

Когда я был ребенком, я часто мечтал, чтобы я мог ездить на облаках и ходить по радуге.

Кто бы мог подумать, что такие давние мечты сбудутся для меня в этом возрасте...

Я полагаю, что это одна из хороших вещей в VR-играх.

В то же время это было и страшно.

- Тхи - это так высоко...

Моя ошибка заключалась в том, что я смотрел вниз, чтобы быть уверенным в ситуации, в которой оказался.

От невероятной высоты у меня закружилась голова, и я чуть не упал.

Прошло довольно много времени... с тех пор, как я в последний раз ощущал, как пот льется из каждой поры.

Возможно, быть таким реалистом не всегда хорошо.

Что же касается облаков, то здесь не было ничего особенного.

Никаких королевств или монстров.

Либо это еще не было реализовано, либо возможность ездить на облаках была не более чем маленьким пасхальным яйцом.

Я лежал на вершине облака, раскинув руки.

Оно было мягким и пушистым. Я чувствовал, что могу заснуть.

Ну... я мог бы, если бы это была кровать, которая стояла на земле...

- Сегодня действительно много облаков. Интересно, смогу ли я дотянуться до более высоких?

Я мог видеть чешуйчатые облака, плывущие в более высоких областях неба.

Они плыли с тем, что казалось правильным количеством пространства между ними, и были похожи на платформы в экшн-игре.

Уровень босса, если быть точным.

В центре скопления чешуйчатых облаков находилось похожее на кокон облако.

Вот где обычно появлялся босс.

Кеoooooooooo!!

Кокон взорвался.

Что-то выскочило из него и теперь летало между облаками.

Может быть это плавучий замок... Нет, эта скорость... Птица?

Обе догадки оказались ошибочными.

Это был... дракон!

Его чешуя была цвета неба, и у него были большие крылья, длинная шея и стройное тело.

Несмотря на изящное телосложение, это был западный дракон.

- Это... это выглядит так круто!!

Сколько бы лет мне ни было, я все равно считал драконов крутыми.

Они были просто холодными и сильными существами.

Просто сам дизайн был потрясающим.

Когда оружие, магия или эмблемы использовали драконов, они ощущались более особенными.

Боссы-драконы были пугающими, и классические герои часто имели в себе силу драконов.

Даже если они были просто второстепенными персонажами, они были запоминающимися своими визуальными эффектами.

Иногда они летали по небу как средство передвижения, открывая мир для исследования.

Я хотел сказать, что драконы - это замечательно.

Все мальчики любят драконов.

Все это было прекрасно, но что мне было делать в сложившейся ситуации?

Дракон еще не заметил меня.

Пока я не нападу на него, он, вероятно, оставит меня в покое.

Он определенно был сильнее любого монстра или игрока, с которым я сталкивался до сих пор.

Так что притвориться, что я этого не вижу, и убежать было неплохой идеей.

С тех пор как я начал игру, прошло уже три дня, так что за смерть полагается наказание.

Вас насильно отправят обратно в последний город, и вы потеряете часть своих денег.

Кроме того, ваш статус также будет временно снижен.

Это означало, что будет трудно немедленно вернуться и отомстить монстру, который убил тебя. Даже обычная разведка стала бы опасной.

- И все же я хочу бороться...

Если моя догадка была верна, этот дракон был невероятно редким монстром.

Он появлялся на небе только в дни с сильными ветрами и множеством облаков.

Если я не буду бороться с ним сегодня, сколько времени пройдет, прежде чем я увижу его снова?

Кроме того, я мог бы приобрести доспехи дракона, если бы победил.

Я тоже хотел быть тем главным героем, который обладал силой дракона!

Какой человек убежит, когда перед ним сильный враг?

- Подойди ко мне, дракон! Я твой враг!

Моя первая стрела вонзилась в дракона, и вот так началась великая битва.

◆◆◆◆

- ХАА... ха... он так силен!

Сколько бы стрел я ни выпустил, я не мог сказать, наношу ли я урон.

На это было две причины.

Во-первых, потому, что дракон, казалось, никогда не испытывал боли, когда я его бил.

Во-вторых, не было видно полосы HP.

Возможно, это было что-то уникальное для особых, редких монстров.

Отсутствие повреждений делало битву более захватывающей.

Но это было тяжело, когда ты не мог подбодрить себя и сказать: "Еще чуть-чуть, и у меня все получится!"

- Я надеюсь, что этот дракон также слабее атакует во время полета... !

Масштабные облака, которые работали как платформы, были довольно интересными.

Если вы хотели подняться, наступая на него, оно толкало вас вверх, как батут.

