

Глава 9 - Прорыв

Свет мерцал, оставляя на полу оранжевое свечение. Темнота поглотила потолок. Слабый огонь исходил от существа передо мной. Затем тусклый свет стал ярче. Мигающий свет повторился, когда я уставился на плавающий скелет.

Никакого движения не было. Я ждал, что что-то произойдет, пока я стоял без дела. Я остерегался любых резких движений, но они не появились. Я схватился за меч правой рукой, когда лезвие легло мне на плечо.

Казалось, он ждал, пока тот вступит в бой. Я думаю, что бои с боссами работают таким образом.

Я оглядел комнату. Тусклый свет в центре полностью изменил вид. Все, что было видно, - это едва заметные цепи на стене и упавший факел рядом со мной. Я отказался от Факела, так как там уже был источник света, и обе мои руки были заняты, держа этот длинный меч.

Моё дыхание было неровным. Я исправил это, сделав глубокий вдох, а затем остановился. Я наконец выдохнул и почувствовал себя более расслабленным. Теперь мир был чист. Мой острый ум был настроен.

Я сделал несколько маленьких шагов к цели. Он уставился на меня, и сквозь два отверстия в его черепе пробивалось свечение. Моё дыхание сопровождалось мерцанием огней.

“Вот это да,” - Прошептала я про себя.

Я подобрался достаточно близко, чтобы дотянуться кончиком меча до капитана-скелета. Я постучал по броне и тут же попятился.

Глеющие угли в его броне становились все ярче. Вся комната была освещена без единой щели темноты. Тени его фигуры рисовались на полу. Это создавало иллюзию, что вблизи он казался больше. Так оно и было.

Это была высокая фигура. До шести футов и десяти дюймов в высоту. Кости внутри скелета были не совсем человеческой формы. Между каждой костью было достаточно места, что делало её фигуру намного больше по размеру. Броня была легко расширена, поскольку её возраст был легко виден. По всей расширенной броне было много трещин.

Его большой меч был легко заметной чертой. Держа его двумя руками, огромный меч был почти одного роста с капитаном. Наверное, длиной в шесть футов. Он доберется до меня раньше, чем я доберусь до своего противника.

Я бросился на своего врага. Потом я сделал шаг назад. Я проверял дальность атаки капитана-

скелета. Если это большой меч был его самой большой угрозой, мне нужно проверить, как быстро он может атаковать, прежде чем я смогу подобраться к нему.

Я снова побежал. На этот раз с мечом в руке, закрывающим моё лицо, готовый заблокировать. Капитан широко взмахнул мечом слева от меня, но я успел увернуться в ту сторону.

Меч капитана вонзился в землю. Потребовалось некоторое время, чтобы вытащить его. Это был мой шанс. Затем я атаковал слева. Он немного вздрогнул, но продолжал вытаскивать свой меч из земли.

На таком расстоянии я чувствовал жар его сердцевины. Я попятился, опасаясь, что мерцающий жар как-то повлияет на меня. Он продолжал расти и уменьшаться в быстром темпе.

Земля содрогалась при каждой атаке капитана-скелета-рыцаря. Это большой меч оставил удар о землю сам, после того, как я прыгнул вбок, чтобы избежать атаки.

Он кричал после каждой двух атак, которые он делал. Это было больше похоже на то, как огонь, горящий в его ядре, взорвался энергией, освещая комнату и эффективно запугивая меня.

Я не мог колебаться. Я должен был сохранять хладнокровие и смотреть в лицо своему противнику быстрыми суждениями. Я подбежал к капитану и молниеносно взмахнул мечом.

[Lv 13 Скелет Рыцарь Капитан]

[HP: 392/400]

Отличный. Осталось всего девяносто восемь взмахов.

Я отступил и стал ждать его следующего шага. Там будет шаблон, но так как ИИ будет сложнее, чем простая слизь, он не будет атаковать в том же порядке каждый раз.

Я проанализировал его схему атаки. Он будет взмахивать дважды, а затем делать действие. Он либо продолжит ещё две атаки, либо закричит. Иногда он приспосабливался, и его кости начинали дребезжать. В других случаях он двигался по комнате, давая мне некоторое время, чтобы дышать. Я не мог рисковать тем, как он отреагирует, если я погонюсь за ним.

Таким образом, это было в общей сложности четыре различных ветви действий, которые он примет. Я легко предвосхищаю каждое действие, поскольку привык к его движениям. Он замахнулся на меня дважды, и кости его задребезжали. Я быстро замахнулся и легко отступил.

Я держался на расстоянии. Я крикнул, "Огонь!" и бросил огненный шар. Он содрогнулся от удара огня, но едва успел отнять десять очков поражения. Я продолжал идти, пока мой бар маны не достиг нуля.

Я сократил расстояние между нами и стал ждать. Он замахнулся на меня четыре раза и закричал. Я увертывался от каждого замаха, кроме последнего. Мой меч соприкоснулся с мечом капитана. Мой блок прошел успешно, но сила была так велика, что меня отбросило назад.

