

"Различные магические заклинания даются в качестве награды за завершение подземелий. Яда, яда," я пролистал страницы книги. "Первое известное подземелье... десятый уровень?"

Я закрыл книгу передо мной и закончил свое исследование. В настоящее время я вернулся в казарму рядом с замком Астория. Здесь я мог бы получить информацию об игре, поговорив с NPC или прочитав это простое руководство.

Мне было интересно узнать о магии, поэтому я пошел в казарму, чтобы почитать об этом. Поскольку магия не была основной частью этой игры, они объединяют подземелья как способ изучения новых магических заклинаний. Было бы слишком полезно знать множество заклинаний на ранней стадии. Предполагалось, что подземелья вызовут определенные трудности, поэтому уровень не должен удивлять. Интересно, смогу ли я закончить один на этом уровне.

Я захожу в одну из комнат с NPC. Она носила темно-серую тунику и держала в руке короткий меч. Рядом со мной были ещё два игрока, которые уже задавали вопросы. NPC молчал, когда два игрока разговаривали друг с другом.

"Техника меча очень крутая."

"Да, это так."

Их разговор пробудил во мне интерес, поэтому я подошел к NPC и задал вопрос.

"Что вы можете рассказать мне о технике меча?"

NPC улыбнулся и заговорил, стоя прямо.

"Методы меча - это способ направления небесных существ для выполнения атаки. Чем выше ваш уровень опыта, тем более мощные атаки вы можете выполнить."

Небесный, да. Это было странное пояснение техники меча. Так как я не мог поднять уровень, я не мог использовать технику меча. По крайней мере, с помощью игры. Это я уже проверял заранее. Я всегда мог сделать эти атаки вручную. Конечно, я тренируюсь с правильным исполнением.

"Где я могу научиться технике меча?" - я спросил.

"Как только капитан в казарме сочтет, что вы достаточно опытни, чтобы справиться с новой техникой меча, он научит вас."

Поэтому, когда другие игроки изучат технику, я могу просто прийти и скопировать их, когда они их исполняют.

"Какие еще мечи я могу использовать?"

Я потер подбородок пока размышлял. Интересно, было ли что-то ещё, чему я должен научиться? Нет, я узнаю об этом позже.

Я вышел из казарм в лес, окружающий замок. Вскоре я оказался на грунтовой дороге, шагая обратно в деревню Астор. Там был кузнец, которого я хотел посетить. Может быть у него есть различные мечи которые я мог бы попробовать.

У кузнеца было множество мечей от пятого до пятнадцатого уровня. Вне моей досягаемости...

Я посмотрел на крайний левый стол с мечами. Рядом с их именами стояли три меча первого уровня.

[Лвл 1 - короткий меч]

[Лвл 1 - Длинный меч]

[Лвл 1 - Рапира]

Стартовый меч, который у меня был при себе, казался мне оружием, как я узнал от НПС из казарм во время обучения. Короткий меч больше походил на длинный нож. Должно быть легче вести за счет его длины. Интересно, насколько он легче в отличие от обычного меча. Клинок длинного меча был вдвое длиннее меча. Конечно, его хват был более выгодным. Я не полностью осознавал, что такое рапира. У него была причудливая рукоять, и его лезвие было не таким впечатляющим, как острый заостренный конец.

Я не мог определиться с тем, что взять, поэтому купил их все. Я вышел из кузнеца и проверил мечи. Я открыл окно своего инвентаря и полез в слот каждого оружия. Я медленно вытаскивал каждое оружие, и для каждого вытасченного оружия открылось окно.

[Короткий меч - Экипирован]

Я опробовал короткий меч. Это было примерно так же, как стартовый меч. Это было немного легче, но без разницы. Это лезвие было намного короче. Я понятия не имею, какие преимущества имеет этот меч.

[Длинный меч - Экипирован]

Длинный меч по весу был ближе к настоящему мечу. Не совсем тяжелый, но весил вдвое больше, чем стартовый меч. Я взмахнул мечом обеими руками и нацелился на дерево. Чувство удара было очень приятным.

[Рапира - Экипирована]

Мое предположение о рапире заключалось в том, что она больше специализировалась на нанесении колотых, чем на нанесении рубящих. Вероятно, это был другой тип меча по сравнению с первыми тремя, которые я использовал. Он весит так же легко, как и короткий меч, так как его клинок был очень тонким. Я кольнул мечом в дерево, и оно глубоко вонзилось в него.

У меня было достаточно времени, прежде чем команда поддержки из игры связалась со мной и в конечном итоге повысила осведомленность разработчиков о моей ситуации. Может быть, так же как и весело убивать слизи, верно?

[Рапира - Снята]

Я бросил рапиру в окно инвентаря. Я тщательно подумал и решил взять длинный меч. Поскольку вес мечей был более легкой версией в реальной жизни, добавленный вес не был слишком большим недостатком. У меня есть двуручное оружие, чтобы держать обе руки занятыми. В дополнение к тому, что слизи были медленными в любом случае.

[Длинный меч - Экипирован]

Я отошел от населенных пунктов, где игроки убивали слизи налево и направо. Как только я добрался до тихого места, я столкнулся со слизью, которая была готова напасть на меня.

[Лвл 3: Слизь]

[Хп: 50/50]

Я смотрел на слизь передо мной. Я крепко сжал меч в руке и слегка пригнулся. Я поправил свое тело в стойку, подняв правую руку с мечом, а левую - вертикально перед собой.

Я имитировал ударную атаку и, не говоря ни слова, сделал шаг вперед правой ногой и покачал мечом в горизонтальном направлении. Новый вес меча в руке дал ему ощущение более сильного удара.

[Лвл 3: Слизь]

[Хп: 45/50]

На этот раз моя атака наносила пять очков, а не три, когда я боролся со стихийными слизями. Я должен быть осторожен с противниками более высокого уровня.

Модель атаки этой слизи была очень простой. Медленная атака молниеносным ударом в течение 5 секунд. За это время я мог нанести пять ударов, пока я мог размахивать мечом без направления. На этот раз было по-другому. Я сосредоточился на своей позиции, чтобы подражать технике меча.

Я убил несколько слизей третьего уровня, пытаюсь самостоятельно справиться с атакой рассеечения. После каждого удара я чувствую, что мои атаки были быстрее и эффективнее с точки зрения движения. Что бы я ни делал, он всегда наносил пять повреждений.

"Рассечение!" - Завопил я.

С горизонтальным колебанием я уничтожил слизь третьего уровня. На этот раз не было никакой разницы между ручной атакой и техникой меча.

Превосходно.

Я вздохнул с облегчением. Несмотря на то, что в этом виртуальном мире не было физической сдержанности, я чувствовал умственное влияние концентрации на своей позе и исполнении.

"Я чувствую, что могу победить мир!"

<http://tl.rulate.ru/book/20687/434483>