

Глава 8 - Столкновение

Я не любил вторники. Я просто хотел поиграть в некоторые игры. Обычно это был день, когда оба моих родителя были дома, поэтому они ожидали, что я проведу с ними некоторое время. Я провел этот день, разговаривая о школе и игре, в которую я играл. Их интересовало, как идут дела в школе, но они были совершенно беспристрастны в отношении того, что я играю в Strife of Celestials.

Я не возражал проводить с ними время. Я чувствовала себя обязанной им за то, что они сохранили крышу над головой и дали мне карманные деньги, которые я трачу на видеоигры. Они немного разочарованы моим хобби, но они не возражают, пока я хорошо учусь в школе.

Вчера после школы я уже сделал кое-какие дела. Как только я вернулся домой, я сразу же отправился в Strife of Celestials. Я искупил свои поиски в казарме и получил свою награду. Неудивительно, что это были просто очки опыта и деньги.

Я потратил свои деньги в универсальном магазине в деревне Астор. Там было не так много, чтобы купить, поэтому я потратил все свои деньги на целебные зелья. Сейчас они мне понадобятся. Но в будущем я получу столько повреждений, что это займет весь мой бар здоровья. В конце концов, они будут лишними.

Бастер помог мне вчера потренироваться. Я работал над своим временем реакции, когда я предсказывал атаки NPC. Бастер предложил мне дуэль для тренировки, но я думал, что ещё не готов.

Как только я закончил с ужином, я побежал наверх и посмотрел на свою систему VR. Я прошел мимо него и подошел к своему компьютеру. Это была старая пыльная вещь, так как я редко использую её. Единственный раз, когда я сидел на эту древнюю машину, мне приходилось печатать сочинения для школы. Даже тогда я мог бы использовать свою систему VR, чтобы напечатать её, но мои родители настаивают, что я делаю это в старой школе. Была причина, по которой я хотел использовать свой компьютер вместо этого.

На компьютере я искал ссылки на бой на мечах. Затем я скопировал позу, которую человек имел в видео. Там был старый плакат, который мне так и не удалось повесить. Я свернул его в длинный цилиндр и держал, как меч. У человека на видео был двуручный длинный меч, который был оружием, которое я в настоящее время использовал. Он слегка присел. Его руки были подняты над головой, а меч направлен в сторону противника. Я копировал в меру своих возможностей.

После дальнейших исследований я обнаружил, что было несколько позиций с использованием длинного меча. Было несколько различных позиций охраны. Я не мог понять, какой из них придерживаться, поскольку у каждого из них были свои преимущества. Я пробовал каждый из них, пока не почувствовал себя комфортно.

Я выбрал свой личный фаворит, который был охранником плуга. Расставив ноги на длину,

равную ширине плеч, а правую ногу поставив за левую. Я держал плакат за талию, направляя его вверх перед собой. Я могу толкнуть его вперед, если захочу, или поднять над головой для сильного удара. Меч может качаться влево или вправо, чтобы защитить или атаковать. Это казалось мне самым естественным.

Я нашел ещё одно видео о выполнении основного удара длинным мечом. У него было минимальное движение, чтобы иметь эффективный удар. Женщина на видео держала меч с лезвием, висящим у нее на плече и рукоятью перед туловищем. Её правая нога шагнула вперед и взмахнула мечом вперед по диагонали, не увеличивая расстояния между рукоятью меча и туловищем. Я мог легко отодвинуть меч от щитка плуга и переложить лезвие на плечо. Затем я качнул его вперед с минимальным движением.

Я понял, что больше не нужно делать широкий замах. Это было похоже на пустую трату моей энергии. Я практиковал эту основную атаку снова и снова, как я минимизировать свое время взмаха.

В большинстве видеороликов, которые я смотрел, участвовали два человека с мечами. У них было минимальное размахивание, чтобы иметь эффективную атаку. Но это не будет иметь значения против вражеских НПС. Интересно, стоило ли этому учиться? Может быть, я в конечном итоге буду делать PVP?

После практики в реальной жизни, я решил, что пришло время сделать это в игре. Я включил систему VR и включил игру. Меня встретило приветственное меню и загрузило мой персонаж. Я заглянул в меню персонажей. Мне вспомнились некоторые изменения, произошедшие со вчерашнего дня.