Я снова бросился на врага. Я уклонился от двух атак, а затем попытался атаковать. Я не мог подойти к капитану, когда его огонь ярко мерцал. Я чувствовал сильный жар даже с безопасного расстояния. Я боялся, что получу урон от огня, если подойду слишком близко. Поэтому я сразу же отступил. Я подождал, пока он остановится, и повторил свой подход. Я терпеливо наблюдал за промежутком между его атакой.

Это была битва за концентрацию. Я чувствовал, как мой мозг тает от этого повторения. За глазами яблоками чувствовалась легкая боль. Моя шея начала становится жесткой. Моё дыхание стало тяжелее. Стресс начинал действовать мне на нервы.

Я бросился на своего врага. Я испустила крик разочарования. Он замахнулся на меня два раза, и я стал ждать. Он начал греметь своими костями, а потом я пошел в атаку. Но потом его сердцевина замерцала. Яркий свет охватил меня, когда я закрыла глаза. Это сильный жар охватил всё моё тело, и я не мог вовремя отреагировать. В плече возникла острая боль. Он взмахнул мечом и напал на меня. Лезвие прошло сквозь меня, пока я смотрела, как все мои хиты исчезают.

[Вы умерли]

Так оно и было. Моя первая смерть в этой игре. В этом не было ничего особенного, но я не мог не скрипеть зубами по этому поводу на обратном пути с Усадьбы Асторов.

Я появился в начальной комнате, с которой меня впервые встретили, когда я впервые играл в игру. Замок Астория казался теперь гораздо более пустым. С несколькими другими игроками, бродящими вокруг для квестов или возрождения, как я.

Я обнаружил, что топаю ногами, когда возвращался в мини-подземелье. Каждый игрок не мог держать зрительный контакт со мной, когда я проходил мимо них. Я поняла, что у меня на лице появилось сердитое выражение.

Это было неприятно. Босс убил меня только в одной атаке. В зельях, которые я купил сегодня утром, не было никакого смысла. Я думал о том, чтобы продать их или торговать с другим игроком.

Я пропустил обычных монстров и побежал прямо в конец подвала в поместье Астор. Я без

особых усилий сражался с рыцарями скелетов в лабораторной комнате, а затем снова вошел в мини-подземелье.

Я захватил с собой факел, так как предполагал, что моего последнего там больше не будет. Я бросил его на пол, как только оказался лицом к лицу с боссом. Босс уставился на меня. Я не трогал монстра, так что он просто стоял там. Я сделал десятиминутный перерыв, чтобы расслабиться.

Затем я снова начал свою утомительную борьбу.

Появилась новая закономерность, как только я достиг определенного момента в этой борьбе. Я не мог сказать, был ли это порог в его хит-пойнтах слева или время, которое прошло.

Поэтому всякий раз, когда его ядро ярко горело, я ожидал нападения. После того, как онемение разума снизило его здоровье примерно на четверть, я ждал атаки.

[Lv 13 Скелет Рыцарь Капитан]

[HP: 300/400]

Он дважды взмахнул мечом, а потом засиял. Я бросился вперед и поднял меч над головой. Я правильно рассчитал момент, когда клинок капитана соприкоснулся с моим собственным. Я смог перенести вес удара в сторону моего правого бока, а затем ударить в ядро скелета.

[Отражение!]

[Критический удар x2!]

У меня не было времени, чтобы понять, что произошло. Моя атака нанесла боссу двенадцать повреждений. Затем я сделал шаг назад и стал ждать следующего шага. Я держалась на расстоянии, пока мои глаза приспособлялись от яркой вспышки к тусклому залу подземелья. Как только я смог увидеть, я заметил, что капитан начал атаковать меня.

“Что?!” - Закричал я.

Я прыгнул в левую часть комнаты. Моё тело лежало на полу, катясь к стене. Я встал и заметил, что он ткнул мечом в стену.

Значит, новый шаблон атаки. Он был готов броситься к игроку, но в результате застрял у стены. Но недостатком было то, что неподготовленные игроки не успевали атаковать в ответ.

Он снова вонзил свой меч, но на этот раз я был готов. Я скользнул влево от босса и увидел, как он ударился о стену. Затем я нанес столько урона, сколько смог за этот короткий промежуток времени.

Я уже разобрался в его схеме. Я продолжал размахивать мечом и бросать огненные шары между атаками. К тому времени, когда он достиг половины своего здоровья, он бы раскрыл все свои движения. У капитана было просто две атаки, а затем он выполнял некоторые действия. Теперь я должен был иметь в виду в общей сложности семь действий.

[Lv 13 Скелет Рыцарь Капитан]

[HP: 100/400]

Это был последний отрезок пути. Всего осталось около двадцати пяти ударов. Может быть, меньше, если я нанесу критический удар. Еще больше с парированием, поскольку это, кажется, увеличивает мои критические атаки.

