Пролог

Десять лет прошло со дня релиза игры, за такой долгий срок комьюнити игроков обречено скатиться в застой и гниение.

Как и следовало ожидать, игроки начали совершать странные выходки из-за отсутствия нового контента, их действия едва ли не переходили грань безумия.

Они начали совершать рейды на боссов, полностью снимая с себя экипировку, устанавливать невозможные рекорды по самому быстрому прохождению подземелий, или снова и снова переигрывали существующий контент.

Простыми словами, это было отстойно.

Тем не менее, это были ещё не все грани безумия, в игре даже появились игроки, кто посмел посягнуть на так называемых 'персонажей' на которых в здравом уме никто не осмелился бы....

Вот кем я был.

Эта игра 'Aether World' изначально была выпущена как симулятор свиданий ориентированный на женскую аудиторию, но благодаря восхитительной боевой механике, едва ли не бесконечной, как поначалу казалось, наполненности контента, и огромному количеству игровых персонажей, эта уникальная игра сумела привлечь огромное количество мужской аудитории.

Некоторыми персонажами было легко управлять и они показывали великолепную эффективность, при этом были и другие, чьи показатели были на самом дне, увеличивая сложность прохождения до такой степени, что даже ветераны с десятилетним стажем не осмеливались прикасаться к ним.

Всё верно.

Я был одним из таких извращенцев, кто играл персонажем 'Пэк Ю-Соль' на протяжении всех десяти лет, персонажем входящим в список наихудших, с ужасной эффективностью и огромным количеством недостатков, которые ни в коей мере не перекрывались его преимуществами. Честно признаюсь, даже я не мог понять логику своих действий.

В фэнтезийном мире Эфира, где всё крутилось вокруг магии и все могли использовать магию, Пэк Ю-Соль, который был не способен управлять магией, считался полным мусором. Его статус бултыхался где-то на дне общества.

Конечно, это вовсе не значит, что Пэк Ю-Соль вовсе не мог использовать никакой магии.

На самом деле, он обладал единственным магическим навыком, который был ему доступен - 'Вспышка'.

И хотя 'Вспышку' мог изучить любой маг, в действительности игроки делали это очень редко. Причина же заключается в том, что у этого навыка было слишком много минусов: чудовищно долгий откат, высокое потребление маны, и две секунды оцепенения после каждой активации.

Были ли это всё? Нет.

'Вспышка' - это навык 'случайной' телепортации на расстояние от трёх до десяти метров, и даже направление телепортации выбиралось 'случайно'.

Если вам совсем не повезёт, вы могли мгновенно умереть врезавшись либо в землю, или потолок, или вообще об одну из стен. В любом случае, любому понятно что использование этого навыка - это форменное самоубийство.

Иными словами, Пэк Ю-Соль - это персонаж, который не мог овладеть больше никаким навыком кроме 'Вспышки', мусорного навыка, который никто никогда не учил и не использовал.

Естественно, были у навыка и некоторые преимущества. После тренировки 'Вспышки' до максимального уровня, появилась возможность самому устанавливать направление и расстояние, и даже ограничение на двухсекундное оцепенение пропало. В дополнение, Пэк Ю-Соль просто не имел магических характеристик, поэтому не было смысла волноваться о нехватке маны.

К сожалению, на этом все его преимущества заканчивались.

В итоге, мне удалось из изначально мусорного навыка 'Вспышки', получить что-то более ли менее пристойное.

'Вспышка' - относится к навыкам движения, которые делают тебя на мгновение невероятно быстрым, настолько быстрым, что стоило богу рандома подшутить над тобой или тебе самому налажать с просчётом расстояния и если ты врезался в стену, то персонаж мгновенно умирал из-за огромного полученного урона.

Таким образом, при любых сражениях с противниками в узких местах, Пэк Ю-Соль обычно превращался в калеку, который ничего не мог противопоставить врагу.