[Exp: 3950/100]

Я был разочарован после того, как вчерашние патч-заметки утверждали, что исправляют панель опыта. Думая, что они исправили мою проблему выравнивания, их формулировка была более политической. Прошло всего три дня с момента выхода игры, но я терпеливо ждал ответа на свой отчет. Кто-то должен ответить правильно?

Я махнул рукой, чтобы закрыть меню передо мной и продолжить вынимать свой длинный меч.

[Длинный меч экипирован]

Было несколько вещей, которые я хотел попробовать. Мой стремительный замах и рукопашный бой. Я шел через лес за пределами замка Астория и бродил, чтобы найти слизь.

[Lv 5 Слизь]

[HP: 50/50]

Я подошел к слизи вместе с охранником плуга. Я наблюдал за его движениями, когда он подпрыгивал влево и вправо. Затем он остановился, прежде чем прыгнуть на меня с ударом головой. Я увернулся в сторону, а потом насторожился. Лезвие уперлось мне в плечо, и я приготовился двинуть его вперед. Я сделал шаг вперед и взмахнул мечом.

Над его головой проплыла цифра. Я нанес четыре повреждения. С моей быстрой атакой у меня было достаточно времени, чтобы нанести ещё один удар. Я снова стал настороже, а потом снова пошел в атаку.

[Lv 5 Слизь]

[HP: 42/50]

Я сбил хит-пойнты слизняка двумя непрерывными атаками. Затем слизь приготовилась к очередному удару головой. Я ожидал нападения, судя по анимации ветра, а затем уклонился, как и планировалось.

Эта монотонная работа продолжалась. Защита, взмах, взмах, а затем увернуться. ИИ слизняка был очень прост. Тайминги были те же, и было легко прочесть, когда он был готов к атаке. Моё внимание было сосредоточено главным образом на работе над моей стойкой плуга и моими быстрыми атаками.

[Вы получили 25 очков опыта]

Я победил слизь в утомительной битве. Если бы я только мог увеличить свою силу атаки, то это не заняло бы так много времени. Я расслабился, сосредоточившись на том, что было всего лишь пятиминутной схваткой. Любому другому игроку пятого уровня потребовалась бы одна минута, чтобы справиться с этой простой слизью.

Лучшее, что я мог сделать прямо сейчас, это молоть. Я могу работать над реакцией на разных НПС, пока жду, когда Бастер выйдет в сеть. Я огляделся и минут тридцать боролся со слизняками. Это было в общей сложности шесть слизней пятого уровня и в общей сложности сто пятьдесят очков опыта. Не то чтобы это имело для меня значение.

Затем я переехал в Астор-Мэнор, где бродили скелеты. Их ИИ был сложнее, чем простая слизь. Так что это была лучшая практика при чтении атак и реагировании соответственно.

[Lv 5 Скелет]

[HP: 50/50]

За пределами поместья было много скелетов и игроков. Я ещё минут тридцать посидел на улице. Скелеты имели простой шаблон, но он отличался. Они обычно царапали меня своими

костлявыми руками, а потом останавливались. Они используют всё своё тело в этой атаке, так что было легко увидеть, когда это произойдет. Но иногда они набрасывались на меня. Эту атаку было труднее прочесть, так как они слегка присели. Это было гораздо более быстрое движение, которое, казалось, не нанесло большого ущерба. Но это было большое дело с разницей наших уровней. Затем я взглянул на свой бар здоровья. За слабый удар он поразил меня на треть моих хит-пойнтов.

Я открыл свой инвентарь и достал целебное зелье, которое купил вчера. Это была круглая бутылка с пробкой на крышке. Я снял его и выпил красную светящуюся жидкость внутри. Это был мягкий вкус с оттенком сахара. Я думаю, это было сделано, чтобы сделать его привлекательным, чтобы принять. Мой бар здоровья вернулся к полному, и я продолжил свою практику.

Я бродил по усадьбе, не обращая внимания на обычные скелеты. Я вприпрыжку спустился в подвал и вышел в длинный коридор. Там я сражался с первой встречей рыцарей скелетов. Я крепко держал меч и ждал нападения. Рыцарь телеграфировал о своей атаке, и я блокировал её собственным мечом. Затем я толкнул его вперед, когда мечи сошлись вместе и соединили кончик моего клинка в черепе скелета рыцаря. Рыцарь отпрянул назад на некоторое расстояние.

