейчас было бы не разумно, но иного выбора у него не оставалось.

‘Надеюсь оно того стоит.’

□□□

Прошло 11 месяцев с момента запуска "Полководца". Самый высокий уровень был у игрока Сульво 85 уровня. В нынешнем Топ-100 он занимал позиции с 79-85.

Однако, не нужно полагать, что для того, чтобы стать Топ-игроком нужно иметь 70+ уровень. Игроков с уровнем 60+ уже можно считать хорошими игроками. Ведь это означает, что они проводят в VR мире, не меньше чем в реале.

Хелген. Он был некромантом 61 уровня. Он, вероятней всего, сейчас самый высокоуровневый некромант в игре, на его канале в YouTube было уже свыше 300.000 подписчиков. С рекламы на бесплатных видео роликах и просто платных видео он имел свыше 10 млн. вон в месяц.

Так же он подрабатывал тренером. В его уроках не было лишней информации, что делало их очень популярными.

Его уроки были разбиты на этапы, и самые начальные стоили млн. вон. Конечно стоимость была большой, но спрос оправдывал предложение. В любом случае, все, кто играл за некроманта все равно были крайне эксцентричными людьми. К тому же он не просто отправлял видео уроки. Он так же отвечал на все вопросы, с которыми сталкивались покупатели. Бывало он встречался с клиентами прямо в игре, чтобы помочь им. Так что это еще не много. Некоторые люди платили сотни тысяч вон, только чтобы посмотреть стримы девушек Виджеев.

Потому Ан Джэюн не особо возражал по поводу стоимости.

Из-за изменениях в цене доллара к вону, пришлось заплатить 1.1 млн. вон.

Он сразу получил видео от Хелгена. Его видео содержали различные жизненно важные советы для некромантов. Ан Джэюн сразу же посмотрел, есть ли в содержании что-нибудь о скелетах и навыке Ядро Скелета.

- Сейчас поговорим о навыке Ядро Скелета.

На видео стоял человек одетый в большую змеиную накидку. Позади него стояло 12 скелетов.

- Скелеты обладают отличным боевым ИИ. Так же они имеют отличные навыки самообучения.

"Ага, задница у меня отличная."

Прокомментировал его Ан Джэюн пока с серьезным видом наблюдал за видео.

- По началу призвав скелета и приказав ему ступить в бой, вы можете посчитать меня лжецом.

Щелчек!

Вместе с этими словами Хелген щелкнул один раз. После этого скелеты подняли щиты, и встали в оборонительную стойку. Ну а т.к. их тела были не слишком большими, то они почти полностью скрылись за своими щитами.

- При всем их хорошем самообучении, проблема в том, что им не хватает опыта. Другая же проблема в том, что сражение - вещь не простая. Если вам кто-нибудь скажет посмотреть бои ММА и описать каждый ход, что сделали бойцы, то для вас это окажется непосильной задачей. То же самое и со скелетами. Если им приказать что-то столь сложное, с чем они никогда не сталкивались, то они просто не поймут этого. Для этого и существует режим обороны и нападения.

В этот момент Ан Джэюн стал что-то понимать.

'Я вижу.'

Объяснение продолжалось.

- Важно обучать скелетов режиму обороны. Это не сложно. Скелеты будут просто пытаться заблокировать или уклониться от атак оппонента. Это уменьшает урон, наносимый игроку.

Ан Джэюн понял.

'Защита проста в освоение, и пока ты можешь защищаться от атак соперника, то и прочитатъ его будет легко.'

Конечно, мастера подобные Ан Джэюну прекрасно понимают значение правильной обороны.

Даже такого безмозглого Скелета Воина требовалось обучить правильной защите.

Пока ты можешь себя защитить, ты всегда будешь на шаг впереди своего оппонента. Противники тоже реагируют на твою защиту. Они могут попытаться сломить ее, или обойти. Могут даже выждать подходящего момента. Из этих 3-ех вариантов, защищаться требовалось только от 2-ух. Пока оппонент пытается пробить твою защиту, ты должен масимально терпеть и удерживать го натиск. А если противник пытается обойти ее, то твоя задача его остановить.

Если противнику удастся пробить защиту, то уже ничего не поделаешь.

