

Как только я увидел описание навыков и подтвердил свою собственную ману, я подумал об активации навыка.

Еще одна из многих удивительных особенностей Mayhem. Как только я подумал об активации навыка, он активировался без нажатия каких-либо ненужных кнопок или голосовых команд. Передовые технологии VR позволили устройству VR получать сигналы, которые передает мозг, и работать в соответствии с ними.

Все мое тело медленно сливалось с окружением, покрываясь светло-голубоватым слоем.

— Это так круто.

Зрелище того, как твои собственные конечности медленно становятся невидимыми, было достойно восхищения. К сожалению, у меня не было много времени любоваться этим впечатляющим зрелищем, так как моя мана вытекала, как вода из прорванной дамбы.

Поскольку глупая девушка ранее неплохо справлялась с уроном от Великой королевы пчел, я хотел воспользоваться этой возможностью, чтобы нанести смертельный удар. Однако я сомневался, что вообще нанесу какой-либо урон боссу-монстру, который не только обладал огромной разницей в уровне со мной, но и имел высокую защиту, которая заставила бы большинство игроков в 40-х уровнях бороться.

«Что ж, даже муравей может победить слонов... по крайней мере, так говорилось в сказках».

[Навык: Многоклинок

Тип: активный

Затраты: 5 маны на каждую копию в секунду

Время восстановления: 30 секунд

Все предметы типа клинков, которые вы носите, можно скопировать в аналогичные копии. Они будут обладать 50% от силы оригинального оружия.

Их навыки также можно копировать, но время восстановления у них будет таким же, как у оригинальных предметов.

Во время активации навыка возможно использование нескольких видов оружия.

Вам понадобится 50 маны, чтобы поддерживать одну копию в течение 10 секунд.]

Я хотел нанести боссу как можно больше урона, и это могло стать реальностью только тогда, когда я использовал все свои навыки.... В данный момент их было жалких два.

Как только я подумал об активации навыка, мою левую руку окружила светло-голубая аура, и

была создана точная копия клинка в моей правой руке. Она идеально легла мне в руку, когда я держал оба ножевидных клинка в руках, как мясник.

Пищщщщ — это была пятая жертва, когда Великая королева пчел пронзила сердце другого игрока.

«Я прослезился, видя, как все эти товарищи рискуют своей жизнью ради такого жалкого человека, как я. Я отомщу за вас».

Мой мозг продолжал бурлить ерундой, когда мои ноги начали бежать подальше от Королевы пчел. Мои ноги были такими легкими, как воздушный шар, и я чувствовал резкое увеличение своей скорости передвижения.

Это было не слишком быстро, но все же намного лучше, чем раньше.

Когда Великая королева пчел собиралась пронзить сердце своей шестой жертвы, она внезапно остановилась.

— Сюрприз, матушка-отцушка!

— сказал я, когда Великая королева пчел обернулась и тут же попыталась отступить, увидев два ножа, направленных прямо ей в глаза.

Хотя ее реакция была своевременной, ее огромное тело не позволяло ей быстро реагировать, поэтому оба ножа вонзились ей прямо в глаза, туда, где я видел две красных метки, которые показывали, что глаза Великой королевы пчел были ее слабым местом.

Это был один из особых навыков, созданных в Eclipse.

[Маскировка отменена.]

[Вы попали в слабое место, нанесенный урон значительно увеличен.]

[Вам повезло, дополнительно 150% урона добавляется от навыка «Маскировка»]

[Активирован двухклинковый захват, и половина урона будет скопирована с оригинального оружия.]

[Вы нанесли критический удар, нанесенный урон значительно увеличен.]

[Цель заморожена на 0,5 секунды]

[Вы нанесли 262 968 урона Великой королеве пчел.]

[Вы победили полевого босса Великую королеву пчел.]

[Получено 52 231 960 очков опыта.]

[Вы повысили свой уровень.]

[Вы повысили свой уровень.]

[Вы повысили свой уровень.]

[Вы повысили свой уровень.]

...

...

[Вы повысили свой уровень]

[Вы получили звание «Убийца пчел»]

[Вы получили 200 золотых.]

[Получена корона Великой королевы пчел.]

[Получено 10 бутылок яда Великой королевы пчел.]

[Слава увеличена на 200.]

«Вау!»

Одновременно 14 уровней!

Я поднялся на 14 уровней, одолев одного монстра... который погиб с одного удара.

Я не мог поверить своим глазам.

"Этот парень... Этот парень победил босса! Мы спасены!"

Один из зевак, который только что пытался бежать, не смог не завизжать, как птица, когда

увидел, что игрок победил полевого босса, который сеял хаос.

"Он высокоуровневый игрок...?"

Заявил кто-то.

"Это невозможно. Почему бы ему охотиться на дронов и пчел, если бы он был высокоуровневым игроком? Не говоря уже о том, что это были детеныши..."

Другой игрок покачал головой, и его слова затихли в конце предложения. Возможно, он нашел абсурдным, что высокоуровневый игрок никогда не стал бы издеваться над низкоуровневыми монстрами, как это сделал я.

