

На этот раз я планировал еще больше углубиться в лес.

Враги, которые были ближе к краю, были слишком легкими, и было больше шансов, что меня увидят другие игроки.

Это было охотничье угодье, предназначенное для полных групп, и хотя я даже не был на рекомендованном уровне, не было никакого наказания за то, чтобы быть здесь.

Кроме того, я просто думал об этом как о способе легко наслаждаться захватывающим боем. Никаких минусов, похоже, не было.

- А теперь давай сделаем вот что.

Тем не менее, моя стратегия останется прежней.

Забираемся на дерево, ждем врага и устраиваем засаду сверху.

Эй, это не было трусостью.

Была огромная разница в уровне, и враги могли одним махом прибить меня!

Тем не менее, это было редкостью для врагов, чтобы подобраться очень близко ко мне, действующего таким стилем.

И мои стрелы были достаточно сильны, чтобы сразить их.

Самое большее, они умрут от трех до пяти выстрелов.

Что было страшно, так это то, что были некоторые враги, чьи слабые места были очень маленькими.

Хуже всего были худые, длинные и быстрые змееподобные монстры.

У них были маленькие головы, и они скользили, что делало их трудными мишенями.

Если этого было недостаточно, они также забирались на деревья и плевались ядом.

К счастью, я запасся целебными предметами на деньги от моего последнего приключения.

Я подумывал о том, чтобы купить оружие и доспехи, но решил, что все, что я могу себе позволить сейчас, скорее всего, будет сомнительного качества.

Возможно, лучше всего было полагаться на предметы, выпадающие из монстров.

- Уровень 7, да? Поместим очки в диапазон и... теперь он: 35. А с луком новичка это максимальная досягаемость 50 метров. Пока все идет хорошо!

Я получал больше навыков. Это был хороший прогресс.

Было бы не очень весело, если бы ты стал слишком сильным, как только начал. Хех.

Я предпочитал действовать медленно.

Шорох... шорох...

Я мог что-то услышать.

Это определенно был новый монстр.

Но я ничего не видел на земле. ...

- Ах, чтооооо!!!

Это было именно то, чего я боялся!

На верхушке этого дерева жил чудовищный паук!

И он был уже совсем близко от меня!

Черт побери, ненавижу жуков!

*Почему во всех книжках пауков ругают жуками? Они не жуки! Они пауки!

Вы могли бы отказаться от крови в этой игре, но вы ничего не могли сделать, когда дело доходило до арахнофобии.

Они не собирались менять модели персонажей для вас или что-то в этом роде.

Тцк... а этот был невероятно детализирован!

Волосы и глаза были такими реалистичными!

- Не подходи ближе!... Ах, ах!...

Я потерял равновесие и упал с ветки дерева!

Но опять же, это позволило мне создать некоторую дистанцию между нами!

- Боевая стрела!

Гиририри... бью! Чжунк!

Глухой удар!

Стрела пронзила паука как раз в тот момент, когда я ударился о землю.

Единственным спасением было то, что жуки не обладали высокой выносливостью.

Хотя я ударился бедром, я также получил некоторые повреждения. Но пока я был жив, не было ничего такого, что некоторые предметы не могли бы исправить.

- Бип! Вы приобрели навык [Стрельба из лука].

◆ Причина приобретения

"Первый шаг на пути к луку"

Имейте умеренный опыт работы с луком.

[Стрельба из лука I]

+10 к атакам и дальности стрельбы при использовании лука.

Очевидно, я был вознагражден за то, что пошел против чего-то, что я ненавидел.

Это был пассивный навык.

Это было просто, но и полезно.

Не самый яркий навык, но я был рад, что он у меня есть.

Мне казалось, что игра наконец-то признала меня лучником.

- Что ж, я могу продолжить обучение.

Этот последний бой поставил меня перед новой проблемой.

Я хотел иметь возможность атаковать врагов издалека. И я жертвовал силой атаки и выносливостью ради дальности.

Конечно, это означало, что враги захотят подобраться поближе и атаковать.

И поэтому я должен быть чувствителен к приближающимся врагам, чтобы иметь с ними дело.