[Критический удар!]

На моем экране появилось окно. Рыцарь останавливал любые действия через определенное время. Он, казалось, был ошеломлен в течение установленного времени после получения удара критической атаки. Была ли это моя контратака, которая сделала его ошеломленным? Или, может быть, это было потому, что я атаковал жизненно важную область монстра. Это может быть сочетание того и другого. Я работал над своим быстрым замахом и контратаками на рыцаря передо мной. Мой меч столкнулся с мечом рыцаря с минимальным усилием, пока я не опустил его хит-пойнты до нуля.

Наконец я забрел в лабораторию. Я немного огляделся и стал ждать появления остальных рыцарей-скелетов. Я повторил ту же стратегию, что и в прошлый раз. Столы были расставлены в центре комнаты, и я обошел их кругом, вытягивая скелетов-рыцарей. Я по очереди сражался с каждым рыцарем, один за другим. Повторение сказало на моем сознании как головная боль, образовавшаяся к тому времени, когда я победил последнего рыцаря.

Это заняло около часа блуждания по поместью Астор, поскольку бои были утомительными. Я получил в общей сложности четыреста двадцать пять очков опыта, сражаясь с пятью обычными скелетами и шестью скелетными рыцарями. Это легко займет двадцать минут для любого другого игрока, чтобы сделать эту процедуру.

Я сделал перерыв и сел на стул. Я положила руку на лоб, пытаясь прийти в себя. Я заметил, что мебель поменяла свои позиции с тех пор, как я был здесь в последний раз. Я огляделся и заметил, что что-то не так. Почему место обнулилось? Это был сброс сервера, который все исправил? Или это место должно было быть фиксированным экземпляром для каждого игрока? Затем я огляделся более внимательно.

Это место было тупиком с длинным коридором в качестве единственного выхода. Я оглядел книжные полки, чтобы посмотреть, нет ли там каких-нибудь признаков новой информации. Книги были на неизвестном языке. Не было никакого очевидного секрета, который я мог бы найти до сих пор. Но в воздухе чувствовался сквозняк. Может быть, это было за книжной полкой. Я попытался вытащить каждую Книжную Полку. Никто не работал до тех пор, пока я не добрался до самого дальнего угла от двери. Именно тогда я получил сообщение.

[Вы обнаружили мини-подземелье: Подземелье Астор]

[Рекомендуемый минимум игроков: 2]

В новом дверном проеме, который я обнаружил, было гораздо холоднее. Вниз вела длинная лестница. Стены были хуже, чем в подвале, в котором я находился. На этот раз источника света не было. Я взял в одну руку висевший в лаборатории Факел, а в другую — длинный меч. Я медленно спустился вниз, чтобы убедиться, что ни на что не наступлю и не столкнусь с врагом.

Лестница находилась примерно на десять этажей ниже уровня подвала особняка. Я все гадал, сколько времени потребуется, чтобы добраться до дна. Каждый мой шаг эхом отдавался на лестнице. Слышно было, как капает вода и ползают насекомые.

К тому времени, как я добрался до дна, я уже почти ничего не видел. Это была большая комната, так что мой фонарик не видел слишком далеко. Я пошел вдоль стены и заметил, что к ней прикреплены цепи. На каждой ноге цепи висели наручники. Я продолжал идти, пока не обернулся. Другой двери на этом этаже не было. Какой смысл был в этой комнате?

Я легко иду к центру комнаты. В моем животе возникло странное ощущение скручивания кишок. И моя догадка оказалась верной.

Эта невидимая сила удерживала скелет вместе. На нем были доспехи рыцаря Астории, а в руке он держал огромный меч. И тут вспыхнула искра. Скелет рыцаря загорелся и сгорел. Потом огонь померк. Теперь мне была видна вся комната. Я в ужасе уронил факел.

[Lv 13 Скелет Рыцарь Капитан]

[HP: 400/400]

Четыреста очков. С моим длинным мечом потребуется в общей сложности сто ударов, чтобы победить его. Но если я совершу какую-нибудь ошибку, мне конец. Я поспешно попытался открыть окно инвентаря.

[Битва с боссом продолжается]

Отлично. Я не мог вынуть свои зелья здоровья прямо сейчас. Я должен был держать их в руках,

если бы знал, что это произойдет.

<http://tl.rulate.ru/book/20687/626877>