

Джек был шокирован.

Он смотрел на экран, по которому непрерывно били различные навыки.

Монстр не мог упасть, и Джек снова повернулся и посмотрел на унылого человека перед ним.

Его хороший друг даже выглядел немного сонным, и на мгновение он не был уверен, кто из них был монстром — Макрэй или этот босс.

Когда он посмотрел, как Макрэй работал с клавиатурой, он увидел, как босс летал, потому что Макрэй снова и снова играл с ним.

Джек замолчал и вдруг почувствовал, что больше не испытывает острых ощущений от притворства и подбора девушек.

В этом был смысл игры в Божественном Домене!

В его сердце хлынула горячая кровь.

«Блин!»

«К чёрту женщин?!»

«Я тоже хочу стать экспертом!»

Затем Джек выгнал игрока женского пола, с которым он только что связался, при помощи Магического Гало.

Затем он доблестно и энергично ринулся к месту появления монстров за пределами начальной деревни.

На мгновение раздался только звук двух человек, печатающих на клавиатуре.

...

Макрэй управлял своим персонажем и атаковал Карла разнообразными лёгкими навыками, отточенными до совершенства.

Его глаза обычно были сосредоточены на номере комбо в правом верхнем углу экрана и оставшемся здоровье Карла.

Комбо-атака x 109!

Комбо-атака: 178!

Комбо-атака x 199!

Когда счётчик комбо достиг 199,

Макрэй отскочил назад и выстрелил из снайперской винтовки Карлу в голову.

Он использовал арбалет в своей руке, чтобы компенсировать последнюю атаку.

Число в правом верхнем углу немедленно изменилось на поразительное:

Комбо-атака: 200!

Наивысшее возможное число комбо в Божественном Домене!

...

В Божественном Домене, будь то игроки или монстры, существовал механизм, известный как Непобедимость при приземлении.

У цели, которую отбрасывает, будет повышаться прочность тела в зависимости от количества попаданий, а если её постоянно держать в парящем состоянии...

Тогда, если здоровье снизилось до 25 процентов, время, проведённое в воздухе, ускорится,

Скорость падения цели на землю также будет на 140 процентов больше, чем обычно, с максимальным пределом в 150 процентов. В течение этого времени цель будет игнорировать все способности с эффектами, которые могут отправить её в воздух, за исключением специальных навыков, которые могут насильно удерживать её там.

Кроме того, если суммарный урон превышает пятьдесят процентов от её здоровья, система даст цели 0,5 секунды непобедимости, когда она коснётся земли. Этот период, когда она встаёт, игроки прозвали непобедимостью при приземлении.

...

Карл наконец приземлился.

Внезапно по всему его телу появился слой кроваво-красного света.

Внезапно он издал пронзительный крик.

Снайпер Карл — в ярости.

Когда очки здоровья у монстров-боссов опускались ниже 10%, существовала высокая вероятность того, что они начнут бесноваться.

У БОССА в состоянии бешенства частота использования навыков значительно увеличится.

У некоторых БОССОВ даже были свои мощные навыки, вызывающие ярость, и многие игроки погибали от ярости БОССА, когда они заставляли их врасплох.

Снайпер Карл медленно встал.

Он скрестил руки на груди.

В его левой руке было ружьё в правой руке.

Это был эксклюзивный навык Карла — Залп!

Стрельба наугад.

Казалось, у винтовки в руке Карла больше нет ограничения по количеству пуль.

Он непрерывно выпускал гневные пули в Макрэя.

В одно мгновение

Около двадцати огненно-красных снарядов полетели прямо в Макрэя, и он выпрямился на стуле.

Скорость его руки мгновенно возросла!

Можно было даже увидеть остаточное изображение пальцев, которые мелькали быстро!

«Блок!»

На экране.

Макрэй немедленно поднял меч Лаббока обеими руками перед собой.

Он был похож на призрака с шестью руками, блокирующими входящие пули.

Бум!

Бум! Бум!

«Бум-бум-бум!!!»

...

После пронзительного звука удара металла,

Макрэй блокировал все семнадцать пуль!

Он был совершенно невредим!

Идеальный блок!

...

Навык защиты мечника.

Это был защитный навык для мечников уровня Бога.

Блокирование могло пресечь больше, чем просто некоторые навыки ближнего боя. Например, прямой удар воина и устрашение рыцаря.

Теоретически, оно могло также блокировать дальнобойные атаки лучников, мушкетеров и даже магов.

Все это можно было блокировать навыком стражи меча.

Но все должно основываться на нескольких предпосылках.

Было ли время блокировки точным?

Было ли положение блока точным?

Превышал ли урон блока верхний предел?

Система отслеживала процент завершения блока.

Затем она формировала сокращение урона, нанесенного блокирующим игрокам.

Определение идеального блока было еще жестче.

Игрокам требовалась не только идеальная фронтальная защита, но и точность в пределах 0,01 секунды от времени получения урона.

Раскрытие навыка блока в этом временном окне...

Только тогда он будет считаться идеальным блоком.

Если он будет оценен как идеальный блок, игроки не пострадают!

Навык блокирования был просто безумен!

Однако даже в прошлой жизни лишь горстка Меченосцев могла стабильно использовать идеальный блок.

Но для Макрея, который был искусен во всех профессиях, идеальный блок практически стал мышечной памятью в его костях!

<http://tl.rulate.ru/book/61411/3818003>