По этой причине, иметь возможность контролировать расстояние 'Вспышки' было жизненно важно, но также это превращалось в ту ещё головоломную задачу, поэтому вполне

естественно, что как персонаж, так и навык оставались абсолютно не популярны. В конце концов, кто будет вкладывать время и силы в персонажа с полной невозможностью выучить другие магические навыки кроме 'Вспышки' в игре, которая славится своей разнообразной магической системой и множеством навыков, изучать которые легко и просто?

Конечно, бесчисленное количество заядлых гиков брались за этот челлендж, но в конце концов, все они опускали руки.

И пока все остальные бросали персонажа, я продолжал беспрестанно практиковать 'Вспышку' снова и снова, и в конце концов, я смог полностью овладеть им.

Поняв, что 'Вспышка' - это навык, который требует прямых рук и особенного подхода, я научился прерывать навык на середине, что позволило мне регулировать дистанцию.

Это может прозвучать легко, но надо учитывать, что продолжительность навыка 'Вспышка' равнялась всего около десятой доли секунды, поэтому это не то, что так легко можно было контролировать.

Я просто влюбился в этого молниеносного персонажа, который в решении проблем целиком и полностью полагался на точный расчёт и невероятный контроль. В итоге, я практически всё время в игре проводил на 'PVP' арене, оттачивая мастерство в нескончаемых битвах против других игроков, которые выбирали игру за персонажей магов попроще.

После десяти лет проведённых за таким монотонным геймплеем.

[Вы одолели финального босса, Тёмного Дракона Монарха.]

- Эе?

В конечном итоге я прибил финального босса о существовании которого даже не знал.

Просто в какой-то момент решил отвлечься и выполнить внезапно появившийся квест на поиск 'Героини', которая внезапно исчезла. А потом незнамо откуда выскочил этот чёрный дракон с помпезным именем, это вообще как?

- Финальный босс?

Нет, и вообще не в этом главный вопрос, вот откуда мог взяться финальный босс в женской игре строящейся на симуляторе свиданий? Разве такие игры не должны заканчиваться чем-то вроде того, где выбранный вами персонаж женится на одной из главных героинь?

- Такое происходит в первый раз, так что чёрт его знает.

Конечно, я играл в эту игру более десяти лет.

Когда я впервые увидел босса, то сразу почувствовал, что мне придётся потратить на победу над ним уйму времени. Мне даже стало немного неловко от того факта, что это заняло столько времени у моего персонажа, несмотря на то что на нём были надеты артефакты святого ранга, а также полностью замакшеные статы.

- Какого чёрта этот дракон делает?

Тёмный Дракон Монарх.

Поскольку его обозначили как финального босса, мне стало любопытно, что он вообще из себя представляет, поэтому я быстро пробежался глазами по его истории.

В итоге, суть примерно такова:

В мире полном магов, появилась группа людей называвших себя: 'Демоны Тьмы', которые жили скрытно и тайно проворачивали свои делишки. В истории говорилось, что их конечной целью было объединить реальный и скрытые миры воедино с помощью некоих 'Врат Персоны'.

И наконец, когда Тёмным Демонам удалось полностью окутать мир с помощью Врат Персоны, на свет появилось нечто называющееся Тёмный Дракон Монарх.

Честно признаюсь, меня не особенно интересовал сюжет игры, и я играл в общем-то глубоко наплевав на историю всяких там неигровых персонажей. Вместо этого, я искренне залипал в механики игры, алхимию и магическую инженерию. Таким образом, как-то так получилось, что даже спустя десять лет я понятия не имел о лоре этой игры.

- Ух ты. Весь игровой мир теперь полностью переработан.

С некоторым запозданием посмотрев на карту я увидел, что 90% континента подверглось эрозии и уничтожено Вратами Персоны, а основное место действия всей игры, 'Академия Стелла', окрашена в ярко-красные цвета, а её атмосфера стала тёмной и мрачной.