"Тогда... он того же уровня, что и мы...? Как ему вообще удалось в одиночку убить такого полевого босса?"

Кто-то из толпы снова опроверг. Честно говоря, у них было много свободного времени для людей, которые всего минуту назад бежали за своими жизнями.

"Подумать только... разве его нож не выглядит круто? Это редкий предмет?"

Как только разговор людей переключился на Eclipse, я немедленно убрал его в свой инвентарь и начал удаляться от охотничьих угодий.

Хотя некоторые из них сделали шаг в мою сторону, пытаясь следовать за мной. Как только они вспомнили, как я убил полевого босса, их ноги, казалось, потеряли силу, и они остались стоять на месте.

\*\*\*

Головной офис корпорации Kibeа.

В последнее время в офисах корпорации Kibeа по всему миру происходили волнения. Неожиданное появление легендарного класса оказало огромное влияние не только на общее мировоззрение Mayhem, но и на команду, стоящую за ним.

Терри Корбин, председатель корпорации Kibeа и идейный вдохновитель этого шедевра игры, сидел в своем кабинете, который был больше похож на роскошный номер пятизвездочного отеля.

С одной стороны комнаты было установлено высококласное устройство виртуальной реальности, а с другой стороны — ряд суперкомпьютеров.

Идея Mayhem возникла у Терри Корбина, который всегда мечтал создать игру настолько замечательную и полную свободы, что люди будут относиться к ней как ко второму миру.

Хотя задача была трудной, он успешно выполнил ее, создав лучшие в мире суперкомпьютеры, а именно золотое трио технологического мира. Эти компьютеры были названы Астером, Creation и Alter соответственно.

Именно эти три суперкомпьютера воплотили в жизнь идею Терри, подарив миру игру, никогда ранее не виданную. И вскоре эта игра стала намного больше, чем предполагалось.

И хотя игра была идеей Терри и могла считаться игровым мастером, он хотел, чтобы она

развивалась и обретала собственную форму, сформированную исключительно игроками и NPC, с минимальным участием со стороны разработчиков. Разработчики только создавали истории и арки, которые появлялись со временем в игре. Они будут разыгрываться в руках игроков и NPC, которые ничем не отличаются от других разумных существ и обладают собственными мыслительными процессами и суждениями.

С момента выхода игры некоторые вещи были predetermined, то есть они раньше или позже появятся. Одним из них были классы в игре.

Согласно суждению суперкомпьютера, Creation, легендарный класс должен был появиться через 6-7 лет после запуска игры. Конечно, могли быть аномалии и тому подобное, но в 99.99% случаев суждение всех этих трех суперкомпьютеров было верным.

Были случаи, когда это незначительное 0,01% появлялось, но никто из корпорации Kibeа даже не подумал, что это приведет к появлению легендарного класса, потому что шансы найти иголку в стоге сена можно считать выше, чем получить легендарный класс.

Но один игрок сумел переломить все эти шансы и ускорил появление легендарного класса, которое должно было произойти спустя годы.

Терри Корбин должен был быть расстроен этой новостью, по крайней мере, так считала команда Kibeа Corporation. Однако с тех пор как он узнал о новости, он постоянно смотрел на экраны, которые, по-видимому, парили в воздухе.

Время от времени Терри усмехался, наблюдая за игроком перед его экраном. Присмотревшись, можно было заметить, что клоун, который время от времени заставлял Терри усмехаться, был не кем иным, как Шурой, обладателем единственного легендарного класса в игре.

"Сэр, я думаю, мы должны связаться с игроком Шурой и рассказать ему о наших обстоятельствах. Я уверен, что он будет сотрудничать, если мы предложим какую-нибудь компенсацию".

Человек позади Терри был главой отдела исследований и разработок, а также тем, кто первым узнал о легендарном классе.

Якоб Ивс был талантливым человеком, не только в области технологий, но и в управлении. Он работал в крупнейшей в мире компании по аутсорсингу ИТ-услуг, прежде чем Терри уговорил его присоединиться к Kibeа Corporations.

"Хм, хм. И? Что вы собираетесь делать, когда попросите его о сотрудничестве? Дать ему денег и забрать легендарный класс обратно? Или вы забыли, что весь мир знает, что кто-то получил легендарный класс? Или вы хотите сказать, что я должен испортить свою репутацию, взяв свои слова обратно?"

Терри спросил серьезно, не оглядываясь. Он пообещал миру, что не будет вмешиваться в игру, и игра будет настолько свободна, насколько можно представить. У Терри были свои принципы, и одним из них было никогда не вмешиваться в игровые события, несмотря ни на что.

"Давайте просто подождем и понаблюдаем. Еще одно: принесите мне данные этого игрока, как игровые, так и из реального мира".

Сказал Терри, потирая подбородок, в то время как Якоб кивнул, слушая слова первого.

<http://tl.rulate.ru/book/74476/3934037>