

Коленопреклоненный скелет вытянул правую руку вперед. Словно молитвенно поклоняясь королю, фигуре, сидящей на огромном каменном троне

Это была статуя кого-то весьма важного. Кажется, этот рыцарь служил этому человеку. Ну, по крайней мере, так думал Дэйв.

- Поторопись», - сказал Нержавеющая сталь, допивая большой объем зелий.

- Хорошо, хорошо, - сказал Костолом, двинувшись вперед. Он взял древнее кольцо и аккуратно положил его на руку рыцаря.

Затем, он отступил и встал около Нержавеющей стали.

Несколько мгновений спустя. Темная аура начала исходить из пор и отверстий фигуры Темного рыцаря. Она была мощной и пробирающей до костей, заставляя людей оцепенеть. Игра имитировала реальность, управляя мозговыми волнами человека. И может легко вселить страх в игрока. ИИ не был безжалостен, и не стал бы заставлять людей терять рассудок или страдать от травм. Посему, всякий раз, когда уровень опасности или психического напряжения становился слишком высоким, перед игроком появлялось уведомление, спрашивая их, нужно ли уменьшить эффект или отменить его. Такой эффект был разработан, чтобы заставить людей чувствовать себя "в реальности", не причиняя им вреда.

В игре было соглашение, которое игрок должен был подписать, прежде чем начнет играть. И любые травмы, нанесенные из-за его собственного упрямства, будут ответственностью самого игрока, если он будет игнорировать предупреждения.

У Дэйва было такое уведомление, хотя он не был в бою, и он игнорировал его. Дэйв действительно хотел почувствовать прилив эмоций и острые ощущения от этой игры. Эти типы психических атак были бесполезны против него.

Двое парней еще ничего не сделали, они ждали окончания ролика, когда Темный рыцарь встанет посреди закрытой комнаты.

Дэйв обратил внимание на все вокруг себя и убедился, что он находится по крайней мере в 30 метрах от босса. Оказавшись внутри этого диапазона, Дэйв автоматически войдет в боевой статус, и его невидимость спадет.

Это называлось агродиапазоном. Дэйв убедился, что он был по крайней мере в 20 метрах от максимальной дальности агродиапазона. Из-за этого он был в 50 метрах. Это произошло по простой причине. Если бой начнется, танк может начать агрить босса, а это будет довольно опасно, ведь босс весьма странный. Особенно, если не знать врага и его моделей атаки. Если

босс обладает навыком АОЕ атаки, или даже вызовом. То двум игрокам будет сложно справиться с ним, если они сначала не протестируют монстра, выявляя модель его поведения

Как только монстр встал. Его можно было идентифицировать.

В тот момент, когда Дэйв осмотрел монстра. Его лицо мгновенно побледнело

Изгнанный Рыцарь Бездны Деадра!

Класс (эфирный)

Уровень ???

ОЖ ???

Защита???

□ □ □ □ □

Даже не думай сражаться с ним!

- Твою жеж мать! - сказал Костолом.

Действительно, это было не то, с чем любой из них мог бороться! Он слишком превосходит их! Слишком силен, просто до невозможности!

Даже самые хорошо оснащенные игроки не смогут нанести даже царапины Эфирному высокоуровневому боссу! Этот босс смехотворно силен!

Эфирный высокоуровневый босс, по крайней мере, 600 уровня! И это был минимум! А эти двое имели лишь 351 уровень и 322, соответственно. Это было не то, с чем они могли сражаться!

Босс огляделся и уставился на двух парней пред собой.

Он поднял свой щит к плечу, и мечом ударил по нему, издавая оглушительный звук.

Он сделал это три раза, увеличивая давление, испытываемое двумя парнями.

- Вы пробудили меня от долгого сна! Приготовьтесь, смертные! - сказал Рыцарь бездны.

- Дерьмо! - вскрикнул Костолом.

- Черт возьми! Эта игра просто дерьмо, зачем ставить что-то такое мощное в этом задании!, - уныло заявил Нержавеющая сталь.

Дэйв, с другой стороны, был ошеломлен. Это было чем-то сверх того, что когда-либо появлялось в этой игре, чем-то, чего никогда даже не видели, не говоря уже о сражении!

