

Глава 9: Новое Оружие и Сделанный Выбор

Перевод: kedaxx

-Тогда как насчет того, чтобы постоянно бросать Франциски1?

После того, как мы познакомились, я без обиняков начал разговаривать с девушкой в очках.

Несмотря на то, что с первого взгляда она показалась мне робкой и застенчивой, на самом же деле она оказалась довольно разговорчивой.

И когда она уже совсем успокоилась, то стала, как и полагается смотреть мне прямо в глаза, после чего ощутил невероятное облегчение.

Ее игровое имя было Селен, и она сообщила мне, что хочет продолжать игру в качестве мастера по кузнечному делу.

- Ах, я тоже хотел бы попробовать. Одной особенностью этой игры является то, что до тех пор, пока в твоей инвентарной сумке имеется место для предметов, то их вес не имеет значения, верно? Поэтому пока есть такая возможность, то с хранением предметов никаких проблем не возникнет. Но было одно 'Но'....

Я достал из своей инвентарной сумки камень и бросил его в стену, находящуюся напротив меня. Камень ударился о нее, затем отскочил и катясь по полу через какое-то время исчез в никуда.

- Точно также метательные предметы после применения невозможно получить обратно.

- Получается, что практичность может обойтись в копейку.....А я-то думала, что это будет весело.

- Это будет выглядеть примерно также, как рыцарь, бросающий метательное оружие в игре с горизонтальной прокруткой2.

- О, да вы, кажется, неплохо разбираетесь в ретро играх! Какой вы интересный, Хинд-кун. К вашему сведению, в этой игре вы можете бросать все, что угодно, начиная от факелов и заканчивая копьями.

Мой опыт с играми продлился только до начальной школы, но мне действительно нравились ретро-игры.

С другой стороны, мои знания о популярных онлайн-играх с виртуальной реальностью оставляли желать лучшего, и в настоящее время в этом отношении я изо всех сил старался их пополнить.

- Если атаки на дальние расстояния, которые в свою очередь не являются частью вашей профессии, окажутся слишком сильными, то их будет очень трудно балансировать. В итоге это приведет к тому, что маги и лучники окажутся невостребованными.

- Вполне возможно. К тому же для этого придется задействовать обе руки. Что лишит вас возможности вооружиться такими предметами, как щит.

- Кроме того, если вы захотите снять снаряжение, которое было надето на вас, то оно не исчезнет, но ему будет причинено 1 урон, поэтому в этом не было смысла. И к концу дня, его уже нельзя будет использовать обычным образом.

- О, да я смотрю вы провели тщательное расследование. Это впечатляет.

Беседовать с Селен—сан было очень интересно.

Она была пронизана знаниями и обладала быстрым и практичным умом.

Но в своих очках и со своим несуразным внешним видом она больше походила на алхимика, чем на кузнеца.

Одежда на ней была изношенной и создавалось впечатление, что она была немного блеклой.

Судя по ее одежде, скорей всего она была студенткой какого-нибудь университета. Интересно, было ли это действительно так?

Но я был на все сто процентов уверен, что она была старше меня.

- Так что же вы хотели создать, Хинд-кун? Как вы уже успели заметить, я в этом деле уже успела набить руку и искренне верю в то, что смогу научить вас до определенной степени.

Хотя я не думал, что ее мастерство было на уровне человека 'набившего руку'.

Я осмотрел оружие, которое она изготовила и увидел, что их эффективность была выше, чем у тех, которые продавались в торговых точках BBS.

Кроме того, она уже умела изготавливать необычное оружие.....кажется мне здорово повезло.

- Ну, так как это моя первая попытка, то я бы предпочел сделать для начала что-нибудь не очень сложное, что-то типа Палаша или Железного Прута, поскольку уровень их выполнения не слишком высок. И до тех пор, пока их качество лучше, чем те, которые продаются в магазинах, то это меня вполне усроит.

- Ну вот и прекрасно. Кроме того, основы имеют важное значение для обучения.

-.....Удивительно. Так как основы всегда очень скучны, то я думал, что вы захотите каким-то образом повлиять на меня, чтобы я предпочел изготовление необычно—

- Вы меня пытаетесь обидеть? Даже такие как я, не всегда имеют возможность изготавливать необычное оружие, ясно? Но то, что я кричала так громко, конечно же все еще остается фактом, но это было, потому что я очень их люблю и они мне нравятся больше, чем обычное оружие.

- Вы такая крутая, семпай.

- Да? Похвалите меня еще.....!!