Но если защитнику удастся защититься, то у него появиться шанс для контратаки. Может добиться удачной контратаки и не легко, но просто выполнить ее не трудно. Так что это одновременно и легко и трудно.

Пока Ан Джэюн обдумывал все это, Хелген отдал приказ скелетам, чтобы провести демонстрацию. Он направлялся вместе со скелетами на охоту за монстрами. После того как они окружили монстра щитами, они атаковали его копьями пока тот открывался. А потом снова поднимали щиты, демонстрируя абсолютную слаженность.

- В сражениях Воины Скелеты растут путем проб и ошибок. Когда вы достигнете 20 уровня, к тому моменту они должны сражаться лучше большинство игроков. Тогда-то вы и поймете насколько же превосходным ИИ они обладают.

Сначала оборона, а затем нападение.

Именно такой способ обучения использовал Хелген. На самом деле все было просто, но понять все это самому было бы трудно.

Хелген хорошо отработывал свои деньги. Поэтому он продолжал объяснять наилучшие способы обучения боевого ИИ скелетов. Против каких монстров стоит выходить, чтобы достичь лучших результатов в обучение, какие монстры лучше всего подходили для создания ядер для Скелетов Воинов и т. д. Ан Джэюн понял, что потратил свои деньги не зря.

'А он хорош. Отработывает затраченные деньги.'

В этом и была причина того, что Хелген был хорошим Некромантом.

Потребители не стали бы тратить деньги на бесполезную чушь. Но если затраченные деньги себя окупают, то они без колебаний это приобретут.

'Почему тогда он был столь не популярен?'

Ан Джэюну было очень любопытно.

Даже если он не один из Топ-игроков, некромант 60 уровня все равно должен был привлечь определенного внимания. Тогда почему Ан Джэюн не мог вспомнить этого игрока? Даже будь он не сильно популярным, Ан Джэюн бы точно запомнил его.

На это было две причины.

Во-первых, он бросил "Полководец". Во-вторых, он достиг своего предела.

"Полководец" это не та игра, которую ты бросил бы, просто захотев. Это случится только тогда, когда ты столкнешься с большим притеснением.'

Это была основная причина.

Методики Хелгена не были плохими. Все было логичным и эффективным. Для начала оборона, а потом нападение. Подобным методом он превратил своих скелетов в солдат.

Но подобное действует лишь на мелкую рыбешку.

В этой системе был огромный недостаток. Уйти в оборону, означало отдать противнику первый удар. Не плохой вариант при встрече со слабым противником. Однако при столкновении с более грозными монстрами, что имели уровень выше твоего и к тому же обладали специфическими навыками, история шла совсем по другому руслу. Высока вероятность, что скелеты просто не выдержат его первого удара.

'Богатый Лич решил эту проблему деньгами.'

Путем вливания денег в игру, Богатый Лич поднял характеристики своих скелетов до небывалых высот. Но подобным воспользоваться мог только он.

Иначе говоря!

'Это не по мне.'

С методиками Хелгена, он мог бы стать обычным некромантом. Но Ан Джэюну нужен был другой подход.

И он не сильно расстроился. Это дало ему некоторую уверенность.

'Значит они не глупы.'

Самым большим беспокойством Ан Джэюна были заниженные ожидания по поводу их боевого ИИ. Благодаря Хелгену он понял, что им просто не хватало опыта и знаний.

Они были словно чистый лист бумаги, готовый впитать в себя новые знания.

'Впитывать в себя...'

Ан Джэюн встал. Он закинул в рот горстку конфет, и снова одел V-Gear.

'Давайте потанцуем.'

□□□

Херак!

С резким, оглушительным звуком, голова скелета воина отлетела. Он продолжал размахивать своим оружием вокруг, чтобы восстановить равновесие, когда Хурокан отправил его в полет низким ударом колена.

Бам!

Когда скелет с глухим звуком упал, Ан Джэюн приказал резким тоном.

“Встал!”

После его слов скелет снова встал, подняв свою голову, после чего поставил ее на место.

Глаза скелета, что горели синим пламенем, образовав 'Хо', что выглядело довольно мило.

