

Я не могу поверить, что мои глаза видят это. Окно летает передо мной. Я оставил его в покое на несколько минут, чтобы попытаться понять, что произошло.

[Ехр: 99/100]

Я все хожу убивать монстров налево и направо. Тем не менее, полоска опыта не двигается.

"Какого черта!- Я закричал. Разочарованный этим, я бросил свой меч на землю.

Стартовый меч выкинут]

Окно появилось передо мной. Я вспомнил, что могу вручную изменить свое снаряжение, физически надев или сняв предметы. Затем я посмотрел вниз на свое правое запястье, когда я протянул руку, чтобы забрать меч.

"Что это такое?"

Это был знакомый браслет. Я помахал руками и перешел в инвентарь. Была колонна квадратиков, показывающих снаряжение, которое носил мой персонаж. Было много слотов, таких как шлем, брюки и так далее. Был предмет, занимающий квадрат с аксессуарами.

[737475636В

[Требование: Уровень 1]

Это по-настоящему?! Я взял какой-то предмет с ошибками? В любом случае, мне не нужен бесполезный браслет. У него не было описания, и он не давал никаких характеристик или что-то вроде этого. Поэтому я попытался снять браслет.

- Да? Она застряла.

Это может быть ошибка с серверами? Может быть, у меня просто глючит прямо сейчас полоска опыта и оборудование заморожены на месте.

Я не смог снять браслет. Я вздохнул, когда сдался. Затем я внимательно посмотрел на браслет.

Это был простой металл. Не так много деталей. Единственное, что интересно, это то, как он сиял на солнце. Этот браслет казался мне знакомым. Я вспомнил, как забрал его во время бета-теста. Перенесли ли мой персонаж из бета-теста?

В сторону вопросов, я решил отказаться от снятия браслета. Он застрял у меня на запястье. Я уже пытался пожать правую руку. Браслет был словно приклеен. Он просто застрял на руке.

"Отлично, теперь что мне делать?"

Я огляделся. Вокруг бродили слаймы. Один заметил меня, поэтому я взял свой меч.

[Оснащен: Стартовый Меч]

Я посмотрел на слизь передо собой и заметил полоску здоровья, летающую над ним.

[Lv 1 Слизь]

[HP: 10/10]

Я сделал широкий взмах своего меча в правую сторону и порезал слизь. И прежде, чем слизь могла отомстить, я взмахнул мечом влево. Слизь исчезла и из нее выпадает немного денег. Было всего десять меди. Я положил монетки в свой инвентарь. В нижней части окна инвентаря был список монет. От золота, серебра до меди.

Я признаю, что был немного разочарован. Убийство монстров без какого-либо чувства прогресса заставило меня чувствовать себя немного скучным. Это будет сложнее, если я продолжу игру. Больше ударов, чтобы победить монстров. Плюс, я просто умру за один удар.

"Фу ..." я поцарапал свою голову. Я пнул землю и куски травы оторвались от земли. Я был очень рад играть в эту игру, и теперь у меня есть огромный блок на пути.

Я открываю меню и нашел кнопку Сообщить об ошибках. Передо мной появилась виртуальная клавиатура. Я ввел в вопрос и детали.

"Застрял на первом уровне", я повторил то, что я напечатал. "Не могу прогрессировать дальше 99 опыта."

Я ввел свою информацию и отправил письмо на отчет.

[Ваше письмо будет рассмотрено в ближайшие дни]

"Что?!" Я закричал у окна, которое появилось передо мной. Я не могу быть таким пациентом. Что я буду делать в течение следующих нескольких дней, играть в эту игру?

Теперь, когда я думаю об этом, почему бы и нет? Давайте попробуем играть в эту игру в качестве первого уровня игрока. Это будет трудно, но, возможно, я смогу сделать это с небольшим усилием.

Естественно, следующим шагом было двигаться дальше. Так что я могу сделать? Мне немного любопытна моя статистика. Если мне нужно два удара, чтобы убить слизь первого уровня, то моя атака должна быть довольно низкой. Я снова перешел к меню персонажа. Я открыл

вкладку stats, и все было перечислено. Он показал мое имя игрока, которое было установлено, когда я создал свою учетную запись VR.

