

Глава 16. Собственная Трансляция (2)

В "Вечной Жизни" существовало место под названием Древний Замок Призраков. Это были руины древнего замка, расположенные довольно далеко от города Фалькон. На самом деле, они находились ближе к Миноксу – следующему городу после Фалькона, куда в будущем будут стекаться пользователи. Поэтому данная зона для охоты была ещё не так широко известна.

В данный момент игроки классифицировали множество участков для охоты в "Вечной Жизни", и сейчас Древнему Замку Призраков был присвоен класс "D".

Популярные охотничьи зоны, такие как Долина Мертвых, обладали классом "А". Другим же местам для охоты были присвоены классы "В" или "С". Участки класса "D" и ниже фактически являлись местом, в которое никто не ходил. Если быть точнее, то Древний Замок Призраков являлся наименее посещаемым местом для охоты среди известных на данный момент.

"Вечная Жизнь" была игрой со множеством просторных охотничьих зон, а поэтому наименее популярные участки со временем становились ещё менее популярными.

По крайней мере, данный порочный круг продолжался до тех пор, пока не был обнаружен один важный факт.

'Система накопления Кармы. Когда там она стала всем известна? Это происходило так плавно, что я даже не помню точного времени.'

Система накопления Кармы. Данная система применялась лишь для охотничьих зон (а не для Подземелий), и благодаря ей в "Вечной Жизни" больше не существовало такого понятия, как "заброшенное" место для охоты. Даже после уменьшения числа игроков, охотящихся в низкоуровневых зонах, не один из участков не был полностью заброшен.

'Прошло ведь около трёх недель после открытия Древнего Замка Призраков? Этого должно быть достаточно, чтобы накопленная карма сформировала Сингулярность Кармы.'

То, на что нацелился Сан-Хёк, так это на "Сингулярность Кармы", которая преображала монстров и сам участок для охоты.

Если игроки периодически не убивали появляющихся монстров, то в этом месте накапливалась карма, и через некоторое время она вызывала явление, известное как "Сингулярность Кармы".

Существовало множество стадий Сингулярности Кармы, и сейчас как раз было время между первой стадией – "формированием бонусного участка" – и второй – "появлением Босса".

Если Сан-Хёк будет ждать и дальше, то его кувшинчик с мёдом может оказаться украден другими людьми, а поэтому сейчас было идеальное время, чтобы распробовать это вкуснейшее

лакомство.

Архитектура Древнего Замка Призраков была такова, что его этажи спускались под землю, а поэтому если бонусный участок и появился, то он находился между седьмым и восьмым подземными этажами.

Сан-Хёк знал про Сингулярность Кармы, однако он не знал, кто именно открыл её появление в Древнем Замке Призраков.

Пусть Сан-Хёк и был тем, кто возвратился в прошлое, он не мог знать всего, а поэтому должен был позаботиться о тех вещах, в которых он был не уверен.

- Запись. Вид сверху!

Сан-Хёк собирался записывать свой игровой процесс всегда, когда это было возможно, а поэтому включил видео запись, прежде чем войти в замок.

Ср-р-р-р.

Сделав всё необходимое, Сан-Хёк обнажил "Сокровенный Меч Путешественника" и медленно пошёл вглубь Древнего Замка Призраков.

Монстры в данном месте относились к классу скелетов: скелет-солдат, скелет-лучник, скелет-рыцарь и скелет-маг. И самые сильные монстры появятся тогда, когда Сан-Хёк углубится в замок.

Скелеты очень часто появлялись в различных местах планеты Тринарк, поэтому Сан-Хёк обладал огромным опытом борьбы с ними.

У него даже имелся большой опыт сражений против главного Босса класса скелет – Спартои. Разумеется, Спартоя не появится в Древнем Замке Призраков, однако все монстры данного класса обладали схожей манерой боя.

Меч с силой обрушился вниз. Оружие, которым со всей силы размахивал скелет, было довольно опасно.

Однако Сан-Хёк немного наклонил свой меч и отразил удар. В дальнейшем данные техники стали основой сражения всех профессиональных игроков, нет, лишь основной части обычных игроков в "Вечной Жизни".

Однако это произойдёт лишь через два или три года.

В данный же момент никто не знал, что подобное было возможно.

