

В старых играх недаром ходила поговорка, гласящая, что «уровни – это сила».

Данное высказывание нашло своё подтверждение и в «Satisfy». Пусть творение Лим Челхо и стало настоящей революцией в индустрии развлечений, но всё-таки в его основе лежала самая обыкновенная mmorpg-игра. Итак, в «Satisfy» уровень являлся как самым примитивным, так и самым важным понятием.

Каждое получение нового уровня предоставляло игроку десять очков распределения характеристик, а потому по мере повышения уровня игроки и вправду становились сильнее. Также это позволяло игроку надевать более продвинутую экипировку и использовать более мощные навыки.

Тем не менее, на этом важность такого понятия, как уровень, не заканчивалась. Чем выше был уровень персонажа, тем сильнее проявлялись уникальные функции той или иной характеристики.

Взять, к примеру, Силу.

Если уровень игрока был меньше 100-го, то каждое очко Силы приносило ему 0,1 силы атаки, 3 единицы Здоровья и 20 пунктов максимального допустимого к перемещению веса.

Однако если уровень игрока превышал 100-ый, то одно очко Силы приносило ему уже 0,2 силы атаки, 5 единиц Здоровья и целых 30 пунктов максимального допустимого веса. Ну а на 200-ом уровне, сила атаки игрока увеличилась на 0,3, Здоровье – на 7 единиц, а вес – на 40.

Таким образом, каждые сто уровней эффективность характеристик существенно возрастала. Это явление называлось «пробуждением характеристик» и обладало огромным эффектом, ведь чем выше был уровень игрока, тем выше был и сам эффект.

Однако всё это оказывало весьма незначительное влияние на Грида, пока что единственного обладателя легендарного класса.

Он, имея в своём распоряжении всего лишь 170-ый уровень, сумел разгромить группу из четырех высокоранговых игроков, каждый из которых уже давно перешагнул черту 200-го уровня. Более того, он смог в мгновение ока уничтожить несколько десятков грифонов 260-го уровня. Итак, его вполне можно было назвать мошенником, превзошедшим саму концепцию уровней.

«Если обладателей эпических классов считают непобедимыми, то кто же тогда Грид...?», –

подумал Тобан, закончив разбивать лагерь после продолжительной ночной охоты.

– Слушай, Грид, а как ты получил свой легендарный класс?

Чтобы изменить свой текущий класс на скрытый, необходимо было приложить астрономическое количество усилий. Но даже с учётом этого, подобная возможность была сродни выигрышу в лотерее. Тобан прекрасно это понимал, но ему всё равно было любопытно послушать историю Грида. Даже если он не мог повторить действия Грида, подобные рассказы всегда несли в себе намёки на основную концепцию получения того или иного класса.

Однако для Грида события тех дней были одними из самых худших. Он не хотел вспоминать, как несколько месяцев подряд бродил по смертельно опасным охотничьим угодьям, постоянно умирая и теряя свою экипировку.

– Даже не спрашивай...

Увидев мрачное выражение лица Грида, Тобан перестал докучать человеку.

«Должно быть, он сильно настрадался. Что ж, получить легендарный класс и вправду не просто...».

В течение последних четырех дней они охотились в каньоне, где обитали грифоны. За это время Грид получил 10 уровней и достиг 180-го. Складывалось такое ощущение, что Грид хотел взять в этом месте 200-ый уровень.

Однако Тобану всё это давалось крайне тяжело. За последние четыре дня он не получил ни одной единицы опыта. В то время, как паладин бегал от разъяренных монстров, Грид преспокойно убивал их и собирал абсолютно все сливки. Такими темпами первое место в рейтинге паладинов, которое ему удавалось держать на протяжении последних нескольких месяцев, вскоре могло перейти к человеку по имени Дамиан.

– Грид, давай заканчивать с охотой. Разве тебе не нужно пройти своё задание? – спросил порядком нервничающий Тобан.

– Хм-м-м...

Убийство грифонов приносило ему немало опыта, а потому Грид хотел остаться здесь до 200-го уровня.

«Разница между 180-ым уровнем и 200-ым попросту огромна...».

Однако это было необоснованное решение.

«На то, чтобы получить 10 уровней, потребовалось четыре дня. Итак, чтобы получить 20 уровней, нужно будет потратить не менее восьми дней, а потому эту задачу мне придётся отложить».

