

Дохён на мгновение закрыл глаза.

Он сделал глубокий вдох, сосредоточился, и когда открыл глаза, мир вокруг преобразился.

Зрение стало острее, посторонние шумы исчезли, а образ монстра стал четче. Он видел, как колыхнется темная чешуя, покрывающая тело чудовища, как дрожат его пальцы.

— ...

Даже дыхание замерло.

Это происходило всегда, когда Дохён максимально концентрировался. Он проанализировал свое состояние.

Отличная форма.

Может быть, это потому, что он давно не играл? Его разум был чист и ясен, он никогда не чувствовал такой концентрации.

Ррррр!

Монстр, словно почувствовав исходящую от Дохёна угрозу, зарычал еще громче.

Он был лишен разума, действуя на одних инстинктах, и поэтому был особенно чувствителен к любым изменениям.

Вдох!

Дохён сделал первый ход.

Он бросился вперед, не теряя времени на разведку, и монстр тут же отреагировал. Но, несмотря на быструю реакцию, его движения были медленными.

Однако...

Бабах!

Его лапы были огромными.

Простой удар лапой представлял серьезную угрозу. Дохёну пришлось извернуться, чтобы уклониться.

[Использование навыка "Удар".]

Щелк!

Дохён увернулся от удара, перекатился по земле и ударил монстра мечом. Раздался звук, словно он ударил по металлу.

Все его движения были плавными и точными.

Рррр!

Монстр зарычал и начал размахивать обеими лапами.

Дохён с трудом увернулся от ударов и снова атаковал.

Он отступил, услышав знакомый звук, словно он ударил пластиковым мечом по стальному шарiku, и проверил здоровье монстра.

-НР: [999,880 / ???]

...120.

Две атаки сняли ему 120 НР.

И одна из них была "Ударом".

С "Удара" — 80, с обычной атаки — 40.

Учитывая, что время восстановления "Удара" — 12 секунд, ему нужно было нанести около 20 тысяч ударов, чтобы убить монстра.

Из-за ослабления он мог атаковать максимум два раза подряд.

А монстр мог убить его с одного удара.

Дохён был в этом уверен, хотя еще ни разу не получал урона.

-НР: [200 / 200]

Его жалкие 200 НР первого уровня не выдержали бы и одного удара.

Ему нужно было уклониться от 10 тысяч атак и нанести 20 тысяч ударов.

И все это с ослаблением.

Ему приходилось постоянно двигаться, уклоняясь от ударов и одновременно атакуя. Малейшая ошибка — и он труп.

...Это же жесть.

Неужели этот секретный контент предназначен для прохождения?

Говорят, что God of Savior управляется искусственным интеллектом. Может быть, ИИ просто не понимает, что это слишком сложно для человека?

Но, несмотря на безнадежность ситуации, Дохён улыбнулся.

Интересно.

Дохён продолжал играть в Демрок, несмотря на все ее недостатки, по одной причине.

Ему нравилась сложность.

Ему нравилось преодолевать трудности.

Интересно, что он получит за убийство этого монстра?

Вряд ли это будет кирпич, как в Демрок. Там за прохождение секретного контента давали хорошие награды.

Ррррр!

Монстр продолжал рычать и размахивать лапами.

Дохён чувствовал его жажду крови.

Его движения казались хаотичными, как у маленького ребенка, но с его размерами это было смертельно опасно.

Одно попадание — и все кончено.

— Десять тысяч уклонений и двадцать тысяч ударов... Что ж, попробуем.

Дохён снова бросился в атаку.

На официальном сайте God of Savior было много разных тем.

Информация об игре, события, новости о топ-гильдиях, просто болтовня...

Как и на любом другом геймерском форуме.

Единственное отличие — масштаб и постоянный приток новичков, даже спустя полтора года после релиза.

[Я сегодня начал играть в God of Savior, и это просто бомба! Обучение — огонь!]

Поэтому темы, посвященные обучению, были очень популярны.

Ведь обучение — это первое, с чем сталкиваются новички.

И под такими темами всегда было много комментариев.

-Да, обучение крутое. Теперь я понимаю, почему все так фанатеют от God of Savior.

-А финальная сцена, где богиня запечатывает монстра... Просто вау...

-Игра супер! Сначала мне было неприятно убивать монстров, но потом я так втянулся, что почувствовал себя на настоящем поле битвы.

-А Чарли классный! Пусть он и ворчливый, но на самом деле добрый. Настоящий цундере! Ха-ха-ха!

-Какой там добрый! Меня он только бесил.

-Это потому, что ты плохо играешь. Он уважает сильных. Если хорошо драться, он не будет

ворчать.

-Все равно он в конце умрет, так что не надо его обижать.

-Приятно видеть, как растут молодые побеги... Скоро они тоже будут проклинять эту гачу...

Новички делились своими впечатлениями, а старички умилялись их наивности.

И почти во всех темах об обучении обсуждался один и тот же вопрос.

[Кто-нибудь повышал уровень доверия Чарли?]

[У него вообще есть уровень доверия?]

[Говорят, за максимальный уровень доверия дают награду.]