Дз-з-зинь

Легко отразив удар скелета-солдата, Сан-Хёк толкнул монстра своим телом.

Глухой стук!

Др-р-р-рк

Все скелеты принципиально обладали низким запасом выносливости, а поэтому монстр оказался отброшен сильным толчком Сан-Хёка.

Немного разорвав дистанцию, Сан-Хёк трижды взмахнул мечом.

Па-па-пах

Тройной Рубящий Удар[1] активировался сам собой. Однако угол наклона лезвия был весьма необычен. Тройной Рубящий Удар представлял собой три обычных взмаха клинком, однако Сан-Хёк повернул рукоять меча и провёл рубящую атаку, нет, он трижды ударил плоской стороной клинка.

Глухой стук

Против монстров класса скелет дробящее оружие было гораздо эффективнее режущего. На самом деле, Сан-Хёку нужно было использовать дробящее оружие вместо своего меча, однако поскольку "Сокровенный Меч Путешественника" обладал высокими характеристиками, то гораздо лучше было использовать именно его, а не какое-то случайное дробящее оружие.

Взамен Сан-Хёк воспользовался своим мечом как тупым оружием. На самом деле, пусть это и может прозвучать легко, однако в действительности всё было совсем не так. Особенно это касалось изменения навыка, в названии которого есть слово "рубящий", на дробящий удар. Подобное обычно считалось невозможным.

'Удар! И они сейчас развалятся!'

Сан-Хёк ударил скелета-солдата, размышляя при этом стандартным образом при сражении против данного типа монстров, и скелет в конечном счёте упал с разбитым черепом.

Треск

Пш-ш-ш

В тот момент, когда монстр упал, Сан-Хёк отпрыгнул в сторону.

Вжу-у-ух

Треск!

В этот миг мимо него пролетела стрела, выпущенная скелетом-лучником, и вонзилась в стену.

Сан-Хёк уклонился от стрелы не после того, как увидел её, а сделал это инстинктивно. Перед ударом по черепу солдата он заметил, как восстаёт скелет-лучник, однако Сан-Хёк не мог точно знать, когда именно в него полетит стрела.

Поэтому он мог лишь интуитивно уклониться.

Избежав стрелы, Сан-Хёк перекатился по полу и рукой сделал метательный жест в сторону скелета-лучника.

Навык Слияния Карт: "Пламенный Камень"!

Фшух

Бу-у-ум!

Заранее подготовленный навык Слияния Карт активировался, и пылающий камень полетел в сторону монстра.

Перед приходом в замок Сан-Хёк создал пятьдесят карточек "Пламенного Камня". Разумеется, такое их количество было не таким уж и большим, а поэтому Сан-Хёку нужно было сохранить карточки и на потом.

Поскольку в магазине продавалось лишь пятьдесят единиц Пыли Блэкстоуна, то ему удалось создать только пятьдесят карт "Пламенного Камня", однако Пыль Блэкстоуна была далеко не редким материалом, а поэтому Сан-Хёк сможет вновь приобрести её несколько позже.

Хруст

Для монстров класса скелет пламенные камни являлись практически ночным кошмаром, и, таким образом, скелет-лучник рухнул на пол с разбитым черепом. Именно по этой причине Сан-Хёк прежде всего и подготовил Пламенные Камни.

Он легко справился со скелетом-солдатом и мгновенно убил скелета-лучника с помощью Пламенного Камня. Оба монстра обладали относительно высокими уровнями, а поэтому для охоты в этом месте игроки собирались в команды по два или три человека.

Однако Сан-Хёк охотился в одиночку, веря в собственные способности.

'Ах, скорость появления монстров в бонусной области несколько пугает.'

В данный момент Сан-Хёк находился на седьмом подземном этаже Древнего Замка Призраков. В общей сложности всего в замке было восемь подземных этажей, а также бонусная область, появившаяся на седьмом этаже благодаря Сингулярности Кармы.

После появления данной области Карма, получаемая за убийство монстров, возрастала от двадцати до тридцати процентов, а из самих монстров чаще выпадали предметы более высокого качества.

Бонусные области существовали до тех пор, пока не будет убито определённое количество монстров, поэтому Сан-Хёк собирался охотиться здесь вплоть до того момента, пока бонусная область полностью не исчезнет.

