

Культиватор, находящийся на стадии создания фундамента, скорее всего, смог бы пробить металлическую броню одним ударом. Учитывая, что пластина была изготовлена из неорганического материала, зачаровать ее было сложнее и дороже. Она просто не будет держаться.

А вот кожаные доспехи, сделанные из шкуры какого-нибудь сильного зверя?

Смертельно полезные.

Естественно, это означало, что все доспехи были в той или иной степени гибкими, поскольку были сделаны из органического материала. Солдаты и культиваторы этого мира просто не знали, как это - пробивать железную пластину, каждый удар которой частично резонирует в собственном теле.

Цзинь испытал это на средневековом фестивале, и это было не очень весело. Однако простое создание существа, носящего доспехи, вряд ли было инновационным. Броня в каком-то виде уже существовала, хитин, добытый из жуков-монстров, был чем-то похож. Однако было и другое - оружие, которое не пользовалось особой популярностью.

С незапамятных времен люди прикрепляли к длинным деревянным шестам заточенные камни, а затем и металлы, создавая надежное оружие дальнего боя, которое можно было как метать, так и держать рядом с противником.

Копье.

В этом мире культивации такое оружие практически не встречалось. По крайней мере, Цзинь никогда его не видел. Предпочтительным оружием был меч. Один из первых вознесшихся бессмертных, который передал свои навыки всему человечеству, был культиватором, сосредоточившимся на пути меча.

В этом что-то было.

К тому же это было более экономично. Здесь оружие обычно делали из костей или клыков огромных зверей. Драконов и тигров размером с дом. Такие твари, с которыми не хотелось бы встретиться в темном переулке. Да и вообще в любом переулке...

Естественно, эти ресурсы ограничивались способностью убивать драконов и тигров, а когда это удавалось, из того же количества материала лучше было вырезать три меча, а не одно копье.

Можно спросить, почему нельзя было просто создать 15 наконечников для копий, а не три меча, а затем приделать их к деревянным палкам, и ответ будет таким...

Хотя существовали невероятно прочные породы дерева, поскольку деревья также впитывали небесную энергию, складывать материалы для оружия считалось не очень разумным. Чем больше материалов, тем сложнее их зачаровать. Точно так же, чем больше материалов, тем сложнее пользователю такого оружия направлять через него свои заклинания. Проведение энергии через оружие требовало определенной частоты вибрации, так сказать, а пройти через дерево и кость было в несколько раз сложнее, чем просто пройти через то и другое.

Делать копье имело смысл только в том случае, если его действительно можно было сделать из одного куска кости или клыка. Однако гигантские клыки и кости принадлежали, как правило, очень сильным существам. И когда культиватор становился достаточно сильным, чтобы убить такое существо...

Маловероятно, чтобы он сделал это голыми руками. Скорее всего, он сделал это мечом или посохом. Вряд ли он собирался сделать из этого материала копье и сменить оружие на этом этапе своего путешествия. Это было бы просто нелепо.

А что касается солдат? Почему они не используют копья? На Земле копье было основным оружием средневекового и римского пехотинца. Каждая воинская культура на планете разработала копье самостоятельно.

Ответ на вопрос, почему здесь все было не так? Кроме того, что культурное влияние культиваторов просачивалось через остальное общество, а техника меча была более развита в целом, солдаты были той группой, которая очень хотела стать культиваторами, даже если только на первых этапах, на что обычно хватало их талантов. Какой смысл изучать копье, если не собираешься пользоваться им дольше нескольких лет? С тем же успехом можно начать с меча.

Кроме того, люди в этом мире вообще с недоверием относились к оружию, созданному из двух разных материалов, так что вопрос снова становился спорным.

Цзинь никогда не видел копья, и, хотя в языке было слово, обозначающее его, он не думал, что им пользовался кто-то, кроме фермеров, которые любили охотиться на диких свиней в лесу. Как боевое оружие копье, по сути, не существовало.

Он мог бы рассмотреть вариант создания какого-нибудь особенного монстра, но Джин решил, что новый стиль боя тоже принесет ему очки за новаторство. В конце концов, если он мог создать невиданного монстра, для победы над которым «игроку» пришлось бы думать, то гуманоидный монстр с броней и копьем потребовал бы такого же уровня инноваций, но при этом мог бы представить несуществующий стиль боя всем, кто захочет им вдохновиться.

Он на секунду задумался, не сделать ли ему один сценарий с броней, а другой - с копьем, но тут ему на ум неожиданно пришел идеальный боец.

Идеальный монстр, который произведет впечатление на судей.

Если говорить о средневековых доспехах и копье, то в действительности мог быть только один.

Орнштейн Драконоборец из Dark Souls.

Dark Souls была особенной игрой в сердцах многих людей. Если они ненавидели мучительный опыт, когда их заставляли учить трюк за трюком только для того, чтобы победить первого босса, или если они любили ее, никто не мог сказать ничего плохого о качестве игры. Не считая, конечно, багов и порой ужасного PvP, которое испортили мета-рабы.

В любом случае, Dark Souls, несомненно, была одной из наиболее культурно значимых классических игр из мира Джеймса, и хотя Орнштейн Драконоборец не был финальным боссом, он был одним из врагов, которых Цзинь с большим удовольствием побеждал в своей прошлой жизни.

Принести такого знакового и хорошо проработанного персонажа в этот мир культивации было

бы большой честью.

Однако для того, чтобы он смог это сделать, ему нужно было сначала немного изменить дизайн. Он не хотел ничего менять в плане внешнего вида или функциональности оружия, но...

Сравнивать игры и иллюзорные комнаты было бесполезно, это были две разные среды. Естественно, первая была более увлекательной, что имело смысл, если учесть, что последняя предназначалась лишь для совершенствования воина или обеспечения полезного сценария обучения.

Именно из-за этой разницы, а также из-за того, что видеоигры и иллюзорные комнаты - это совсем не одно и то же, перевод между ними стал немного затруднительным.

<http://tl.rulate.ru/book/115193/4495852>