[Право узурпатора (Дракона)];

[Право узурпатора (Воина)];

[Право узурпатора (Духа)];

[Право узурпатора (Рая)];

[Право узурпатора (Меча)];

[Право узурпатора (Дьявола)].

Вот такие результаты мне принесло сражение с боссами на протяжении одиннадцати часов подряд с забиванием на сон.

А как же работа, спрашиваете вы. Ну, на данный момент я безработный.

Монстров, которые считались за боссов было достаточно много и навыки из «Семи звёзд» выпадали далеко не с первой победы над ними.

Каждый раз когда в игру входил очередной член моей гильдии, я быстро объяснял ему что к чему после чего он присоединялся к охоте на боссов, чем приближал это достижение.

В последние часы согласовывать действия становилось всё труднее, так что я рад тому, что кто-то помог мне с этим.

В общем, благодаря всему этому я получил возможность побеждать кого угодно. А ещё общее количество моих навыков перескочило со ста шестидесяти шести до двухсот девяносто девяти.

Меня бросало в радостную дрожь от одной мысли о том какие я смогу вытворять с ними комбо, но увы времени на то, чтобы опробовать их оставалось не так много.

<Кайвон>: Ребят, большое вам всем спасибо. Кстати счётчик до закрытия должен уже скоро появится, да?

<Сиун>: Все уже собрались? С момента запуска игры прошло пять лет, если не ошибаюсь?

<Дария>: С того момента, как мы залогинились в хабе собралось много игроков.

Постепенно в хаб приходили другие игроки.

Несмотря на то, что игра считалась хреновой, я всё равно был рад тому, скольким людям она смогла принести удовольствие.

В игре не было ничего особенного за исключением её боевой системы.

Инфляция на внутриигровом рынке, отсутствие баланса и очевидные ошибки в устройствах городов и других зон были только верхушкой айсберга.

Невидимые стены и врезание в них игроков были повседневным делом.

В итоге игроки постепенно покинули игру.

Да, драться в игре было весело, но при этом противники были монотонными и вели себя крайне вяло.

Но несмотря на все эти минусы, я всё равно получал удовольствие от игры.

<Эл>: Киа-сан как обычно смеётся над матчем.

<Гу-ня>: Король демонов, наконец, появился. Это результат наших совместных усилий?

<Кайвон>: У тебя опять твой чунибьё разыгрался? Это же просто я.

Эти люди, Эл и Гу-ня, что подключились к нашему разговору были двумя другими членами гильдии, которым нравилось заниматься крафтом предметов. Правда, отсутствие новых рецептов и предметов заставило их покинуть игру.

Гу-ня нравилось создавать броню и одежду. С ним было легко разговаривать. А ещё он был прошлым лидером гильдии.

Но после передачи поста главы Сиуну, Гу-ня практически перестал появляться онлайн.

Эл же нравилось создавать рисунки, беря за основу дизайны, которые она находила в игре.

Она делала скриншоты и перерисовывала их на свой лад.

Ладно, пока есть время, давайте я опишу вам своего персонажа.

Он парень приятной внешности, с длинными серебряными волосами и глазами цвета серпентина. Он высокий и худощавый. У него белоснежная кожа. Так как он был павшим

героем, то и одет он был во всё чёрное.

Почему такой непрактичный дизайн персонажа?

Всё просто. Я был одним из немногих игроков, которые не сделали себе лоли или грудастую старшую сестрёнку.

Чем дольше игра существовала, тем больше в ней становилось аватаров женского пола.

Соотношение персонажей мужчин к персонажам женщинам равнялось 2 к 8.

А ведь многие игроки создавали себе персонажей противоположного пола.

<Кайвон>: Ты смог воспользоваться своим шансом с плащом.

<Гу-ня>: О боже, да ты же чуть ли не первым попытался забрать у меня этот новый предмет, когда я его только сделал.

