

Я не знала, почему среди них появился новый красный цвет с самыми высокими значениями. Но я была счастлива. Мой урон был лучше, чем у этого высокомерного хладнокровного фехтовальщика.

Я не останавливалась и пошла назад хорошо знакомым мне образом. Это была обычная техника боя в моем королевстве. Техника Ударь и Беги была очень простой и эффективной. Я продолжала бить их копьём, не останавливаясь.

«6-12-12-6-6-18-6-12-6-18-6-6-12»

Передо мной быстро вспыхивают разные цвета. Я немного устала. Хотя копьё совсем не весило, но я устала от ударов этих лисиц и силовой отдачи от каждого удара. Когда через 20 секунд я достигла своего предела, я крикнула:

«Ты начинаешь.»

Я продолжала свои атаки на лисиц. При этом я вообще не заметила с его стороны нападения! Я закричала:

«Клянусь, если ты не нападешь сейчас, я убью тебя голыми руками! Атакуй чертовски крутой мечник!»

Как будто мои слова вырвали его из мечтаний, его атака упала на лисиц. Мы поддерживали этот ритм, чередуя его атаку и мою.

Со временем он научился технике моего королевства. Это облегчило задачу. Мой урон составлял около 250 ед. каждые 20 секунд, что было моим пределом. Его наносимый урон был очень похож на мой, но он мог удерживаться 30 секунд. Через 4 минуты все пять монстров лежали на земле мертвыми.

«Системная подсказка: вы убили деревенскую лису-новичка 3-го уровня. Вы убили монстра выше вашего уровня. У вас 165 XP»

«Системная подсказка: вы убили деревенскую лису-новичка 3-го уровня. Вы убили монстра выше вашего уровня. У вас 165 XP»

«Системная подсказка: вы убили деревенскую лису-новичка 3-го уровня. Вы убили монстра выше вашего уровня. У вас 165 XP»

Пять последующих уведомлений промелькнули перед моими глазами золотистым цветом. О боже, как мне нравится этот золотой цвет! Я получила от всех 825 XP. Я заметила, что Шин странно смотрит на меня, как будто он меня боится.

«Что? Почему ты меня боишься!»

«Только что вы наносили двойные криты (P/s В ориге было тупо написано, красный урон будет двойными критами) более одного раза. Как вы это сделали?»

«Что вы имеете в виду?»

«Урон, который мы наносим монстрам, разделен на обычный белый урон, критический желтый урон, абсолютный критический красный урон красный АС и смертельный черный урон.

Только что более 50% вашего урона было критическим, и много раз у вас был красный АС. Как

тебе это удалось? Такие повреждения зависели от удачи! У тебя есть показатель удачи? »

Я поняла, что означают эти яркие цвета. Поэтому я сразу же открыла свой профиль. Я обнаружила, что у меня действительно есть показатель удачи, поэтому ответила:

«Да, у меня есть счастливый показатель со значением 20. Это высокое или низкое?»

«Высокая или низкая? Ты тупица! Нет, это редкое значение! Удача - одна из скрытых характеристик, которая никогда не показывалась ни одному нормальному игроку. Должно произойти очень много "удачливого", чтобы просто открыть этот показатель. Ты получила там 20 AP ? Ты бог удачи, принцесса-новичок! »

Я не слышала большей части его болтовни, но предположила, что этот показатель важен и уникален! Я оглянулась и указал на мертвых монстров с множеством разбросанных предметов и спросил:

«Это предметы с монстров?»

«Как же тогда мы их поделим?»

«Мы всего лишь команда из двух игроков, поэтому не волнуйтесь. Я передам вам справедливую долю. Обычно в больших командах за это отвечает лидер. Он раздавал экипировку игрокам в зависимости от их классов.

Если бы было два игрока с одним и тем же классом, то есть несколько способов решить эту проблему. Если они были в гильдии, то аукцион будет проводиться с использованием очков вклада гильдии.

Если они были из разных гильдий или только отдельные игроки, то они делали ставки своими деньгами. Кроме того, есть другой способ - определить более эффективную роль между ними, и лучший игрок выигрывает снаряжение.

В любом случае, наши уровни слабее, чем все уровни снаряжения здесь, поэтому мы не сможем использовать их, пока не поднимем наши уровни».