Но Хурокан продолжал сохранять серьезность. Он не пытался над ним подшутить или посмеяться. Когда скелет снова пришел в норму, Хурокан опять послал удар в его голову. На этот раз скелет воин наклонил голову в сторону, избегая удара.

Херак!

Но тут же головой поймал согнутый локоть Хурокана. Его ударили по голове, так что он был на некоторое время ошеломлен, а в это время Хурокан ударил его по лодыжке. Тело Скелета Воина параллельно сравнялось с землей, прежде чем упало с глухим звуком.

Гремит, гремит!

Раздался звук гремящих костей.

Хурокан снова стал кричать на скелета.

“Если словил удар, то не стой столбом! Двигайся! Будь осторожен и продолжай уклоняться!”

Скелет нечего не ответил; просто молча уставился на Хурокана.

Ну, это ожидаемо. Скелеты Воины не могли напасть на своего хозяина. Другими словами, они не могли контратаковать по Хурокану.

Хурокан знал об этом. Все, чего он хотел, чтобы тот уворачивался от его атак.

‘Сначала заблокировать удар, а потом начать атаковать. Подобный метод не работает с действительно грозными монстрами.’

С начала защищаться, а потом начать атаку не получится.

Тогда?

‘Сначала уклониться, а потом контратаковать в ответ.’

Лучше всего сначала уклониться. Вместо того, чтобы блокировать удар. Уклонение, тоже средство обороны, но разительно отличающееся от блока.

А если не удастся?

‘Если это не удастся, я удалю некроманта и снова стану мечником. Конечно я впустую потрачу

свое время и деньги, но это лучше чем упускать свой второй шанс.'

Отступи, когда это необходимо.

Если что-то действительно не работает, то оно и не заработает, сколько бы ты не пытался.

Хурокан снова замахнулся рукой, на только что поднявшегося скелета. Он следовал по той же траектории, что и в первый раз, и скелет воин увернулся от удара, наклоня голову набок. Затем Хурокан согнул локоть. Скелет Воин наклонился, увеличивая радиус уклонения и успешно избегая локтя Хурокана.

Свист!

Хурокан было уже ударил его по лодыжке, но Скелет Воин снова избежал его удара.

Однако, как только нога Хурокана вернулась в обратное положение, он тут же сделал широкий удар другой ногой.

Свист!

Скелет Воин наклонил корпус немного назад, снова избегая удара.

Затем.

Бам!

Он упал на землю. Потому, что слишком сильно отклонился назад и потерял равновесие.

Наблюдая за этим, Хурокан выпустил легкую улыбку.

'Не плохо.'

Он поглощал все. Скелет Воин имел также одно очень удивительное преимущество. У него были только кости, что давало его суставам больше маневренности. Даже если ему вывернуть сустав, он с легкостью сможет вставить его обратно.

В нем сочетались прекрасные данные для хорошего уклонения. Следовало просто пользоваться своей головой, что бы задействовать свои преимущества.

Хурокан!

Подобные качества были необходимы, чтобы достичь его уровня.

И если такое возможно...

'Если вокруг будет еще десять таких же как я, то это станет командой-мечты.'

Дзинь!

Небольшая улыбка Хурокана, превратилась в жестокий оскал.

Хурокан коснулся своих наручных часов и активировал фонотеку. Вокруг сразу послышалась музыка.

Да, это один из шедевров Майкла Джексона - Billie Jean.

“Ладно, потанцуем снова, детка.”

Хэй, конечно жаль, что большинство людей увидит мои сообщения лишь спустя пару дней,

Но все равно оставляйте свои комментарии, я частенько их читаю. :)

Немного притомился я переводить. Надо бы выяснить причину. И решить ее.

А то со временем при переводе все больше утомляюсь. Вполне может быть, что следует иногда перерывчики делать. Который я сделаю завтра. :D

По поводу главы. По немного раскрываются реальные возможности Ан Джэюна.

И чем дальше, тем круче.

Кстати на улице настали холода, одевайтесь теплее и не болейте. ^^

У нас тут уже под -20. А у вас?

(Мухахах, что-то я месяца полтора назад пиздел про - 20? Уже - 45, обещают - 60. Fuck!)

<http://tl.rulate.ru/book/1140/30343>