Поскольку я всё время проводил с другими игроками на отдельном PvP сервере, то я до сих пор и не видел, что происходит в самой игре.

Мне даже стало интересно, какую это вызовет реакцию, поэтому я сделал скрин и решил загрузить его на форум. Вот так, впервые за долгое и долгое время я открыл форум сообщества игры 'Aether World'.

'Что это?'

То немного количество игроков, которое ещё оставалось в игре, устроили настоящую суматоху на форуме, наверное, впервые за последние несколько лет.

[Заголовок: Что за дерьмовая игра. У меня нахрен снесло все игровые данные из-за внезапного появления чёрного дракона. Что за неудача! А я только выкроил денёк поиграть.]

[Заголовок: Что это вообще за история с чёрным драконом? Я не могу войти в игру. Мне пишет, что мой персонаж удалён.]

[Заголовок: Вау, а я смотрю у вас тут жарко.]

Всё сообщество прямо взрывалось тонной постов, в которых говорилось о смехотворности того, что они нашли своих тщательно лелеемых персонажей удалёнными, когда они решили войти в игру спустя долгое время.

- Что?

Похоже, этот финальный босс появился не только у меня, но вообще одновременно у всех игроков.

- Поразительно.

Вот только я заметил одну странность.

Я порылся некоторое время на форуме среди новых сообщений, но не увидел ни одного поста говорящего о том, что кто-то ещё смог одолеть Тёмного Дракона Монарха.

Это вызывало вопросы. Не имеет значения, насколько мой персонаж напичкан самыми топовыми артефактами, это всё ещё откровенно мусорный перс, и в игре я знал немало игроков, которые прокачали персонажей равных или даже сильнее моего.

Исходя из этого логично было бы предположить, что Тёмного Дракона Монарха уже должны были прикончить по меньшей мере несколько десятков раз.

В этот момент, мне на глаза попался пост от одного известного игрока, и мои глаза удивлённо расширились.

[Заголовок: Парни, а разве этот не тот единственный босс, которого так никто и не придумал как прикончить?]

[[Содержание: Тёмный Дракон Монарх] '99% Сопротивление Магии' пассивно и без отката, наряду с бесконечными 'Поглощением магии' и 'Магическим высвобождением'. Вроде как считалось, что его вообще невозможно убить? Надо попытаться узнать у разработчиков, может это баг какой]

- Оу, ясно...Вот значит как.

Естественно, это выглядит слегка нечестно обладать умением антимагии в магическом мире.

Вот только, со мной всё иначе. 'Вспышка' - это только навык движения, поэтому у меня как бы просто не было другого выхода, кроме как выучить исключительно редкий атакующий навык.

В результате, я, наверно, был единственным игроком в игре, который на протяжении всей прокачки вкладывался в физическую атаку,вследствие чего я и оказался тем единственным игроком, которому оказалось по плечу одолеть Тёмного Дракона Монарха.

- Вау. Похоже, я реально единственный, кто прикончил финального босса.

Переполненный волнением, я уже был готов очередной раз взорвать комьюнити постом с заголовком [Тёмный Дракон Монарх Соло Охота.jpg].

Биип!

- Ух, эм...?

В этот момент, со звуковым сигналом, который, казалось, разнёсся эхом по всему миру, я почувствовал как силы покидают моё тело, а всё вокруг меня начинает вращаться

[По причине неправильной концовки, 90% Мира Эфира оказалось уничтожено.]

'Чт... Чего.....'

Свет в глаза мерк.

Перед глазами всё расплывается.

Я, казалось, погружаюсь куда-то, всё дальше отдаляясь от мира.

[Но вы, игрок, оказались ближе всего к 'Истинной Концовке.']

'Тот дракон... Я хотел похвастаться. Но, что со мной, странное чувство.'

Голос показался очень странным.

[Пожалуйста, достигните 'Истинной Концовки'.]

Перед глазами окончательно потемнело.

http://tl.rulate.ru/book/73198/2655604