<Кайвон>: Вшивание новых пластин брони прямо в плащ – лучшее.

<Гу-ня>: Потому-то ты и стал Королём демонов.

<Кайвон>: Ага.

На спине моего персонажа красовались два чёрных демонических крыла, покрытых перьями. Из головы у него торчали два золотых, загнутых рога. Правую часть лица скрывала белая маска с красной линзой.

Это был очень злодейский облик.

Кстати глаза моего персонажа отличались от обычных тем, что у них была чёрная склера и красные зрачки.

Люди часто ошибочно принимали меня за НПС, так как я всё время гонялся за монстрами, идя по дороге к становлению настоящим Королём демонов.

<Кайвон>: Короче, я пойду в «Божественную обитель», чтобы получить последний навык.

<Сиун>: Я уверен, что ты получишь его в момент закрытия серверов.

<Дария>: Но администраторы же обязательно сделают объявление, прежде чем запустить обратный отсчёт, так?

<Ойньк>: Я заскриню последние минуты сервера для тебя.

<Кайвон>: Спасибо.

Ну что ж. Пришло время сражения Бога и Короля демонов.

<Сиун>: Пускай я и распрощаюсь с этим персонажем…Я бы хотел создать его фигурку.

<Дария>: Сделай с ним скриншот и возможно однажды сможешь распечатать такую на 3д принтере.

<Ойньк>: Или возможно у тебя получится получить официальную фигурку.

<Гу-ня>: Если бы менеджмент в игре был нормальным, людей бы в ней было куда больше.

<Эл>: Какая досада, что этот ребёнок навсегда останется на просторах цифрового моря.

<Сиун>: Ага…Это мой первый персонаж, но я хотел бы, чтобы мои второй и третий персонажи тоже смогли присутствовать здесь в эти последние моменты.

<Эл>: Точно! Я же до самого конца буду только с этим персонажем. Другие просто растворятся в пустоте.

Как бы мне лучше настроить эти способности?

Последним боссом является «Творец Астрал», противник с человеческой внешностью.

У меня нет способностей, которые будут против него очень эффективными, так что бой будет на изнеможение.

Большинство «Прав», которые у меня имелись, обладали особыми эффектами против противников конкретных рас.

Хотя некоторые из них можно использовать регулярно.

[Право узурпатора (Воина)]:

x2 к скорости во время боя;

x2,5 скорости восстановления маны;

+3% к скорости каждой следующей атаки (предел 150%).

Навыки мечника, все кроме простых ударов мечом, отнимали ману, так что благодаря этому навыку я смогу применять заклинания без остановки, так как мана будет быстро восстанавливаться.

Конечно, как только мои ОМ достигнут нуля навыки я применять уже не смогу, но правильный стиль боя должен будет предотвратить подобный исход.

Если буду использовать определённую серию комбо, мои траты ОМ сравнятся с моим восстановлением ОМ.

Ради такой затеи мне придётся отказаться от бездумного растрачивания маны высокоуровневыми навыками.

[Право узурпатора (Меча)]:

Увеличивает урон наносимый мечом;

Количество пассивных способностей x2.

Если говорить проще, то мой урон от меча возрос до 623 (299+2+25 = 623).

Хотел бы я получить эту способность на ранних этапах игры…Тогда у меня был бы будто эволюционирующий меч.

Хотя до урона от высокоуровневых длинных мечей моему ещё было далеко.

Но увы «Права» не считались обычными способностями и потому x2 эффект не накладывался.

Но оставалась проблема сломанных способностей, которые я получил.

Но даже если бой с Творцом будет длинным, это не значит, что он будет сложным.

До закрытия серверов оставалось три часа и мне нужно было как можно скорее определиться с набором пассивок.

[Поглощающий меч]:

+35% к шансу нанесения критического удара;

+30% к урону.

[Быстрый клинок]:

Снижает урон на 30%;

x2 эффект способностей.