Я бы солгала, если бы сказала, что понял то, что он сказал! Но многие слова привлекли мое внимание, как гильдия! У меня есть камень основания гильдии. Мне нужно больше узнать о гильдиях. Я должна быть очень осторожной, чтобы не вызывать у него сомнений.

«Вы упомянули гильдии, что это такое? Так же у меня много опыта, сколько мне нужно, чтобы поднять еще на один уровень?»

«Гильдии похожи на формальное собрание игроков. Гильдии здесь, в игре Судьба, ограничены только этими высокомерными потомками аристократов.

Иногда время от времени появлялись новые гильдии, но все они быстро уничтожались из старых аристократических гильдий. Что касается повышения уровня, нам еще предстоит пройти долгий путь. Для обновления с lv0 до lv1 нам понадобится 20k XP. Нам все еще нужно много опыта, так что даже не думай об этом в ближайшее время глупая девчонка 0-го уровня »

Я думала о проблеме гильдии, пока не услышала, как он сказал, сколько опыта мне нужно для достижения 1 уровня. Я пока совсем забыла о гильдиях и воскликнул:

«Это огромное количество XP. Как я смогу получить все эти XP?»

«Убивая монстров снова и снова. Ваш метод великолепен. Если мы будем продолжать в том же духе, я думаю, мы достигнем lvl1 не более чем за 2 часа».

«Ты уверен?»

«Конечно. Кстати, эта хитрость была хорошей стратегией!»

«Спасибо. Это техника, используемая в моем королевстве. А теперь давайте проверим уровень предметов этих монстров».

Мы начали организовывать дроп. Пять монстров были скупы.

«Они сбросили только 100 медных монет и только два мусорного оборудования 5 уровня! Это ужасно!»

«Это нормально. Это просто слабаки-монстры».

«Значит, нам нужно искать более крупных монстров!»

«О, Боже! Нет, не больше! Размер здесь не имеет ничего общего с монстрами».

«Тогда нам нужно найти монстров более высокого уровня!»

«Неет! На более высоком уровне мы точно погибнем. Если вы подниметесь выше, у вас будет только более высокое высокоранговый мусора, который мы не сможешь надеть».

«Я в замешательстве. Что же нам тогда делать, чтобы дроп стал лучше?»

«Нам нужно найти себе монстров более высокого уровня».

«Даже если это был всего лишь 3 уровень?»

«Да. Здесь все зависит от уровня и ранга, даже для таких игроков, как ты».

«Что насчет тебя тогда?»

По его последним словам я поняла, что он ставит себя в другое место, чем я и другие игроки. Мое шестое чувство никогда меня не подводило ! Этот фехтовальщик скрывает очень глубокую тайну.

Я вспомнила, что он сделал, когда обнаружил, что я лгу. Поэтому, когда я заметила его бледное лицо и ошеломленное выражение, я сказал сменить тему:

«А теперь давайте начнем охоту на этих монстров».

Я двинулась, чтобы привлечь новую волну монстров. Он не отставал, присоединился ко мне в этих маленьких битвах. Наша эффективность улучшалась, бой за боем. И так, наше время на убийство стаи уменьшалось, битва за битвой.

Почти за два часа я проработала до смерти. Наконец я достигла 2-го уровня. Шин достиг 2-го уровня на полчаса раньше меня. Это означало, что он был здесь до того, как я присоединилась к игре.

После каждого боя мы всегда отдыхали и немного разговаривали. Каждый раз на отдыхе я задавала один вопрос о гильдиях. Мне нужно было полностью понять мою текущую ситуацию.

Я узнала много важной информации, которая мне очень поможет в будущем. Эта игра началась всего два дня назад. Но будет принимать новых игроков до конца месяца.

Эти новые игроки всегда будут выходить из теста Фрода. Я также знала, что у каждого игрока разные ранги. Эти звания определяли будущее каждого.

Существовали такие звания, как вице-президент гильдии, стратег гильдии, лидер армии гильдии и другие звания, необходимые для любой гильдии. Я также знала, что когда игра началась, потомки аристократов сразу присоединились к новой игре.

Я была удивлена, когда Шин сказал мне, что число этих потомков было огромным! Как он сказал мне, в Империи, которой насчитывается несколько миллионов лет, было бесчисленное множество аристократических ветвей с бесконечными потомками.

<http://tl.rulate.ru/book/42105/1299904>