Сосредоточиться и обнаружить присутствие за пределами моего собственного...

Вы знаете, просто закройте глаза, и враг появится в вашем сознании и... ..

- Будто...

Даже при том, что наши аватары обладали физическими способностями, превосходящими наши собственные, я сомневалась, что что-то настолько нечеловеческое было возможно.

Не без особого умения.

В этом случае быть чувствительным к приближающимся врагам означало внимательно

прислушиваться к звукам и движениям вокруг вас.

Паук раньше. Он издавал шуршащие звуки, когда двигался. ... Звуки листьев, задевающих его.

Если бы я слушал внимательно, то не запаниковал бы и не упал с дерева.

Ну, отчасти из-за моей ненависти к паукам... и все же.

Было бы лучше практиковаться на земле, а не на дереве.

Одинокий, слабый на вид игрок вроде меня был привлекательной мишенью для врагов.

И поэтому я быстро обнаружу их и убью, прежде чем окажусь в пределах досягаемости их атак.

Первое, что появилось, были волки... Целая стая.

Черт возьми. Это было хреново!

Они ясно видели, что имеют явное численное преимущество, и даже не пытались прятаться, когда приближались.

Это была не столько тренировка, сколько полная катастрофа.

Но опять же, если бы мне удалось убить их всех здесь, разве это не означало бы огромный рост как игрока?

Как по уровню, так и по опыту.

- Иди и забери меня. Я готов.

Эта игра подчеркивала действие.

Уровни и навыки тоже были важны, но спокойная и расчетливая игра... это то, что поможет вам выбраться из опасных ситуаций. Все дело в том, как ты двигаешься.

Этот старик выкарабкается, выглядя крутым и суровым.

Мой первый выстрел отправил уверенно воющего волка на землю.

Стрела прошла сквозь его голову, уничтожив ее одним ударом.

Хорошо. Если бы я мог выстрелить в них одним выстрелом, у меня был бы шанс!

Теперь они были в ярости, и стая бросилась на меня.

Простое движение.

- Не бояться. Просто застрелить.

Раз, два, три... Снизить их численность.

Затем стая разделилась на две части.

Черт возьми. На меня собирались напасть с обеих сторон.

Что же делать?

Атаковать с одной стороны? Чередование между этими двумя... ?

Может быть, лучше всего попытаться как можно быстрее убрать одну сторону.

Моя точность пострадает, если я буду продолжать менять направление.

Тем не менее, было нелегко прицелиться в волка, который бежал справа налево, но мне каким-то образом удалось сбить троих, которые были на той стороне.

Оставшиеся на той стороне волки приближались!

Мои руки начали дрожать. ...

Успокойся. Это всего лишь игра. Наслаждайся этим.

На этой стадии не было никакого наказания за смерть. Единственное, что будет задето, - это моя гордость.

- И все же, какой человек не будет сражаться до конца?

Кириририри... Шу! Чжунк!

Прямо перед тем, как его клыки добрались до меня, я успел убить последнего.

Я глубоко вздохнул. У меня дрожали колени.

Хотя я говорил себе, что просто наслаждаюсь игрой, очевидно, остальная часть меня так не считала.

Волки казались такими реальными. Я боялся, что если не остановлю их, то меня разорвут на части и съедят.

И все же я победил.

Я выжил.

Я был так счастлив, что меня бросило в дрожь.

Итак, это была виртуальная реальность... Вот почему она была так популярна во всем мире!

- Бип! Вы приобрели новый навык - "неподвижная снайперская стойка".

◆ Причина приобретения

"Неподвижный снайпер".

Убивал многих врагов издалека, не двигаясь с места.

[Неподвижная снайперская стойка]

Если вы не двигаетесь в течение более 30 секунд, ваш диапазон будет утроен.

Однако, если вы атакуете, пока навык активирован, вы не сможете сдвинуться с места в течение следующих 30 секунд.

- Э-это вроде как удивительно?

Описание было длиннее и детальнее, чем обычно.

Однако мой взгляд сразу же привлек "утроенный диапазон".

Я должен был немедленно проверить это!

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1189169>