

Глава 59: Тренировочная Арена

"Смотри!" - сказал инструктор. Он обнажил два кинжала и подошел к манекену с деревянным мечом.

Используя манекен, он продемонстрировал шесть приемов: Перерезание горла, разоружение, шквал, раскол, мощный удар и проникающий удар.

-Какой из показанных мной навыков ты хочешь изучить?" После демонстрации движений, инструктор спросил, убирая кинжалы быстрыми и точными движениями.

Поскольку его мастерство владения кинжалом было на уровне 22, а изучить навык можно было каждые 5 уровней, таким образом Манко мог выучить четыре навыка. Если бы он играл за персонажа ближнего боя, он бы взял перерезание горла и раскол за их высокий урон, как мгновенный так и постепенный который появлялся при наложении кровотечения. Однако сейчас он планировал другую сборку и ему надо минимизировать случаи когда он будет втянут в ближний бой.

"Разоружение, Шквал, Бронебойный удар и Проникающий удар ." Манко сделал свой выбор. Все эти четыре навыка давали контроль над целью или группой. Разоружение как видно из названия имело высокий шанс выбить оружие противника тем самым временно отправляя его в инвентарь, Шквал имел шанс дезориентировать или запутать цели, Бронебойный удар вызывал мини-оглушение и временно уменьшал броню у цели, а Проникающий удар имел как мини-оглушение, так и шанс опрокинуть цель.

-Желаешь еще что-то выучить?" Спросил Инструктор, на что Манко покачал головой.

Он подошел к ближайшему манекену, который уже восстановился после повреждений, полученных ранее. Он вынул два кинжала и, после небольшой паузы начал свой бой с манекеном.

Позволив инстинктам взять верх, Манко исполнять навыки. Он начал с Разоружения, которое выбило деревянный меч, который держал манекен. Затем последовал Бронебойный удар в правую подмышку. Затем последовал шквал, ослепительно быстрое сочетание ударов и порезов.

Пока кинжалы танцевали в его руках, деревянные щепки отлетали от манекенов, а индикаторы повреждений непрерывно выскакивали возле него, Манко был рад вновь почувствовать знакомые движения.

Использование техник ближнего боя в ЭС было еще одним аспектом игры, в котором требовалось много практики. Тут ведь нельзя было просто нажимать кнопки на клавиатуре и ждать пока ваш персонаж все сделает сам.

Большая часть привлекательности ЭС была в том, что вам было необходимо хорошенько освоить управление своим аватаром в игре, это было похоже на то как осваивать свое собственное тело заново. Вам было необходимо освоить каждую часть своего вплоть до кончиков пальцев.

Хотя это было захватывающе, это так же было проблемой, ведь тогда игрокам приходилось делать то что они никогда не делали в реальной жизни.

У игроков которые играли в ЭС, которые владели мечом или луком, возникало необъяснимое чувство, что они "инстинктивно знали, что делать", как никогда раньше. Это было достигнуто благодаря запатентованному сочетанию нескольких технологий, используемых иммерсивным взаимодействием. Ман Ли точно не знал, как все это работает, но из его исследований, долгих дискуссий с другими игроками и собственного опыта он предположил, что это сводится к двум вещам. Во-первых, игра предоставляла своего рода "второго пилота", который помогал игрокам при выполнении сложных действий. Во-вторых, и что более важно, игрокам была временно предоставлена форма мышечной памяти.

Например, все игроки привыкли выполнять простые действия, такие как ходьба или еда. Все становилось проблематичным, когда были задействованы незнакомые действия, от владения мечами, метания ножей, выполнения стойки на руках или сальто назад или просто вращения кинжала. Как должны были двигаться пальцы, как конечности должны согласовываться друг с другом и так далее. Каждое действие требовало особой комбинации движений, которая обычно занимала недели, если не месяцы или годы, для запоминания организмом.