[Право узурпатора (Воина)].

[Право узурпатора (Меча)].

Эта комбинация давала мне самые высокие прибавки к характеристикам.

[Поглощающий меч] превращал 5% от наносимого мной урона в здоровье.

Я редко пользовался этим навыком из-за его противоречащей натуры, но новые способности сделали его ценным.

Благодаря [Праву узурпатора (Воина)] эффект превращения 5% урона в здоровье стал равным использованию маленького зелья лечения.

[Быстрый клинок] превращал любой атакующий навык в многоударный, добавляя ударные волны, что добавляло 10% урона ко всем моим атакам.

Кроме того, урон может превысить обычные значения в зависимости от используемого навыка.

Единственным упущением было то, что обычные удары мечом не активировали эту способность.

Но она оставалась полезной для сражения сразу с несколькими противниками.

Бафф шанса критического удара накладывался на каждую ударную волну.

Короче говоря, для меня было возможным наносить критические удары каждой ударной

волной, получая за это здоровье.

Конечно, ОЗ восстанавливалось минимально, но при постоянном использовании оно доходило до приличных значений.

Кстати благодаря снижению урона на 30% и х2 эффекта способности получаемый мной урон снижался на 60%.

Несмотря на то, что я собрал этот билд на скорую руку, он получился не таким уж и плохим.

Мне нечего бояться!

<Кайвон>: Я пойду получать последнюю способность, а вы, ребята, наслаждайтесь шоу.

<Сиун>: Развлекайся.

<Дария>: *Машу флагом*

<Эл>: Не задерживайся только, чтобы не пропустить всё.

<Гу-ня>: Не меняй настроение своими грязными мыслишками.

<Ойньк>: Будь нежен, Бонбон.

<Кайвон>: Заткнитесь!

Да пошли они все!

Я телепортировался в последнюю локацию.

Перед моим персонажем появился золотой круг. Он, блондин европеец в самом расцвете сил, сидел в центре этого круга.

Он был облачён в белую робу и держал в руке золотой посох с наконечником в виде символа бесконечности. Его тело испускало странную ауру…

—А-а-а-а-а! –я побежал на него, высоко подняв меч.

Несмотря на всю внезапность и быстроту моей атаки, посох мужчины без труда заблокировал

лезвие моего меча.

После того как посох оказался выбит у него из рук, Творец замер.

Бог отступил, выставив руки перед собой. В них собрался свет, образовавший новый золотой посох.

И всего за мгновение…

—О да!

Эта игра была способна на что угодно.

В момент атаки снизу, мой разум перешёл в режим ФПС, я видел свои цели выделенными контурами определённых цветов.

Я запомнил каждую атаку этого босса, так как играл в эту игру несколько лет подряд.

Я специально заставил босса создать новый посох, чтобы суметь нанести ему атаку издалека.

Это была моя стратегия победы. Правда, она отнимала прилично времени.

От моего меча полетели ударные волны, которые наносили маленький, но накапливающийся урон.

Их урон был выше чем у лука и они происходили быстрее, чем применение заклинания.

Мой текущий билд был собран для борьбы с самим Богом…Если я не буду постоянно тревожить его ауру, то буду получать значительный урон.

Мой билд был создан исключительно ради победы над ним.

Стоило полосе здоровья Творца опустеть чуть больше чем на половину, как его атаки стали в разы более быстрыми.

Манера его ударов изменилась и у него возрос шанс нанесения критических ударов. Но именно поэтому я и добавил в свой билд защищающие способности.

—Так легко создать цепь атак…

Каждый раз, когда я попадал по посоху босса, тот отступал и призывал новый посох.

Этот момент был единственным, который не изменился за весь бой. Но даже с ограничениями, [Право узурпатора (Воина)] повысило скорость моих атак до невероятного уровня.

Имело ли время для меня теперь значение?

http://tl.rulate.ru/book/16065/2476977