По правде говоря, ему было несколько жаль Тобана. Поначалу Грид обращался с Тобаном как с рабом, однако спустя какое-то время начал испытывать некоторое раскаяние.

«Он топ-игрок, а потому не может бесплатно служить другим... Думаю, пора отпустить его».

Грид даже не предполагал, что когда-нибудь наступит день, когда он почувствует угрызения совести из-за того, что слишком много эксплуатирует других.

«Чтобы выжить в этом суровом мире, мне нужно быть более жёстким...».

И почему только Бог создал его настолько наивным и добродушным?

– Пойдем.

– Отлично! – обрадовался Тобан. Паладин был искренне счастлив закончить бесконечную беготню от грифонов в дурно пахнущем Плаще Малакуса.

Итак, настало время посетить Церковь Иудара. Грид хотел быстро завершить своё задание, а Тобан – вернуть свободу.

На то, чтобы добраться до святилища Церкви Иудара, двум компаньонам потребовался всего один день. И когда они наконец-то добрались до места назначения, Тобан остановился и произнес:

– Паскаль ищет комплект Священного Света, поэтому, возможно, он будет враждебен по отношению к тебе. Может начаться сражение, и если это произойдет, я не смогу тебе помочь. Ты понимаешь?

– Я привык сражаться один.

Грид не особо волновался. Вряд ли предстоятель Церкви Иудара окажется сильнее предстоятеля Церкви Ребекки? Итак, Грид справедливо полагал, что если дело дойдет до битвы, он победит. Однако для начала он должен был проверить свой статус.

– Прежде, чем познать врага, познай себя! Окно статуса!

Имя: Грид.

Уровень: 180 (140,090/5,531,200).

Класс: Преемник Пагмы.

* Увеличенная вероятность добавления дополнительных эффектов при создании предметов.

* Увеличенная вероятность усиления предметов.

* Вы безоговорочно можете экипировать все типы артефактов. Тем не менее, в зависимости от рейтинга предмета, Вы получите определенный штраф.

Титул: «Тот, кто стал легендой».

* Дополнительное сопротивление аномальным условиям.

* При падении текущего уровня Здоровья до минимума Вы выживете.

* Быстрое признание.

Титул: «Первый, кто создал уникальный предмет».

* Проворство: +200.

Титул: «Тот, кто создаёт одни лишь легендарные предметы»».

* Проворство: +350.

Титул: «Убийца Рыцарей».

* Выносливость: +100.

* Сила: +30.

Титул: «Апостол Правосудия».

* Все характеристики: +10.

* Сила: +30.

* Отвага Апостола Правосудия не имеет себе равных.

Здоровье: 29,560/29,560 +7,000.

Мана: 3,240/3,240.

Сила: 1,584.

Выносливость: 962.

Ловкость: 417.

Интеллект: 439 +200.

Проворство: 984.

Самообладание: 364.

Упорство: 498.

Выдержка: 414.

Достоинство: 364.

Проницательность: 664.

Мужество: 308.

Очки характеристик: 0.

Вес: 25,519/57,480.

Базовая сила атаки: 325.

Сила атаки (оружие): 412~579.

* Фехтование Пагмы (деактивировано): 20% дополнительной силы атаки.

* Благословление Бога Доминиона: 15% дополнительной силы атаки.

Общая сила атаки: 995~1,220.

Базовая магическая сила атаки: 220.

Магическая сила атаки (экипировка): 100.

Дополнительная магическая сила атаки: отсутствует.

Общая магическая сила атаки: 320.

Основная защита: 192.

Защита (экипировка): 539.

* Комплект Священного света: +500 Защиты.

Общая защита: 1,231.

По достижению 100-го уровня Грид начал получать 0.2 силы атаки за каждую единицу Силы и 0.5 магической силы за каждую единицу Интеллекта. Кроме того, каждый пункт Выносливости приносил ему 0,2 единицы защиты. Другими словами, все его характеристики теперь множились на значение, увеличенное на одну десятую от изначального.

Базовая сила атаки Грида, его магическая сила и защита были аномально выше, чем у игроков того же уровня. Это было связано с тем, что он получил огромное количество характеристик благодаря производству предметов. Однако это вовсе не значило, что сам Грид был удовлетворён. В частности, ему не нравились атака и защита, которые предоставляла имеющаяся экипировка.

