

[1-ый раунд, день 1. 8:20]

[Пожалуйста, войдите на 1-ый этаж. Оставшееся время: 19 часов 12 минут]

Зал ожидания в Обучении похож на целебный колодец в игре жанра AOS. Подобно домашней базе, это место, которое полностью восстанавливает здоровье человека. Кроме того, у вас есть ограниченное время, в течение которого вы можете находиться в этом месте. Я не должен тратить это драгоценное время впустую.

[Хотите войти на 1-ый этаж?]

“Да.”

[Этап обучения, добро пожаловать на 1-й этаж адской сложности.]

Таким образом, я здесь уже в третий раз. Темный прямой коридор.

Сначала я почувствовал неведомое волнение и нервозность. Это привело меня в восторг. Второй раз не сильно отличался, но сейчас... Теперь я чувствую легкий ужас в этом месте.

Мммм...

Никаких следов пятен крови, но я уверен, что потерял большое количество крови, когда приполз сюда. Не говоря уже о том, что я был гребаным идиотом, пытаюсь вытащить стрелу, из-за чего потерял еще больше крови.

Однако стены и пол были безупречно чисты. Ни единой капли крови. Это было так, как будто весь этаж перезагрузился, когда я ушел в зал ожидания и обратно. Я вобрал в себя все, и вместе с этим пришел к ужасному выводу.

Что, если ловушка со стрелами тоже была перезагружена? Ах, черт. В меня наверняка снова выстрелят.

Но должен ли я это делать? Я не мог просто оставаться здесь и бездельничать у входа в Обучение. Я не знаю, какое наказание ждет меня, если я не зачищу этот этаж вовремя. Пойдем. Я должен двигаться.

Я не был полностью уверен, но я смутно помнил общую цель стрел, которые должны были быть выпущены. Раньше я не знал, что меня ждет, и все же мне удалось остаться в живых. Я должен, по крайней мере, попытаться прояснить это сейчас.

Нужно мыслить позитивно. Говорят, что оптимизм может изменить мир.

Поехали!

Аааааа... Я думаю, что это здесь, я думаю, что примерно ловушка была здесь, я думаю...

Каждый шаг вперед становился тяжелее предыдущего. Было ли это потому, что я так облажался с первого раза?

Я был напуган до смерти.

Однако я не мог на этом остановиться. Я медленно сделал глубокие контролируемые вдохи.

Я прикрыл глаза и тихо успокоился.

Я мог бы это сделать!

Первая в сердце. Помню. Вторая над щитом. Следующая прямо в голову. В конце, по лодыжке.

Ах, но что, если шаблон тоже изменился?

Аааа... Я становился параноиком.

Я отшатнулся назад. Что, если схема действительно изменилась?

Я некоторое время размышлял. Ну и что с того, что шаблон изменился? Действительно ли я мог что-нибудь с этим поделать?

Нет.

Все было так же, как и раньше, я не знал, когда и куда прилетит стрела. В тот момент я подумал: 'Нужно просто избежать мгновенной смерти'. Да, я так и думал. Я должен защищать свое сердце и туловище в целом своим щитом, а с мечом в правой руке я должен защищать свою шею и голову. В конце концов, я вернулся к исходной точке.

После некоторого глубокого раздумья я поднял свой щит и медленно, очень медленно двинулся вперед. Мне казалось, что я соскребаю свою жизнь с каждым шагом. Я никогда не играл в нее раньше, но, если бы я играл в Русскую рулетку, я чувствовал, что это было бы похоже на это.

Я сделал шаг. Затем еще. Мое сердце замирало каждый раз, когда я делал шаг вперед.

Еще шаг.

Тик!

Стрела!

Еще!

Тик!

Я смог заблокировать две стрелы!

Третья стрела в голову!

Я мгновенно присел.

Здорово, я увернулся от этого! Я сделал это!

Но затем перед моими глазами мелькнул серебряный снаряд. Это была стрела.

Бах.

Я остановил стрелу, которая в меня из ниоткуда, правой рукой.

И снова.

Пак.

Последняя стрела пронзила мою лодыжку.

"Аааааааггггхххх..."

Боль, которую я чувствовал в руке и лодыжке, словно поднималась по моим нервам, чтобы сжечь мой мозг дотла.

В тот момент,

[Уровень повышен]

[Ловкость увеличена на 2. Выносливость увеличена на 1. Устойчивость к боли увеличена на 1.]

А?

Когда появилось сообщение о повышении уровня, боль утихла.

“Что за...”

Стрелы, пронзившие мою руку и лодыжку, исчезли. Все мои раны тоже зажили, как будто я был в зале ожидания. Что ж, просто мне повезло. Значит существовала такая вещь, как повышение уровня. Оказалось, что ваш ХП восстанавливается полностью, когда вы повышаете уровень.

“Статус.”

[Ли Хо Чжэ (человек)]

Уровень 1

Сила: 10 Ловкость: 15 Выносливость: 12 Интеллект: 21

Навыки: Боевая концентрация 2 ур, Сила воли 2 ур, Пробуждение 1 ур, Устойчивость к боли 4 ур, Устойчивость к кровотечению 2 ур, Устойчивость к обмороку 1 ур.

Я обнаружил некоторые незначительные изменения, когда просмотрел свой статус. Как говорилось в сообщении, моя ловкость и выносливость немного повысились, а уровень устойчивости к боли увеличился на единицу.

