"Неподвижная снайперская стойка". Мне нужно было оставаться на одном месте в течение 30 секунд, чтобы активировать ее.

И поэтому я оставался неподвижным, и когда прошло 30 секунд, слова "навык теперь может быть активирован" появились в моем видении.

Значит, это было не автоматически. И это также не использовало ману.

Ну, это было бы отстой, если бы навык с таким недостатком активировался автоматически.

- Неподвижная снайперская стойка!

Затем меня тихо окружила голубая аура.

Так что, если бы я атаковал таким образом, мой радиус действия увеличился бы в три раза.

Поскольку мой статус был 35, а мой лук 15, моя текущая максимальная дальность стрельбы составляла 50 метров.

А потом благодаря навыку "Стрельба из лука" я добавил еще 10 метров, в общей сложности 60.

Это означало, что теперь я смогу стрелять на 180 метров…

Кириририри… Шу!

Я даже не слышал звука приземляющейся стрелы.

Вот как далеко был ствол дерева.

Ну, теперь я застрял здесь на следующие 30 секунд. Однако это не было похоже на то, что я вообще не мог двигаться.

Например, это было похоже на ловушку в круге, которая была чуть шире вашего тела.

Вы не могли выйти из этого круга, но ваши руки могли, и вы даже могли двигать ногами.

Однако я не смог бы лечь.

Это было бы опасно, если бы я промахнулся мимо цели и враг обнаружил бы меня.

30 секунд просто казались вспышкой в повседневной жизни, но это была вечность во время боя.

Если бы я пытался атаковать монстра, который двигался, он мог бы легко убежать, если бы я не мог двигаться в течение 30 секунд.

С другой стороны, я умру, если окажусь в ситуации, когда мне придется бежать.

Вывод!

Это было очень мощно, но могло привести к саморазрушению, если вы не будете осторожны!

Хотя это было трудно использовать, я был уверен, что будут ситуации, когда будет невозможно поразить мою цель без него.

*Блин, нахрена тебе больше движений сидя на дереве? И вообще, ты на сколько километров собираешься стрелять? В принципе можно уже начинать брать другие статы.

И хотя были недостатки в зависимости от ситуации, наличие вариантов с точки зрения атак означало, что я был намного сильнее.

- И все же сейчас у меня есть хороший выбор навыков.

◆ Статус

Имя: Куджи

Класс: Стрелок

Уровень: 7/20

Здоровье: 50/50

Мана: 50/50

Атака: 15

Защита: 8

Магическая атака: 10

Магическая защита: 6

Скорость: 11

Диапазон: 35

Навыки: [Стрельба из лука I];[Боевая стрела];[Связанная стрела];[Неподвижная снайперская стойка]

Я чувствовал себя возбужденным, когда смотрел на четыре навыка бок о бок.

- Хм? На странице инвентаря есть пометка "!"

Помимо вашей статистики, были страницы, отображающие ваши вещи и деньги.

Метка "!" была на вкладке, которую вы использовали для смены страниц.

И вот я прикоснулся к ней.

- Итак... "Вы получили оружие, которое совместимо с вашим текущим классом!?"

Действительно, в оружейной секции был незнакомый лук.

Он назывался "Паучий лук".

Судя по названию, его, вероятно, дропнул монстр-паук, которого я убил.

Что ж, можно и взглянуть.

◆ Паучий лук

Тип: Лук

Атака: 20

Дальность действия: 30

Навык оружия: "Паутинная стрела".

[Паутинная стрела]

Выпускает стрелу, которая разворачивает клейкую сеть.

Можно активировать 8 раз в день, не использует ману.

Это звучало довольно хорошо?

Очевидно, он превосходит Лук новичков.

У того была только 7 в атаке.

А этот также имел двойной диапазон.

Навык оружия, который активируется только тогда, когда вы его используете, может потребовать некоторого привыкания.

Однако речь шла не столько о силе, сколько о том, чтобы помешать врагу. Это расширило возможности с точки зрения стратегии.

Если и было что-то, что мне не нравилось, так это дизайн.

Он был какой-то пушистый. Почти как нога паука.

Вроде как мерзко…

Тетива, казалось, была сделана из паутины и казалась очень прочной.

Я был счастлив по этому поводу.

Игра не показывала вам числа, но оружие действительно было долговечным.

Небрежное обращение с ними могло привести к его поломке, поэтому я должен был быть осторожен.

А еще мне приходилось выбирать оружие с высокой прочностью.

- Ну, когда я становлюсь сильнее, то чувствую себя намного уверенней… - пробормотал я себе под нос.

В принципе, я хотел бы бросить вызов боссу.

Я не знал, есть ли в этой области какие-нибудь боссы, но я хотел попытаться убить что-то, что обычно считалось бы смешным на моем нынешнем уровне.

Как я уже говорил, за смерть по-прежнему не полагается никакого наказания.

Так что пора было углубляться в лес.

□◆□◆□◆

И вот я нерешительно пошел дальше в лес.

Он был довольно дремучим, и сквозь деревья пробивалось мало света. И все же солнце светило прямо на то место, где что-то стояло.

Либо там не было деревьев, либо их снесли.

Горилла.

Гигантская горилла.

Она лежала на боку, как будто лес принадлежал ему.

- Подожди минутку. Горилла нормального размера была достаточно сильна, чтобы убить человека. И этот парень был во сколько раз больше меня?

Я почувствовал, что меня подбросят в воздух одним движением пальца.

А ее черный мех казался еще более жестким, чем у медведей.

Пронзят ли его мои стрелы?

Может, мне сбежать?

Даже если это была игра, я не хотел испытать, как эта штука будет меня терзать. У меня могут остаться шрамы на всю жизнь.

На самом деле, были истории о таких вещах, происходящих после того, как игры VR стали популярными.

Предположительно, разработчики приняли меры, но я не был в этом сильно уверен…

Нет-нет. Почему я только что думал о проигрыше?

Вся моя стратегия заключалась в том, чтобы не дать врагам начать контратаку.

И поэтому не имело значения, какой силой обладает враг.

Я взобрался на дерево, чтобы видеть его спину. Затем я внимательно осмотрел местность, чтобы убедиться, что там нет других монстров, которые могли бы меня потревожить.

Когда я шел сюда, там было довольно много монстров, но они, похоже, исчезли.

Возможно, они были слишком напуганы, чтобы приблизиться к горилле.

Ну, так уж случилось, что эта горилла умрет, так и не сумев отомстить.

Да она даже никогда не узнает, что ее ударило…

- Пожалуйста, пусть это сработает. Пожалуйста.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1190052