Несмотря на то, что у нашей беседы не было какой-то определенной темы, наши частоты колебаний каким-то образом совпадали.

Это было довольно впечатляюще.

Если бы я не отреагировал на этот Хопеш, то скорей всего мы бы просто не познакомились.

- О, здесь уже собралось довольно много народу. Если мы будем продолжать разговаривать, то наверняка побеспокоим их. Поэтому, как насчет того, чтобы перейти на чат? Хинд-кун.

- Да, конечно. Так будет намного лучше.

В итоге я смог изготовить:

Хорошего Качества Палаш +5

Хорошего Качества Железный Прут +4

Я с нетерпением жду возможности увидеть, как далеко мы сможем продвинуться с этим новым

оружием.

- И таким образом я смог приобрести оружие и предметы самостоятельно.

-Хах?

- Что ты имеешь в виду 'Хах'?

- Я не понимаю.....

Но ты должна была понять.....

Я же все объяснил в доступной форме.....

После проведённых приготовлений к сражению, Юмир вышла со мной на связь, и я сразу же вернулся на городскую площадь.

Мы встретились там, как и договаривались ровно в 10 часов вечера.

- Но ведь у тебя был всего лишь 1 час?

- Хмм? Но я в самом деле смог изготовить несколько предметов в течении 1 часа. Оружие действительно получилось на славу, даже предметы—

- Я имела в виду совсем другое! За такой короткий период времени тебе удалось завести 3 друзей?.....Хах? Более того, все они - девушки! Я не понимаю!!!

- Но что в этом плохого.....? Это произошло совершенно случайно, да и вообще половина человечества состоит из женщин, так что нет ничего странно—

- Да ну тебя! Как знаешь! Передай мне мое оружие, Хинд! И пойдём посмотрим, на что оно годиться!

- О-ох

Мы направлялись в сторону вчерашнего Хома Плейнс. Юмир стремительными шагами шла впереди, а я покорно следовал позади.

- Ха-ха-ха! Хинд, посмотри! Даже эти гоблины, с которыми мы так намучались вначале, зато сейчас они для нас, как семечки.

□...□

После получения нового оружия Юмир была в отличной форме ... или, я бы сказал, в экстазе.

Как никак атака нового оружия была равна 25.....когда как ее деревянная палка имела всего лишь 10, что было почти в два раза больше.

Гоблины для нас уже не представляли какой-то угрозы, потому что мы могли избавиться от них одним ударом, нанося удары в их слабую точку.

Но с моим посохом добиться такого же результата было невозможно.

Поскольку я не являлся ДПСЗ, то эта особенность на меня не распространялась.

Кстати, что касается формулы атаки, то у Палаша она обычно была равна 20.

'Хорошее Качество' обычно давало большую выносливость и увеличивало атаку на 20 %, а каждый +1 добавляет еще 1% к той же коррекции характеристик.

Оружие изготовлялось легко, и было на уровне с тем, которое продавалось в торговых точках BBS, поэтому я думаю, что для первого раза у меня совсем неплохо получилось.

- Это прекрасно, что ты так позитивно настроена, но мы приближаемся к северной территории. Враги в этой местности будут сильнее, поэтому будь осторожна. И не забывай, что мы все еще экипированы защитными доспехами новичков.

- В настоящий момент я - непобедима! И даже монстры северной полосы для меня ничто!

- Я уже вижу, чем это закончится ... но должен ли я ...

- Это - бессмысленно!

- Да.....да. Насколько я понимаю, нам лучше идти вперед.

Она не поймет этого, пока не испытает сама на собственном опыте.

После того, как мы вошли в северную полосу, разнообразие врагов не изменилось, но их средний уровень был около 15. Их атака тоже была намного выше, и они стали ходить группами.

Наш уровень на данный момент был 11.

В первую же секунду нашего пребывания здесь, мы были атакованы группой, состоящей из 5 гоблинов.

- Воа—

- Они слишком быстрые! Я, наверное, умру?!

Я с отчаянием применял Целительные Заклинания один за другим, сразу же после того, как заканчивалась их перезарядка, тем самым прерывая действия врагов и увеличивая их ненависть, но.....как бы я ни старался, Юмир, окруженная гоблинами, все-таки трагически погибла.

Я поспешно бросил один из трех флаконов Святой Воды в ее сторону.

После того как мы снизили ХП наших врагов, убегать отсюда было уже бесполезно.

Поторопись и встань на ноги! Потому что они собираются окружить меня тоже!

Флакон разбился, и Юмир поднялась на ноги с полностью восстановленным ХП. Это было состояние, которое могло повторяться только один раз каждые 3 минуты.