[Эстер]

[Уровень 1]

[Здоровье: 100/100]

[Мана: 100/100]

[Выносливость: 100/100]

[Сила: 10]

[Ловкость: 10]

[Разведка: 10]

[Защита: 10]

Очевидно, что моя статистика была низкой, потому что я был первого уровня. Там есть пара, что привлекла мое внимание. В основном это мана, выносливость и интеллект. Мана и интеллект предположим, что в этой игре есть магия. Для игры в основном о рыцарях, было странно, что есть магия. Тогда была выносливость. Я не уверен, что выносливость будет использоваться для заклинаний и умений, но я думаю, что я узнаю, если я продолжу этот учебный квест.

Я открываю квест меню и всплывает окно.

[Задание: путь к казармам]

Если я правильно помню, то казармы находятся рядом с замком. Так что я вернулся к замку и оказался на каменной дороге. Здесь орды игроков, которые все еще выходили из замка и направлялись в сторону казарм. Некоторые бродили по лесам, как это сделал я. Может быть, они хотели сначала проверить игру.

Некоторые игроки держали свои мечи в ножнах на левой стороне бедра. Другие махали им, как будто это какая-то игрушка. Так как он был невесом, они легко махали мечом в руке

Странная, но ожидаемая часть заключалась в том, что все вырезали друг друга и телепортировались повсюду. Не телепортируясь, я знал, что происходит. Так как это был

первый день запуска, у него было наибольшее количество игроков в одной области. Таким образом, сервер не смог справиться с этим, и очень замедлился.

Я шел в толпе игроков к казармам. Казармы выглядят огромным зданием. Они были не такими большими, как замок, но они высотой около пяти этажей. У них каменные стены и деревянные окна. Внутри было много комнат для игроков, чтобы разделить. Внутри каждой комнаты были NPC и ряд высоких деревянных фигур. Они, похоже, тренировочные манекены. Я вошел в одну комнату с десятью другими игроками и слушал NPC, ожидающего нас. Он пошел на какой-то дружественный способ обучения нас, как правильно махать мечом. Это не было полезно, пока не выскочило окно.

[Используйте технику игрового меча]

Я постучал по окну, чтобы продолжить объяснение.

[Использование техники меча использует выносливость и активирует серию атак! Просто скажите Слэш!]

Я нажимал на тренировочный манекен кончиком своего меча. Нет ответа, указывающего на нанесенный ущерб. Я надеялся использовать это, чтобы проверить несколько вещей.

"Слэш!" Я сказал, когда столкнулся с тренировочным манекеном. Передо мной появилось окно. В нем сказано название и характеристик деревянного манекена. Я был сосредоточен на том, что мое тело на самом деле сейчас делает.

Словно по интуиции, мое тело двигалось само по себе. Это заставило все мое тело перейти на позицию и поднять одноручный меч. Затем я переключаю все свое тело, чтобы нанести удар по тренировочному манекену. Это совсем не так, как учиться поражать цель самостоятельно.

- Слэш, - сказал я, успокоившись. Мое тело повторяло одно и то же движение само по себе. Все делая на атаку слэшем.

Я посмотрел на других игроков, возле меня. Они повторяли атаку слэшем. NPC просто стоял позади, и наблюдал за нами бездумно.

Я сделал шаг назад. Было что-то, что я хотел попробовать. Я повторил стойку, а затем повторил атаку слэшем. Там не было ни окна, ни чего-то еще. Я предположил, что эта система должна была стать способом помочь игрокам, которые понятия не имеют, как бороться с мечом. Там могут быть сложные атаки мечом, которые можно узнать с помощью этой системы. Это может быть полезно. Но могу ли я научиться этим передовым методам использования меча? Я же не могу подняться на новый уровень.

Я попробую еще раз. Я подошел к манекену и ударил его. Это было похоже на одно и то же движение. Это просто не так точно, как раньше. Может, моя осанка была неправильной.

Попробовав технику и сделав это вручную еще несколько раз, я вышел из комнаты. Моя линия квеста продолжилась на следующем этаже.