Действительно, это было довольно абсурдно, игра не должна представлять что-то подобное на этом этапе игры. По крайней мере, через два года, когда люди смогут сражаться с эфирными боссами, они смогут сразиться с этим боссом. Почему игра наложила на квест такую сложность?

- Давай попробуем. Если мы умрем, все в порядке, мы должны просто вытерпеть это и думать о том, как вернуться сюда, когда мы будем достаточно сильными ... нам придется поймать этого ублюдка [Смертельного удара]. Твою мать ... без него мы не сможем выполнить этот квест. И в то же время без нас он тоже не сможет его выполнить... Черт побери, нам придется подкупить его, чтобы помочь нам с квестом... -сказал Нержавеющая сталь.

- Это не имеет значения. Как только мы будем достаточно высокого уровня, мы можем отслеживать его, пока он не согласится помочь нам открыть ворота. Если бы я знал, что это произойдет, я бы не поделился с ним квестом. Дерьмо.

Рыцарь Бездны не двигался. Он ждал, пока эти двое атакуют его.

- Хорошо, давай просто проверим его, - сказал Костолом.

Но в тот момент, когда он вошел в агродиапазон босса. Появилась еще одна сцена. И двое парней остановились.

Статуя вдруг задрожала. Затем из статуи вырвалась смертельная аура. И, если давление ауры рыцаря бездны было похоже на свирепого монстра. Аура из статуи была похожа на гигантскую приливную волну, что с ног до головы окатило трио. Уровень страха значительно увеличился. Казалось, что все столкнулись с древним демоном!

Глаза статуи ярко сияли, и она даже двигала головой.

- Деадра! - произнес древний, нечестивый, глубокий и дикий голос! Он был абсолютно лишен эмоций! Тем не менее, он говорил с жестокостью за пределами человеческого понимания! Это было всего лишь одно слово, но оно заставило всех содрогнуться.

ИИ наверняка был бы силен, раз мог вызвать такой уровень страха в сознании людей!

Как только было произнесено это слово, рыцарь опустился на колени, сокрушая при этом пол.

- КОРОЛЬ! - вскричал Рыцарь Бездны! Его голос был наполнен нежеланием и ненавистью. Ненавистью к статуе. Или что-то говорило внутри него.

- Ты не имеешь права ходить по земле! Ты предал меня! Так умри же снова! - сказал король, и над головой Рыцаря Бездны появился маленький череп.

{-100 000 ОЖ!}

{-100 000 ОЖ!}

{-100 000 ОЖ!}

{-100 000 ОЖ!}

{-100 000 ОЖ!}

...

Босс начал терять ОЖ, словно прорванная плотина!

Однако даже с огромным истощением ОЖ, шкала ОЖ рыцаря Бездны практически не менялась!

Дэйв еще раз осмотрел рыцаря Бездны и с удивлением обнаружил, что на нем повис дебафф!

Изгнанный Abyssal Knight Deadra!

Изгнанный Рыцарь Бездны Деадра!

Класс (эфирный)

Уровень ???

ОЖ ???

Защита???

□ □ □ □ □

Даже не думай сражаться с ним!

(Проклят!)

Затем, Дэйв осмотрел дебафф.

Проклятие Короля Нежити!

Каждую секунду происходит потеря 0.5% ОЖ, до тех пор, пока цель не умрет!

Какое мощное проклятие!

- О, слава богу! У нас появился шанс! - ликуя сказал Костолом.

Аура статуи исчезла, и ролик завершился.

- Черт возьми! - взревел Рыцарь Бездны, посмотрев на двух парней пред собой: - Это из-за вас! - воскликнул монстр.

У него действительно были «эмоции». Дэйв мог только похвалить ИИ игры, раз тот смог сделать монстра столь реалистичным.

- Я не умру в одиночку! По крайней мере, я заберу всех вас с собой!

Его целью был священник. Вероятно, из-за его «священной ауры», которая его раздражала.

- Оу! Костолом! Уведи его! Уведи его! - вскрикнул Нержавеющая сталь, увидев, как на него движется гигантский меч.

«{Чертог Якоря!}», - крикнул Костолом. [П.П: Долго думал, как обозвать скилл Anchor Hall, так и не придумал, взял значения обоих слов вместе, если будут предложение – предлагайте]

{Чертог Якоря} – один из основных навыков паладина / танка, кроме {Блок}.

