

Разумеется, по мере того, как битва продолжалась, Гасео постепенно начал одерживать верх.

Полчаса спустя ...

К этому моменту вождь гоблинов начал слабеть из-за истощения. В то время как Гасео не только становился сильнее с течением времени, но каждый раз, когда он регенерировал, вместе с ним пополнялась и его выносливость.

Через некоторое время...

КРААРРРР!!!

Вождь гоблинов издал последний крик в агонии, прежде чем рухнул на землю и умер.

[Вы убили вождя гоблинов!]

[Убито гоблинов: 100/100]

[Квест завершен!]

Через несколько секунд примерно в 10 метрах перед Гасео появился выходной портал.

«Это была хорошая битва... но я не думаю, что когда-нибудь захочу пережить это снова».

Гасео не любил драться. Более того, чтобы стать сильнее, ему пришлось испытать боль, которая ему не нравилась. В конце концов, кто в мире наслаждается болью? Конечно, при определенных обстоятельствах, если у него не было альтернативы, только тогда он был готов терпеть страдания ради роста. Однако, если бы у него был выбор, по большей части он предпочёл бы избегать боли любой ценой.

Конечно, он неоднократно подумывал о самоубийстве, чтобы увеличить свою силу. К сожалению, этот метод оказался слишком медленным, поскольку быстрая смерть не причинила ему достаточно боли, чтобы добиться значительного прогресса. Чтобы добиться более быстрого прогресса, ему пришлось пережить больше страданий, поскольку навык действует по принципу, согласно которому усиление боли ведет к более быстрому продвижению.

Поскольку Гасео здесь больше нечего делать, он вошел в портал и покинул подземелье. И с этими словами он снова оказался в вестибюле Грибной Деревни.

Когда Гасео вернулся в вестибюль или в Деревню Грибов, он заметил, что по крайней мере примерно 90% игроков, вернувшихся из подземелья, были тяжело ранены, а это означает, что

только около 10% игроков показали себя очень хорошо и не получили никаких травм. Он предположил, что те игроки, которые вернулись без единой травмы, должны быть очень сильными игроками или топ-игроками.

«90% потерь — это безумие. А что касается смертности... — подумал Гасео.

Раньше в Shroom Village насчитывалось около 1000 игроков, но после второго обучения их осталось всего 124 игрока. Похоже, многие игроки не смогли этого сделать и умерли в подземелье.

[Поздравляем с прохождением второго туториала! А пока, пожалуйста, отдохните.]

За это время в центре Грибной деревни внезапно появилось множество вкусной еды. Появилась не только еда, но и зелья здоровья, и это было хорошо для травмированных игроков, поскольку зелья здоровья будут чрезвычайно полезны для лечения травм.

Еда и зелья здоровья были неограниченными, как шведский стол, поэтому игрокам не приходилось за них соревноваться.

Насладившись вкусной едой, многие игроки сразу же вздремнули, поскольку они все еще были очень утомлены предыдущими боями в подземелье.

От нечего делать Гасео решил тоже вздремнуть.

[Следующее обучение начнется через неделю.]

[Время до начала следующего обучения: осталось 6 дней и 9 часов.]

Четыре дня спустя...

В Shroom Village можно было увидеть, как многие игроки сражаются друг с другом, чтобы практиковать свои боевые навыки.

Снова и снова игроки приглашали Гасео спарринговаться с ними, но Гасео отвергал их, потому что он не любил драться и получать травмы. Его беспокоили не столько драки, сколько боль, из-за которой он не хотел спарринговаться с другими игроками. В конце концов, когда игроки сражаются друг с другом, бывают случаи, когда они случайно ранят друг друга.

Вы можете подумать, что Гасео трус, но это не так, он просто не любит боли, вот и все.

Два дня спустя...

За десять минут до начала третьего обучения в центре Деревни Грибов внезапно появились все виды оружия, такие как мечи, луки, копья и многое другое.

[Третье обучение будет чрезвычайно сложным, поэтому мы подготовили несколько бесплатных видов оружия, которые помогут вам в битве.]

[Пожалуйста, выберите оружие, соответствующее вашему классу, чтобы получить бонусный эффект.]

У каждого игрока есть класс, и выбор оружия, относящегося к вашему классу, даст вам дополнительный урон и бонусные характеристики.

В тот момент, когда появилось оружие, многие игроки были взволнованы и бросились в центр, чтобы забрать свое оружие.

Между тем, Гасео не выбрал ни одного, потому что он был бесклассовым.

Вы можете спросить, почему он был бесклассовым? Потому что у него была система ошибок. Система сбоев, которая не позволяет ему нормально повышать уровень, как другим игрокам. Он не только не мог нормально повышать свой уровень, но и был бесклассовым. Ну, скорее, система не давала ему возможности выбрать класс с самого начала.

Обычно для повышения уровня игрокам нужны очки опыта, которые можно получить за убийства монстров, выполнение квестов и многое другое. Однако для Gaseo не существует системы прокачки или даже чего-то вроде очков опыта. Это означает, что его единственный способ стать сильнее - это полагаться на свой навык регенерации, а это означает, что вместо того, чтобы сосредоточиться на получении опыта для повышения уровня, он тренируется, страдая. Так что в каком-то смысле он все еще мог повысить свой уровень, но уже другим способом.

В то время как многие игроки сразу же выбрали свое оружие, Гасео этого не сделал, потому что не видел в этом смысла.

Для бесклассовых игроков, таких как Гасео, не будет никаких бонусных характеристик класса.

Глядя на оружие, Гасео нашел одно оружие, которое его заинтересовало. Это было защитное оружие под названием «Щит».

«Хм, щит может пригодиться, если я пытаюсь избежать боли, поскольку с его помощью я могу защитить себя. Однако, в конце концов, если я хочу стать сильнее, мне все равно придется пережить боль, несмотря ни на что, а не избегать ее».

Зная, что этот щит не сделает его сильнее, он передумал и отказался от него.

«Ах, я действительно ненавижу это... Почему я должен страдать, чтобы стать сильнее».

Гасео вздохнул. Это было смешанное чувство, хотя он был счастлив, что сила его Регенерации могла поддерживать его жизнь на неопределенный срок, но в то же время становиться сильнее было занозой в заднице.

«Если бы я только мог повышать свой уровень обычным образом, как другие игроки, тогда я мог бы просто выбрать любой класс дальнего боя и убивать своих врагов издалека, не получая при этом никаких повреждений. Да, это было бы здорово. Ну что ж, это очень плохо.

10 минут спустя...

[Третье обучение начнется.]

В это время в центре Деревни Грибов появился портал подземелья.

«Ну вот, опять...»

Таким образом, Гасео и другие игроки вошли в подземелье, чтобы сразу начать третье обучение.

<http://tl.rulate.ru/book/100986/3468073>