Я вошел в одну из комнат вместе с пятью другими людьми. Сама комната была заполнена различными мечами и другим оборудованием, таким как броня и щиты. Мы все вошли, чтобы понаблюдать за различными видами оружия.

NPC шел от угла комнаты. С каждым его движением доспехи издавали звон. Затем он взмахнул руками, чтобы привлечь наше внимание, и громко заговорил.

"В этом мире существует много видов мечей. От одноручных до двуручных мечей и различных видов клинков и ручек. Ваш стартовый меч - это простой обыкновенный меч. Это обычное оружие, используемое рыцарями Астории. Мы обязаны использовать это оружие для защиты королевства. Если у вас есть какие-либо вопросы, не стесняйтесь их задавать."

NPC сделал шаг назад. Все игроки начали ходить по комнате, они просматривали мечи. У каждого меча свое место. Они не могут быть удалены с их стойки, но прикосновение к каждому мечу дает описание.

[Длинный меч]

[Двуручный, длинный, обоюдоострый клинок.]

Хм, так это двуручный меч. В отличие от стартового меча, который у меня есть. Являются ли мечи полностью невесомыми? Если бы это было так, то длинный меч был бы сильным оружием, чтобы им владеть. Если мечи были просто уменьшенным весом их первоначального аналога, то длинный меч был на самом деле немного тяжелее. Так что было бы немного сложнее его носить, но это будет иметь влияние, только во время боя с врагом.

Было много других мечей, чтобы посмотреть, но мне понравился длинный меч. Может быть, я найду здесь один. Посмотрев на несколько других мечей, я перешел на следующий этаж.

Третий этаж был заполнен различными NPC в каждой комнате для разных аспектов игры. Я вошел в случайную комнату, пока другой игрок задавал вопросы.

"Существует требование уровня для методов меча", - сказал NPC. "Как только вы достигнете определенного уровня, ангелы наделят вас этой способностью."

Я предполагаю, что это означает, что система игры позволит нам использовать эту способность. Этот NPC, кажется, тот, который предназначен для боя. Я перешел в следующую комнату.

"Любая компетентная душа способна на магию." NPC носящий халат сложил руки и огонь вышел из его рук. "Как только ангелы сочтут тебя достойным, они даруют тебе эту способность."

Другие игроки, которые задавали вопросы, были поражены тем, что в этой игре есть магия. Я думаю, что есть уровень или квест, который мы достигаем, чтобы нас обучили магии. Поэтому мое предположение сегодня было правильным, основываясь на окне статистики персонажей.

Я не хотел весь день ходить задавать вопросы. Может быть, основная сюжетная линия расскажет мне о механике игры. Я всегда могу вернуться, если запутаюсь.

Другие этажи казарм были просто преданиями. Рыцарские жилые помещения вместе с другими предметами первой необходимости. Хардкорные игроки наблюдали, как NPC живут в казармах, как они тренировались.

- Здесь должно быть что-то что надо сделать, - прошептал я себе.

Я открыл меню квеста. Это был тот же квест, но с другим описанием.

[Поговори с капитаном]

Я бродил вокруг, глядя на каждого NPC. У них были родовые имена типа "Рыцарь" или "Маг". На верхнем этаже казармы находился человек в доспехах без шлема. Его лицо было более уникальным по сравнению с другими NPC. Капитан Джеральд прочитал я рядом с полоской здоровья, парящей над его головой.

"Привет."

- Ах, солдат! Ваши услуги необходимы", - восторженно сказал капитан. "В деревне Астор есть угроза монстров. Иди туда немедленно."

Это было кратко, но этот NPC должен пройти через многих игроков, так что это было понятно. На углу моего глаза выскочило окно, показавшее мою линию квеста. Отправляйся в деревню Астор. Он пришел вместе с компасом, показывающим направление моего назначения.

[Квест Завершен!]

[Получено: 100 Опыта]

Конечно, для меня это ничего не значило. Я сделал глубокий вдох, чтобы успокоиться от очередной истерики.

<http://tl.rulate.ru/book/20687/428849>