На самом деле, если принимать во внимание только характеристики монстров, то убить скелета-рыцаря и скелета-мага было в два раза труднее, чем скелета-солдата и скелета-лучника. Однако на практике особой разницы не существовало.

Причина этого была проста. Скелеты-солдаты и скелеты-лучники обычно появлялись в группах от трёх до пяти существ, в то время как рыцари и маги появлялись по одному или максимум по двое.

Таким образом, с точки зрения Сан-Хёка, убийство и тех, и других имело относительно равную сложность.

На самом деле, метод сражения Сан-Хёка был чрезвычайно прост. Он использовал меч для сражения со скелетами-солдатами и скелетами-рыцарями в ближнем бою и настигал скелетов-лучников и скелетов-магов или, если возможно, просто уничтожал их с помощью Пламенного Камня.

Если бы кто-то увидел, как сражается Сан-Хёк, то для него это выглядело бы как повтор простого набора действий. Однако пользователи, хорошо разбирающиеся в игре, оказались бы ошеломлены.

Не было ни одного лишнего движения, и каждое действие выполнялось с высокой точностью.

Именно так Сан-Хёк охотился в данный момент. Абсолютное отсутствие каких-либо лишних движений делало его стиль боя скучным. В конечном итоге чрезвычайная эффективность привела к простоте.

Сан-Хёк вонзил "Сокровенный Меч Путешественника" между рёбер скелету-магу, а затем пнул оружие правой ногой.

Треск

Хруст!

В этот момент все рёбра монстра оказались сломаны, и тело скелета-мага начало сильно раскачиваться из стороны в сторону. Выбив рёбра монстра, Сан-Хёк достал меч и ударил им по черепу скелета.

Хруст!

Скелет-маг оказался не в состоянии выдержать такой удар сразу после первого. Он попытался использовать некую магию, чтобы атаковать Сан-Хёка, когда тот приблизился, однако проблема заключалась в том, что последующая атака Сан-Хёка была куда быстрее реакции мага.

Глухой стук

Убив этого скелета-мага, Сан-Хёк закончил зачистку ещё одной группы монстров.

– Из-за двух скелетов-рыцарей и одного скелета-мага всё стало немного сложнее.

Хоть он и сказал "сложнее", однако своими точными движениями Сан-Хёк за короткий миг убил трёх монстров так, словно бы уже делал это сотни раз.

На самом деле, он не должен был сейчас охотиться в этом месте.

Обычный игрок его уровня обычно ограничился бы надземной областью Древнего Замка Призраков или же охотился бы на скелетов-солдат, появляющихся на первом этаже.

Однако Сан-Хёк легко проигнорировал эти ограничения и вёл охоту на группы скелетов на седьмом подземном этаже.

Его опыт, когда он был рабом и на протяжении пяти лет работал в мастерской словно машина, совместился с теорией, созданной им во время руководства командой.

Сначала теория и опыт не соотносились должным образом, и Сан-Хёк испытывал определённые трудности. Однако ценой невероятных усилий в данный момент он мог повторить девяносто процентов желаемых движений.

- Голубой свет сильно потускнел.

Подобрав несколько предметов, выпавших из скелета-мага, Сан-Хёк увидел, что голубой свет, исходящий от окружения, несколько потускнел.

'Похоже, эффект бонусной области исчезнет через тридцать минут. Тогда... полагаю, пришло время спускаться вниз.'

Если благодаря эффекту Сингулярности Кармы седьмой этаж становился бонусной областью, то на восьмом этаже появлялся Босс.

'Если Босс области действительно тот, о ком я думаю... то я могу сорвать джекпот... но этого ведь не произойдёт, не так ли?'

Появившийся Босс был совершенно случайным, поэтому Сан-Хёк не знал, какой именно монстр ожидал его внизу.

Среди всех Боссов класса скелет он желал появления одного определённого монстра. На сколько знал Сан-Хёк, существовало всего семь типов Скелетов-Боссов. Поэтому вероятность того, что всё окажется так, как того хотел Сан-Хёк, равнялась один к семи.

- Вперёд!

Ему нужно было ковать железо, пока оно горячо, а поэтому Сан-Хёк отправился на восьмой этаж. Разумеется, в душе он желал, чтобы появился именно тот Босс, которого он хотел.

1. Название навыка "Тройной Удар" было изменено на "Тройной Рубящий Удар"