И, наконец.

Уровень 1

Был ли я раньше 0-го уровня? Был ли у меня вообще уровень?

Поскольку раньше в строке состояния ничего не было об уровнях, я думал, что системы уровней не существует. Мне повезло, что я поднял уровень именно в этот момент.

В противном случае мне пришлось бы снова ползти обратно в зал ожидания со стрелой,

застывшей в лодыжке и руке. Или, может быть, я мог бы умереть.

Фу...

Сейчас. Нужно прояснить эту информацию.

Мне пришлось подумать о том, как можно было бы использовать эту новую информацию в своих интересах.

Во-первых, это ловушки. Схема ловушки была точно такой же, как и при моей первой попытке.

Одна стрела попала мне в левую руку.

Одна в моем сердце.

Одна направленная мне в лоб.

Одна в сторону моей лодыжки.

Перед моей второй попыткой я кое о чем подумал. Как ловушка может быть нацелена непосредственно на эти критические области? Телосложение человека может варьироваться, или человек может просто прислониться к стене и следовать за ней. Но не эта ловушка, ловушка точно знала, где находятся мои критические зоны, и выпускала стрелы точно в них.

Ловушка была установлена не для того, чтобы она следовала по заданному пути. Она была нацелена на участки моего тела, а затем выстреливала. Вот почему, несмотря на то, что я пригнулся после того, как заблокировал первые две стрелы, третья стрела была выпущена прямо мне в лоб, вместо того, чтобы промахнуться и пролететь надо мной.

Если бы я быстро не заблокировал стрелу правой рукой, я действительно мог бы просто умереть. Я не мог просто запомнить схему и уклониться с упреждением. Я должен был увернуться от стрелы после того, как она была выпущена, или, в качестве альтернативы, поднять свой щит, чтобы заблокировать ее. Но все же, если бы я знал закономерность, я все равно смог бы реагировать намного быстрее благодаря этой ценной информации.

То, что я узнал дальше, было повышением уровня. После повышения уровня мое тело было полностью исцелено. Это не только залечило мои раны, но и сняло усталость, которую я начал чувствовать.

Я пришел к осознанию того, что есть 2 способа исцелить себя.

Зал ожидания и повышение уровня.

Зал ожидания предоставил мне возможность исцеляться, когда я захочу, с той разницей, что я должен вернуться назад, чтобы попасть туда. Повышение уровня позволило мне мгновенно исцелиться, но я не мог сказать, когда у меня повысится уровень. В свете этой информации мои шансы на выживание определенно возросли.

Третья вещь, которую я узнал - это условия для повышения уровня. Я думаю, это как опыт? Я определенно поднял уровень после попадания последней стрелы. Я мог бы придумать два условия для повышения уровня в этой ситуации.

Во-первых, я заблокировал ловушку.

Я дважды заблокировал ловушку. И давайте подумаем о тех случаях, когда в меня попадала стрела или я блокировал стрелу. Я заблокировал 5 стрел и получил попадание от 3.

Если бы я хотел получить опыт, блокируя стрелы, или получить стрелой от одной из них, чтобы продолжать повышать уровень и прогрессировать, я должен был принять как можно больше ловушек. Хотя я уже пережил два случая смерти, дальше все могло быть еще сложнее.

Сообщения продолжали напоминать мне, что это был 1-й этаж Обучения. Там будет 2-й этаж, и будет 3-й этаж. Я думаю, что, если трудности могут возникнуть, они будут возникать. Но я не думаю, что все когда-нибудь станет проще.

Последняя информация, которую я почерпнул из этого опыта, заключалась в том, что я повысил уровень во время второй попытки, а не первой. Я получил очки опыта от ловушки, которая была сброшена из-за моих действий по входу и возвращению из зала ожидания.

Суммировав всю эту информацию, мой окончательный вывод был прост. Я должен был рисковать дальше. Я должен пробовать и бросать вызов все больше и больше, чтобы набираться опыта и расти. Независимо от того, уворачиваюсь я от стрел или нет, я все равно получаю опыт. Все было так же, как и с самого начала, мне просто нужно было избежать мгновенной смерти. Я все еще мог рассчитывать на повышение уровня и возвращение в зал ожидания, чтобы залечить любые несмертельные раны.

Неважно, насколько болезненным и невыносимым это было. Я должен расти и повышать уровень настолько, насколько это возможно на 1-м этаже. Сейчас было не время бояться травм. Это было время для меня, чтобы двигаться вперед. Я не мог позволить страху управлять мной и препятствовать моему росту.

[1-ый раунд, день 1. 9:05]

Я не знаю, как долго мне разрешат оставаться на первом этаже. Кто знает, может быть, есть

ограничение по времени.

Я не мог больше терять времени. Мне пришлось изменить свой стиль игры.

С полной решимостью я пошел вперед.

Вместо того чтобы идти в темпе, в котором я бы зевал от скуки, я шел более быстрыми шагами. Однако я предпринял эти шаги сознательно и не терял бдительности.

[Вы получили: Сила воли, 2 ур.]

[Бог приключений проявляет к вам интерес.]

[Выносливость увеличена на 1.]

Нажмите «Спасибо» и мне станет намного приятнее переводить для Вас следующие главы.

<http://tl.rulate.ru/book/2242/2650555>