Я сделала глубокий вдох. Мой разум был спокоен, но мысли стремительно металась влево и вправо. В основном это было то, как я собирался подойти к боссу. Каждая мысль была вложена в мою позу. Моя концентрация была резкой. Пробираясь через каждый вопрос один за другим, пока я не пришел к единственному фокусу.

“Я должен победить.”

Именно эта мысль удерживала меня в здравом уме от этой напряженной борьбы. С каждым замахом, уклонением и блоком, я сохранял свое внимание. Это было трудно, так как у меня не было права на ошибки. Покрайне мере больше нет.

Я не обращала внимания на нарастающие головные боли, одеревеневшую шею и усталые глаза. Но мой разум был сломлен. Повторение убивало меня мысленно. Мой мозг пытался продолжать посылать инструкции моему телу. Они реагировали соответственно, но я должен был продолжать думать ещё дальше вперед, поскольку мои реакции притупились. Я продолжал атаковать и уклоняться, как и планировал.

Крикнул я, замахнувшись напоследок. От запястий к плечам шло напряжение. Я размахнулась так быстро, как только могло моё тело. Этот последний замах длился всего полсекунды, но все мое тело вложило все свои силы в эту атаку.

Капитан упал. Его кости разлетелись на куски, когда броня упала на землю. Был отчетливый пыльный запах, в то время как звуки упавшего металла эхом отдавались в комнате. Затем в комнате стало темно, как будто его ядро исчезло.

Я вернулся за упавшим на землю факелом. Комната снова погрузилась в полную темноту, и

только небольшой источник света окружал меня.

Я подождал, пока его смерть не будет завершена, прежде чем приблизиться к нему. Было несколько капель от босса. Один был знакомым предметом.

[Астор Кинжал]

[Req: Lv 10, Str 15, Agi 15]

[Str 10+, Agi 10+]

Я поднял меч. Это был дубликат "Астор Кинжал", который я подобрал на днях. Информация об оружии парила над оружием, которое я держал в руке. Я надеюсь, что смогу продать это за приличную цену.

[Кость]

[Предмет для создания]

На этот раз было пять этих предметов крафта. Я не знал, что делать с костями, но думаю, что в будущем разберусь.

Мое внимание привлекло ещё одно оружие. Это не казалось таким простым, как другие мечи, которые у меня были. Хотя он и не выглядел так причудливо, как Астор Кинжал, на рукояти меча был драгоценный камень. Это была единственная часть, которая сияла от света моего упавшего Факела. Перевязанная обмотанная изношенная рукоять была короткой, а грязное лезвие-длинным, как вооруженный меч. Я потянулся к нему, желая посмотреть, что это за меч. Но прежде, чем я успел взглянуть на окно для его статистики, перед ним появился ещё один.

[Экипированный Небесный Меч]

К моему удивлению, я успешно вооружился новым мечом. Я чуть не уронил его, но вовремя поднял. Его вес можно было почувствовать с каждым взмахом, и он чувствовал себя естественно, чтобы двигаться. Затем я посмотрел на парящее над ним окно.

[Lv 9 Небесный Меч]

[Str 9+, Agi 9+, Int 9+]

[Str (1*Lv)+, Agi (1*Lv)+, Int (1*Lv)+]

[Меч, созданный ангелами. Странная сила скрывается внутри. Он растет вдоль пользователя, поскольку он поглощает их опыт битвы.]

[Ехр до уровня 10: 4250/5000]

Что это было? Мне что, приснилось? Было что-то, что действительно работало в этой игре! Может быть, это был патч вчера, который исправил очки опыта? Они, возможно, не заметили мою ситуацию, но это, по крайней мере, дало мне что-то для размышления.

Затем я открыл меню персонажа, чтобы дважды проверить что-то.

[Эстер]

[Уровень 1]

[Здоровье: 100/100]

[Мана: 0/100]

[Выносливость: 100/100]

[Сила: 10+9]

[Ловкость: 10+9]

[Интеллект: 10+9]

[Защита: 10]

[Опыт: 4250/100]

Должно быть, так оно и есть. Персонаж, которого я играю, был сбит с толку, поэтому я не смог подняться на уровень. Само оружие основано на очках опыта. Подсчет очков опыта выровнял его сам по себе. Это означает, что я все ещё мог экипировать это оружие, которое не требовало уровня.

О чем только думали разработчики? Это было бы грязной вещью для кода, для начала. С другой стороны, они никогда бы не подумали, что игрок пройдет через что-то вроде моей ситуации.

Пропась каким-то образом приблизилась, пусть даже совсем чуть-чуть.

“Ха.” Я выдохнул. “Ха.”

Что это было за чувство? Я начала немного дрожать, прежде чем понял. В уголке моего рта чувствовался легкий изгиб. В животе у меня было ощущение эйфории. Что-то накапливалось. Потом раздался взрыв смеха, который я не смогла сдержать. Он эхом разнесся по пустой комнате подземелья.

<http://tl.rulate.ru/book/20687/626994>