Установка VR будет стимулировать и формировать временные связи между различными частями мозга, позволяя игрокам безупречно выполнять эти новые задачи. Соединения исчезали вскоре после окончания сеанса воспроизведения. Кроме того, 'пилот' и будет и организовывать эти действия. Эффективность второго пилота зависела от многих факторов, наиболее важными из которых были сила, понимание и координация игрока.

Методы ближнего боя были расширением этих принципов. Когда один из этих принципов использовался, другую часть движений игроков помогала совершить система, в то время как все остальное было временно под контролем второго пилота. Соотношение между автоматизацией и самостоятельных действий игрока варьировались для каждого индивидуально. Это был очень тонкий баланс между оптимизацией действий и тем, чтобы игроки чувствовали что все под их контролем.

Игроки, которые в реале имели опыт взаимодействия с этими сложными моментами, адаптировались к игре намного проще и быстрее.

Не обучаясь, игрок сможет прекрасно воспроизвести движения, задействованные в технике ближнего боя. Однако такой игрок никогда не сможет сделать все так же хорошо и точно как тот кто физически сильнее и имеет специальную подготовку. Причина заключалась в том, что когда использовалась техника ближнего боя, небольшая часть выносливости и маны игрока расходовалась для увеличения атаки, делая их быстрее и мощнее. Например, у Бронбойного Удара было больше веса во время удара даже с легким кинжалом, бронбойный удар мог проколоть броню, которая обычно останавливала некоторые виды колющего оружия,

Перерезание горла, наносили больше урона и вызывали более сильное кровотечение и так далее.

"Я, вероятно, не смогу использовать эти ходы очень часто", - рассеянно подумал Манко, закончив цепочку навыков чисто отрубив голову манекену.

-Неплохо,- кивнул инструктор, -уверен, что хочешь этому научиться?"

- Да, - ответил Манко.

Несколько уведомлений выскочило, давая ему знать, что он узнал навыки а взамен было забрано небольшое количество денег.

-Что-нибудь еще?- Спросил мужчина.

-Это все, благодарю вас!" Ответил Манко, на что мужчина кивнул и ушел.

Глядя на манекены, для стрельбы из лука, он пробормотал: "ха, почему бы и нет?"

Достав пистолет, который был сейчас преобразован в свою вторую форму, он вставил в пустую ячейку в оружии новое заклинание Огненный Болт. На данный момент у пушки было три заклинания вставленных в ячейки: Мана-Болт, Огненный болт и Взрыв Маны.

Ранее в гостинице он проводил различные тесты и узнал что в настоящее время пистолет мог стрелять только заклинаниями, которые были у него в слотах заклинаний. Например, если он уберет Мана Болт из списка заклинаний вставленных , в ячейку, то я ячейка в которой оно содержалось будет пустовать. Само собой разумеется, что пистолет не мог стрелять Теневым Болтом, который был встроен в Темную палочку.

И так подняв оружие, он начал стрелять по манекенам. Точность оружия во второй форме до сих пор была ужасна, что бы иметь хоть какой-то шанс на попадание ему нужно было стоять в 10 метрах от цели.

Вдруг...

Бах!

Ружье сильно затряслось в руке, и три ствола выстрелили одновременно. Три снаряда заклинаний летели нерегулярно. Один снаряд попал в манекен, в который он целился, в то время как два других заделли две цели по обе стороны от него.

"Хм, так это не случайность?" Он видел эффект раньше, когда пистолет использовался его предыдущими владельцами. Почесав подбородок, он снова выстрелил.

Через несколько минут он обнаружил, что на каждые пятнадцать выстрелов пистолет разряжает все заряженные заклинания сразу, независимо от того находятся ли они в перезарядке или нет. Вероятно, это был скрытый навык приложенный к пистолету. Манко проверил описание оружия, которое гласило: "как однажды сказал великий человек, иногда единственное безопасное место находится за этим оружием."

Если бы у него были более мощные заклинания это могло стать его невероятным козырем.

"Если бы я мог улучшить точность, это было бы намного полезнее!" Бормоча, он убрал пистолет и покинул тренировочную площадку.

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1373359>