Сила атаки Дайнслейфа составляла 549~772, однако из-за штрафа в 25%, на выходе получалось всего 412~579. Кроме того, его доспехи были подвержены штрафу в размере 40~55%, а потому половина защиты уходила коту под хвост.

Итак, всё это вызвало чувство потери.

«Возможность носить все предметы без исключения, конечно, мошенническая, но система штрафов действительно раздражает. Эй, разработчики, если вы хотели сделать меня мошенником, то сделайте им. Зачем было вводить эти дурацкие штрафы?».

Впрочем, общие показатели Грида были очень даже хороши. Когда он убил папу, его уровень был на 30 ниже, чем сейчас, а защита была и того меньше.

– Что ж, хорошо!

Решив думать положительно, Грид вошёл в святилище Церкви Иудара и, вручив стоявшему на страже паладину рекомендательное письмо, произнёс:

– Я пришел к предстоятелю Паскалю.

Паладин внимательно изучил рекомендательное письмо Изабель и поспешно отступил в сторону.

– Добро пожаловать, господин Грид. Предстоятель ждёт Вас.

– ...

Удивлённый подобному гостеприимству, Грид оглянулся на своего спутника. Однако сам Тобан вовсе не горел желанием идти вперёд и, прячась за колонной, быстро послал кузнецу личное сообщение:

- Грид, извини, но я не могу пойти с тобой. Боюсь, предстоятель будет сердиться, если увидит меня.

«Трус...».

В конце концов, Грид вынужден был войти внутрь один. А затем его взгляду предстал роскошный стол со всеми видами деликатесов.

- Для меня большая честь встретиться с человеком, получившим благословения Богини Ребекки и Бога Доминиона! - поприветствовал его 11-ый предстоятель Церкви Иудара, Паскаль.

Паскаль был очень амбициозным человеком. Однако вместе с этим он прекрасно понимал сложившуюся ситуацию. Паскаль услышал, что Грид победил Малакуса и был признан сразу двумя церквями, а потому знал, что относиться к Гриду враждебно - попросту глупо.

Кроме того, для враждебности не было и никакого повода. Поскольку должность папы стала вакантной, Паскаль был первым кандидатом на её получение даже не имея в наличии комплекта Священного Света.

«Скорее, стало даже легче».

На данный момент в Церкви Ребекки было крайне мало людей, обладающих достаточным талантом, чтобы стать кандидатами в папы. Кроме того, предстоятель Церкви Доминиона никогда не стремился к ещё большей власти. Итак, Паскаль был убежден, что непременно станет следующим папой. А ещё он чувствовал сильную признательность по отношению к Гриду, благодаря которому всё это и получилось.

- Если позволите, я хотел бы услышать Вашу историю о том, как Вы победили этого демона, Малакуса, и коррумпированного папу Древиго. Но для начала, присаживайтесь и перекусите. В противном случае все приготовленные в честь Вашего прибытия яства попросту остынут.

- ...

В этот день Грид существенно поднял свою близость с Паскалем, кандидатом в папы. А затем он благополучно получил благословение Бога Иудара.

«Золотые диски из паврания»

Прочность: бесконечная.

Вес: 3.

Золотые диски, изготовленные из паврания – самого сильного минерала, появившегося на свет благодаря сотрудничеству легендарного кузнеца Пагмы и легендарного великого мага Брахама.

Они по умолчанию вращаются вокруг своего владельца и защищают его. Также при наличии иных команд они могут выполнять и другие действия.

* Благодаря благословлению Богини Ребекки, они обрели восстанавливающие способности и увеличивают скорость регенерации Здоровья своего владельца на 300%.

* Благодаря благословлению Бога Доминиона, их сила атаки, ровно как и сила атаки владельца паврания, увеличилась на 15%.

* Благодаря благословлению Бога Иудара, они обрели защитные способности и увеличивают защиту своего владельца на 300%.

«Отлично!».

Это длинное путешествие наконец-то подходило к своему концу. Теперь ему оставалось получить благословление Бога Ятана, и задание можно было бы считать завершённым.

– Грид, к сожалению, найти святилище Церкви Ятана практически невозможно. Оно хорошо спрятано, а его местонахождение практически никому не известно. Ты сказал, что тебе нужно благословление Бога Ятана? Что ж, ищущий да найдет. Всё, что тебе нужно, – это искать его и, рано или поздно, ты его найдешь, – искренне посоветовал ему Паскаль.

– ...