[А его вообще можно достичь?]

Командир рыцарей Чарли был одной из самых обсуждаемых тем.

В отличие от других игр, где NPC действовали по заданному алгоритму, в God of Savior они были почти как живые люди.

Их отношение к игрокам менялось в зависимости от уровня доверия, и это вызывало большой интерес.

И этот интерес со временем перерос в нечто большее.

[Гильдия "Красные пальцы" приглашает игроков, повысивших уровень доверия Чарли в обучении хотя бы два раза. Предлагаем выгодные условия.]

[Ищем игроков с уровнем доверия Чарли три и более. Гарантируем лучшие условия.]

[Рассмотрим ваши заявки с видео прохождения обучения.]

Количество полученных от Чарли комплиментов стало показателем скилла. Крупные гильдии использовали этот критерий при наборе новых игроков.

Это стало своего рода резюме.

Даже среди обычных игроков высокий уровень доверия Чарли был поводом для гордости.

-Кто там достиг максимального уровня доверия Чарли?

-Наверное, все лидеры топ-гильдий.

-Вряд ли "Владелец арсенала" смог это сделать.

-Он же донатный танк.

-В последнее время никто не достигает максимального уровня доверия.

-Все сильные игроки начали играть давно.

Действительно, за последние полтора года никто не достигал максимального уровня доверия Чарли.

Это было неудивительно. Все скилловые игроки начали играть в God of Savior еще в самом начале. И даже среди них максимального уровня доверия достигли единицы.

Примерно 10 тысяч из миллиарда игроков.

И все они говорили одно и то же:

— Убить босса в обучении? Ты с ума сошел?

— Это невозможно. Он не для этого предназначен.

— Даже не вспоминайте про этого Железнокровного дракона-демона. У меня мурашки по коже.

По какой-то причине они ненавидели босса из обучения даже больше, чем обычные игроки.

Они не объясняли причину своей ненависти, и остальные игроки могли только догадываться, что это как-то связано с максимальным уровнем доверия.

— ...Железнокровный дракон-демон? Не самые приятные воспоминания.

Даже знаменитый Уничтожитель говорил то же самое.

Его необычная для него неуверенность шокировала фанатов, и им пришлось смириться.

[Босса в обучении нельзя убить.]

[Это просто демонстрация возможностей игры.]

Железнокровный дракон-демон не предназначался для убийства.

[А его точно нельзя убить? Я же ему урон наносил.]

-Нет, нельзя. Даже Уничтожитель не смог его убить.

-Урон сделан для реалистичности.

-Вау, ты хотя бы пытался его ударить. А я просто стоял и смотрел, как он меня убивает.

Именно поэтому старички всегда отвечали "невозможно" на вопросы новичков, которые видели, что боссу можно наносить урон.

[Эй, а что это? У него имя поменялось!]

-??

-Что за бред?

-Он же должен быть Железнокровным, а теперь он какой-то Ленивый.

-?? Что? Seriously?

-А его имя вообще может меняться?

Но сегодня незыблемая истина впервые была поставлена под сомнение.

-Почему у него имя поменялось?

-Это баг?

-Какой баг? God of Savior управляется искусственным интеллектом, который в тысячу раз круче любого антивируса.

-Тогда что это? Неужели кто-то убил его?

-Что...? Серьезно?

С боссом из обучения, который не менялся с момента релиза, впервые что-то произошло.

Кто-то предположил, что его наконец-то убили.

Но эту версию быстро опровергли.

-Да бросьте... Это невозможно.

-Как персонаж первого уровня может убить такого босса?

-Даже Уничтожитель не смог его убить, а тут какой-то ноунейм?

-Если бы его убили, об этом бы уже все знали. Было бы видео на YouTube.

-Где доказательства?

-Если его действительно убили, он должен был стать именным боссом... Но он выглядит точно так же, как и раньше.

Это было слишком невероятно.

Даже если бы были доказательства, их бы сочли подделкой. А без доказательств это были просто домыслы.

— Говорят, у босса из обучения имя поменялось?

— ...Ошибка какая-то.

— Может, это из-за обновления? Сегодня же обновление было.

— Убить его? Это невозможно. Ну, если только собрать пати Кайзера из Демрок...

— И что, даже Кайзер не сможет убить его один? Вы не слышали? Нужна вся его пати! Один он точно не справится.



Даже топ-игроки, достигшие максимального уровня доверия Чарли, говорили то же самое. Остальные игроки не стали спорить.

Уничтожитель ничего не сказал, но и не опроверг эту информацию. Так что обычные игроки решили, что это правда.

Но им все равно было интересно.

-А какую награду дадут за убийство этого босса?

-В этой игре иногда бывают очень сложные задания... Но и награды за них хорошие.

-Точно. Сначала ругаешься на эту гачу, а потом радуешься, как ребенок.

Что же получит тот, кто убьет этого неубиваемого босса?

-Кто знает. Наверное, самую крутую награду в истории God of Savior.

Это были просто фантазии, и игроки быстро забыли об этом.

Они и представить себе не могли, что их фантазии станут реальностью.

<http://tl.rulate.ru/book/123401/5282512>