Сразу же по завершении перезарядки моего заклинания Исцеление, я немедленно применил его на Юмир.

- Да что же это такое! Все не так, как ты мне говорил, Хинд!

- А никто и не говорил, что мы можем идти с нашим нынешним снаряжением! Только следи за ХП врагов и убивай сначала тех, кто послабее!

- Е-есть!

Юмир нацелила свой навык Слэш на группу из гоблинов и наконец то ей удалось убить одного из них.

После этого она успешно уничтожила еще одного, который как раз целился в мою шею. Осталось еще три.

И только после того, как нам удалось уменьшить их количество до этого уровня, я смог наконец то восстановить урон, причиненный ими. Затем мы продолжили уничтожать гоблинов в том же духе.

... Как и следовало ожидать, мы, вероятно, умрем.

Вдруг просиял яркий свет, уведомляющий нас о повышении нашего уровня. У нас оставалось 2 Святые Воды, но если мы будем продолжать так и дальше, то нам придется очень тяжело.

Будет лучше, если мы вернемся прямо сейчас.

- Хинд! Я получила несколько очков навыка после повышения уровня! Что мне лучше выбрать!?

- Хмм? Почему ты спрашиваешь меня? Выбирай то, что тебе нравится.

- Угу.....дело в том, что меню навыков в этом месте разветвляется.

- Ну-ка, дай гляну!

После достижения 12 уровня, Юмир, кажется, только заметила, что она начала накапливать очки навыков.

Я быстро посмотрел на окно статуса Юмир.....ах, теперь все стало понятно.

Прямо под основными навыками Слэш и Защита находились три ответвления.

До определенной степени навыки в ТВ могли выбирать сами игроки.

Быстро изучив меню, я увидел следующее:

- Ты можешь выбрать любой из трех имеющихся типов - ДПС, Сбалансированный или Танк. Что касается меня, как Синтоистского Священника, то я могу выбрать либо Авангард и Исцеление одновременно, либо Сбалансированный тип, который может использовать легкую магию и лечение средней дистанции, или же Стиль Поддержки, который специализируется на заклинаниях исцеления и поддержки.

- Хинд, какой из них ты собираешься выбрать?

- Я? Хмм.....скорей всего Стиль Поддержки.

- И почему же именно этот, а не какой-нибудь другой?

- Потому что только в Стиле Поддержки есть Заклинание Возрождения. Тебя не пугает тот факт, что единственно на что мы можем полагаться – это Святая Вода?

- Поняла.....В таком случае я выбираю ДПС!

.....Убить их прежде, чем они убьют тебя? Кажется, проявился твой настойчивый и дерзкий характер.

-Поскольку ты так часто умираешь, то я бы посоветовал тебе выбрать либо танк или же в крайнем случае сбалансированный тип.

- У меня появился новый навык Отчаянные Действия.....на короткий период времени атака увеличивается вдвое, но от защиты остается всего лишь 1/3. Вот это да!

- Ты что не слышишь, что я тебе говорю?! Это в значительной мере даже еще ускорит твою смерть!! Пожалуйста, по крайней мере выбери правильный момент, прежде чем воспользоваться таким навыком....

- Ага, я сделаю все возможное.

После того, как Юмир сделала свой выбор, я тоже остановил свой выбор на Стиле Поддержки.

И следующее заклинание, которое я получил было заклинание поддержки, повышающее защиту – Оборона.

Обычно это как нельзя лучше могло пригодиться во время сражений, но после того, как Юмир активировал Отчаянные Действия.....к сожалению, большой пользы от моего заклинания не окажется.

Будем молиться и надеяться на то, что после применения этого навыка, она по крайней мере сможет увернуться от атаки.

Примечание переводчика:

Франциска (francisca) — боевой топор франков и других германских племён, на длинной рукояти был предназначен для рубки, на короткой — для метания. Топор-франциска для метания был короче длины руки. Франциска для рубки насаживалась на метровой длины топорнице, поскольку предусматривали рубку как одной, так и двумя руками. Наиболее распространённое оружие у меровингских франков в V-VI веках. Последние находки этого вида оружия при раскопках относятся к VII столетию.

Ссылка на Ghosts 'n Goblins

DPS/ДПС (damage per second) - урон в секунду, используется в качестве метрики в некоторых играх, чтобы позволить игроку определить свою силу атаки, особенно в играх, где атаки игрока выполняются автоматически, когда цель находится в зоне действия. Кольцо повреждения.

<http://tl.rulate.ru/book/22224/483915>