В словах предстоятеля и вправду была логика. Тобан тоже ничего не знал о святилище Церкви Ятана, а потому складывалось такое впечатление, что для выполнения последнего этапа могло потребоваться несколько месяцев.

В конце концов, Грид был вынужден вернуться в Уинстон, так и не достигнув своей цели. А когда это произошло, в городке поднялась настоящая шумиха.

- Что? Что происходит? – тут же заинтересовались любопытствующие игроки.

У входа в Уинстон собралось множество известных НПС и рыцарей, включая Феникса. Появилась также и леди Ирен. Помимо этого, практически в полном составе собралась и Гильдия Цедака, которая, по слухам, некоторое время назад согласилась служить под началом самой Ирен.

- Возможно, ожидается прибытие короля?

- Вау, должно быть. Вероятно, до короля дошли слухи о развитии Уинстона, и он решил лично посетить наш городок.

Увидеть короля целого государства было далеко не просто. Ходили слухи, что одно только это оказывало положительное влияние на характеристики. А раз так, насколько же эффективной была встреча с Его Величеством? Таким образом, у городских врат, на стенах и крышах домов собрались тысячи игроков, напоминая собой кишаший рой муравьёв.

И вот, спустя какое-то время врата открылись, и в город кое-кто вошел.

Проверив личность прибывшего человека, солдаты тут же затрубили в горны, а рыцари вытащили свои мечи, отдав торжественное приветствие.

Тем не менее, пришедший был вовсе не королём. Нет, это был даже не НПС, не говоря уже о каком-нибудь высокопоставленном дворянине. Это был игрок, чей потрёпанный вид практически ничем не отличал его от обыкновенного новичка. А на его голове покоилась широкополая шляпа, скрывающая как лицо, так и ID.

А затем, по какой-то неизвестной причине леди Ирен бросилась напрямик к этому человеку.

- А-а!?

За свою красоту и доброе сердце Ирен восхваляли как настоящую богиню Уинстона. Она была предметом подражания для большинства женщин, и обожания – для всех без исключения мужчин. Но вот, теперь она обнимала этого неряшливого и подозрительного мужчину?

- Я так скучала по тебе, - произнесла она, с любовью глядя на этого человека.

- Д-да что вообще происходит?

Почему такая красивая и благородная НПС испытывает симпатию к обыкновенному новичку? Но вот, пока игроки пребывали в ошеломленном состоянии, к незнакомцу подошла ещё и Джишука, одна из самых красивых женщин в мире. Более того, на её извечно холодном лице красовалась яркая улыбка.

- С возвращением. Я с нетерпением ждала тебя.

- Кхек...

Собравшиеся перед воротами игроки чувствовали себя так, будто их молнией ударило. Почему, чёрт побери, этот человек пользовался таким вниманием со стороны первой леди Уинстона и красавицы Джишуки.

Всё произошедшее вызвало огромный резонанс в игровой общественности и, в конечном счёте, привлекло внимание даже средств массовой информации.

...

Ужин был съеден, и Сехи, усевшись рядом с Янгу, тут же заинтересовалась таинственным человеком, о котором вот уже весь вечер трубили в новостях.

Сехи не имела игрового опыта, но ей часто приходилось смотреть телевизор, где освещались последние события мира «Satisfy». Вот почему она прекрасно понимала, почему игровое сообщество было так сильно взбудоражено.

- Даже мне он кажется обычным простаком и новичком. Не понимаю, почему ему так рады все эти большие шишки? - спросила Сехи.

- Это я, - ответил позёвывающий Янгу.

- ... А-а?

- Ну-у, какое-то время я отсутствовал, поскольку выполнял своё задание, а потому все были рады моему возвращению.

- ...

- Хе-хе... Да, твой брат популярен среди красивых женщин.

Кхря-ясь!

Внезапно пульт дистанционного управления от телевизора, находящийся в руке Сехи, произвел странный хрустящий звук, от чего Янгу прищёлкнул языком и произнёс:

- ... Ц-ц, никогда не видел, чтобы пульты взрывались. Вот же китайская гадость. Ничего, Сехи, в следующий раз купим отечественный телевизор.

- Ба! - фыркнула Сехи и, подскочив с дивана, удалилась в свою комнату.

Сам же Янгу, оставшись совсем один, не смог побороть усталость и задремал прямо на диване. Первая брачная ночь была уже близко.

<http://tl.rulate.ru/book/96837/345885>