Чертог Якоря увеличивает уровень угрозы танка на огромную сумму. Также, навык дает 200% базового урона от оружия в качестве значения угрозы. Даже не атакуя цель, можно легко переагрить монстра.

В тот момент, когда уровень угрозы Костолома увеличился, цель атаки мгновенно изменилась. И целью стал Костолом.

Костолом уже несколько лет подряд играл в эту игру, и он хорошо знал, что если примет на себя атаку монстра эфирного класса, он либо умрет, либо будет весьма близок к смерти.

Костолом полностью отказался от борьбы с боссом. Не было никакого способа, чтобы он мог нанести хотя бы одну единицу урона по боссу. Главным образом из-за того, что босс превышает его на 200 уровней! Этого было более чем достаточно, чтобы сделать босса абсолютно неуязвимым для атак Костолома, поэтому он должен попытаться выжить, пока босс не умрет от проклятья.

Это был единственный выход! Все остальное - глупость.

Игра не станет создавать невыполнимый квест. Этот квест предназначался для людей уровня этих двух парней. И, то, что они столкнулись с эфирным высокоуровневым боссом - было или ошибкой со стороны игры, либо простым оскорблением со стороны могущественного ИИ.

Властный Рыцарь бездны нанес мощный удар, достаточно сильный, чтобы сокрушить землю. Однако, из-за опыта Костолома, тот ответил навыком.

{Блок}

Блок. Простой навык, он помогает пользователю полностью нивелировать физический урон. Он бесполезен против дальних атак или магии. Но против меча? Меч не сможет пройти сквозь этот навык, как бы ни было сильно оружие.

Однако позже произошло кое-что интересное. Эффект отскока.

Разница в силе зависит от атаки оружия. это было реализовано в игре из-за природы танков, выходящих против мощных врагов, не дрогнув. Поэтому, если две цели имеют разные уровни силы, цель с большей силой может фактически отбросить своего врага.

И это произошло прямо сейчас. Даже если Костолом сумел защититься, он отправился в полет на двадцать метров в соседнюю стену.

Блок не является всемогущим умением. Он использует несколько переменных для защиты.

Во-первых, это потребление выносливости. Если игрок использует блок, его выносливость потребляется на основании нанесенного урона. Кроме того, если сила атаки превышает выносливость игрока, в качестве блока выступает сила. Если значение силы также сильно отличается, то происходит эффект отбрасывания.

Это означает, что рыцарю бездны удалось полностью потребить выносливость Костолома и отбросить его к стене.

Это было добавлено из-за природы танков, они могли выстоять против сильных боссов, но из-за эффекта отбрасывания, танк будет вынужден бежать в бой обратно каждый раз, когда его отбросят.

Блок был мощным умением еще в первые дни игры. Игрок может использовать блок довольно последовательно. Но позже это было "Пофикшено". Минимальное время отката блока-5 секунд. И более того, если время блока выбрано не верно, например, если выставить блок слишком поздно, то атака достигнет цели, либо же, наоборот, промедлить, то эффект блока не активируется, и щит будет выступать лишь украшением своего владельца. Щит все еще сможет заблокировать часть урона, но не сможет поглотить атаку физического навыка.

Костолом хорошо знал об этом и смог заблокировать удар. Его цель состояла не в том, чтобы выиграть бой, а в том, чтобы выжить достаточно долго, пока босс не умрет от проклятья статуи. Поэтому он начал защищать себя щитом и выпил целебное зелье. Даже если босс не атаковал его.

Его друг тут же начал лихорадочно исцелять его. Урон босса даже при уменьшении урона щитом, все еще был огромным. Костолом не атаковал, он защищался, словно черепаха в панцире, и активировал {Чертог Якоря} каждый раз, когда тот откатывался. Если бы он этого не делал, то значение угрозы священника значительно увеличится, и босс переключился бы на него, и, если священник умрет первым, танк, естественно, последует за ним.

Поэтому, эти двое начали сражаться не с боссом, а со временем.

Тогда как Дэйв оставался неподвижным в углу комнаты. Ожидая того, что произойдет дальше
...

<http://tl.rulate.ru/book/14032/279982>