И если бы вы захотели спуститься, наступив на него, то проскользнули бы прямо сквозь него.

Это действительно напоминало мне экшн-игры.

Было ясно, что вы должны были использовать этот метод, чтобы уклониться от атак дракона во время борьбы с ним.

И еще добавлю то, что я мог использовать Варп-Стрелу, так что мне было легко передвигаться.

Быть соло было также плюсом в этом случае.

Если бы нас было четверо, люди, скорее всего, периодически сталкивались бы друг с другом в прыжке и падали.

Это будет такая битва, которая может разрушить дружбу.

Что касается дракона, то у него было три вида атак.

"Рев", который временно оглушает вас, если бы вы были слишком близко.

"Дыхание воздуха", когда воздух, выходящий из его рта, вызывал ударные волны, которые стирали облако, на котором вы стояли.

И еще был "Заряд", когда он нацеливался на вас и стрелял по прямой.

От Рева и Дыхания Воздуха мне было легко увернуться.

Это было потому, что Варп-Стрела была такой хорошей

способностью для этого поля боя.

С другой стороны, "Неподвижная снайперская стойка" была полной противоположностью, и я не мог использовать ее здесь.

Невозможно было оставаться неподвижным в течение 30 секунд на арене, которая требовала, чтобы вы все время прыгали.

И все же настоящей проблемой был "Заряд".

С этой атакой он отодвинулся от меня один раз, прежде чем зафиксироваться, а затем спикировал на меня.

Увернуться от него означало убежать в другое облако после того, как он прицеливался.

Так в чем же проблема?

Проще говоря, область удара была слишком велика.

Не только это, но и ударные волны разразятся вокруг летающего дракона.

Если бы они ударили меня, я бы вылетел прямо из облака.

А поскольку ударных волн не было видно, легко было ошибиться в оценке расстояния.

Вы можете получить урон даже после того, как убежали в другое облако или телепортировались, поэтому было необходимо, чтобы вы продолжали двигаться.

На самом деле меня несколько раз уносило ветром, и мне пришлось срочно возвращаться с помощью Варп-Стрелы.

Я просто считал, что мне повезло, что я досих пор не попал в зону поражения навыка врага.

И поскольку Варп-Стрела была моим спасением, я должен был сосредоточиться на восстановлении МР.

Я восстановил его, хотя это означало упустить возможность атаковать.

Это требовало терпения, но, когда сражаешься с могущественными врагами, важно иметь образец.

В случае с этим драконом у вас было хорошее время для атаки сразу после его Атаки.

Он отойдет подальше от чешуйчатых облаков и немного отдохнет.

Это означало, что он будет вне досягаемости для большинства игроков, но мои стрелы были в состоянии достичь его.

Это был единственный раз, когда я мог атаковать.

И поэтому, когда дракон был рядом, я продолжал прыгать и убегать.

Я бы ни при каких обстоятельствах не ударил его.

Один удар означал бы мгновенную смерть, поэтому я осторожно перемещался от облака к облаку и атаковал только тогда, когда не было никакой возможности контратаки.

Это был мой стиль.

После того, как я медленно "колупал" его своими атаками, что-то, наконец, изменилось.

Количество масштабируемых облачных платформ уменьшилось, и заряд дракона стал быстрее.

Очевидно, это была другая фаза. Значит его здоровье упало!

- Если я смогу забраться так далеко, я определенно смогу победить!

Прыгай, стреляй, прыгай, стреляй...

Возросшая скорость "Заряда" заставила меня использовать больше выносливости.

К сожалению, когда это было так быстро, мое тело не могло идти в ногу... !

Ударная волна ударила меня по ногам, и я потерял всякую чувствительность.

Это... было состояние частичного обезглавливания!

Поскольку я отключил боль в настройках, я бы помер от боли, когда мне отрезали ноги. Мне понадобится зелье регенерации, которое было отделено от зелья восстановления HP, чтобы исцелить это.

Оно была очень редким и не продавалось в магазинах. Так что у меня его не было.

Другими словами, я больше не мог прыгать.

Ну, я мог бы телепортироваться... Но это было бесполезно.

С моими физическими способностями, это был только вопрос времени, когда я умру, если буду продолжать пытаться убежать.

В таком случае ничего не оставалось, как продолжать стрелять до конца... !

Я покажу дракону, что Неподвижная Снайперская стойка - это то место, где я действительно сияю!

Кириририри... шу! Шу! Шу!

Дождь стрел обрушился на дракона.

Дракон навалился на меня и приготовился атаковать.

И тут гигантское синее тело устремилось ко мне...

В этот момент мое зрение внезапно наполнилось светом.

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1340911>