

Место, куда привел меня старейшина, было краем горы Ветряных Туч.

Как только мы миновали деревянный забор, впереди остался только крутой утес.

Если вы упадете, ничто не сможет остановить ваше падение. Это будет прямой путь ко дну.

- Стоглазая демоническая ящерица взбирается на эти скалы. И я хочу, чтобы ты убил ее прежде, чем она доберется до нас.

Другими словами, задача состояла в том, чтобы победить врага до того, как он пересечет линию обороны.

Сражения с ограничениями по времени заставляли меня нервничать.

Вы действительно чувствовали давление, когда враг становился все ближе и ближе.

Кроме того, как ты должен был атаковать врага, карабкающегося по прямой стене, когда ты был здесь?

Возможно, это было бы хорошо для арьергарда, но это было бы почти невозможно для авангарда.

- Не беспокойся о том, где стоять. Мы использовали тайное искусство, чтобы подготовить для вас особое облако.

Я понимаю. Тогда я смогу сражаться.

В отличие от обычных облаков, которые уплывают, облака здесь можно контролировать, перемещая центр тяжести.

Наклонитесь вправо, и вы будете двигаться вправо. То же самое было и с левой.

И если вы хотите спуститься, просто присядьте немного. Если вы хотите подняться, встаньте прямо, вытянув спину.

Управлять им можно было совершенно интуитивно.

- Это как Кинтун.

И вот я оседлал облако, пересек деревянную ограду и двинулся прочь от горы Ветряной Тучи.

Враг еще не появился.

- Удачи! - сказал старейшина, прежде чем исчезнуть.

Это был не глюк.

Теперь этот район был изолирован как "поле битвы".

Это было потому, что эта битва была частью задания.

С боссами, которые обычно существовали на поле, такими как горилла или Дракон Винклауда, у вас была свобода сражаться или бежать, когда вы хотели.

Но с квестовыми боссами все было по-другому.

Как только вы примете его, событие продолжится, в зависимости от результатов боев. Неважно, выиграешь ты или проиграешь.

"Поле битвы" было окружено невидимой стеной, поэтому вы не могли использовать облако, чтобы убежать далеко или вернуться в поселение.

Ты должен был выиграть или проиграть... Борьба должна продолжаться до тех пор, пока вы не достигнете любого результата.

... Что ж, это звучало еще более отвратительно, чем было на самом деле.

Это также должно было предотвратить участие людей, которые не были частью квеста.

Это не было бы проблемой, если бы они были членами партии, которые делали то же самое задание, но если бы вы были полным аутсайдером, вы даже не смогли бы наблюдать за боем.

Поскольку эти квесты также имели сюжетные элементы, это был хороший способ избежать порчи игроков.

- Хм? Небо вдруг потемнело...

Солнце зашло, и взошла луна. Однако он был затянут облаками.

Вместо этого вокруг горы Ветряных Туч появились бесчисленные красные бумажные фонарики, освещая все вокруг.

Поскольку я был теперь изолирован, они были в состоянии произвести такого рода драматические изменения.

Зу... зузу... зузу...

Звук, который мне было трудно описать, внезапно донесся из темноты подо мной.

Очевидно, она уже прибыла.

Стоглазая Демоническая Ящерица. Она была черной, как тень, и имела множество глаз.

Она начала карабкаться вверх по склону утеса.

В то же время я увидел красные глаза, которые покрывали ее тело.

Они были так привлекательны, словно умоляли меня прицелиться в них.

Однако, в то время как монстры с большим количеством глаз вряд ли были чем-то необычным, это, безусловно, было гораздо более тревожно видеть в VR.

Люди, страдающие трипофобией, не смогут справиться с этим.

Не только это, но это была настоящая рептилия, которая могла быть грубой для людей, которые ненавидели таких существ.

Монстры в этой игре были действительно разработаны так, что вы чувствовали, что должны убить их, несмотря ни на что.

И я имел в виду это как комплимент.

- Прицел! Мульти-выстрел!

Киририри... шу!

Стрелы попали в десять глаз.

И глаза закрылись после получения повреждений.

Таким образом, было легко отслеживать, в какие глаза нужно стрелять.

И как только я их всех собью, что-то должно произойти.

- Прицел! Мульти-выстрел!

Цели были большими, и движения ящерицы не были слишком быстрыми.

У меня не было причин промахиваться.

И поэтому мне просто нужно было атаковать несколько раз.

После спама "Мульти-выстрела" в течение некоторого времени произошли изменения.

Гюгигиги... джиджи... джиджи... !

Ящерица издала пронзительный вопль, а затем начала пятиться назад.

А потом она высунула свой длинный язык к небу.

На кончике был особенно большой глаз.

- Его слабость... !

Эти боссы типа глазного яблока показали свою слабость после того, как вы атаковали все их глаза...

Это было правдой даже здесь.

- Взрыв Ветряной Тучи!

Бьюууууууууууу

Налетел порыв ветра, словно хотел что-то толкнуть.

Ящерица отступила еще дальше.

Но это был не единственный эффект этого умения.

Стрелы летели по ветру, и их сила и дальность полета увеличивались!

- Тотальный быстрый огонь! Бронебойная Стрела!

"Тотальный быстрый огонь" не был новым навыком. Мне просто захотелось это сказать.

В любом случае, я должен был продолжать стрелять, пока его слабость все еще была открыта!

Через некоторое время ящерица втянула язык обратно и снова начала карабкаться вверх по утесу.

Более того, внезапно повсюду появились мелкие враги, похожие на глазные яблоки с крыльями

летучей мыши.

Их было около тридцати.

Тем не менее, все они станут жертвами "Мульти-выстрела".

Они не только были слабы, но и выглядели как враги, которые получают дополнительный урон, так как они летали.

И поэтому мне просто нужно было повторять одни и те же атаки.

Стреляйте в глаза вокруг тела, которое снова открылось, а затем стреляйте в язык, который вышел после этого.

Ящерица продолжала отступать, так и не сумев продвинуться вверх.

В конце концов, она вернулась на землю.

Однако в этот момент ее атаки изменились.

Фонари, которые плавали вокруг горы, внезапно исчезли все сразу, и вместо этого глаза ящерицы начали светиться красным.

И я приготовился бежать.

Если глаза светились, было очевидно, что должно произойти.

Лучи из глаз.

Многочисленные красные огни прорезали небо.

Поскольку это были лучи, у вас не было много времени, чтобы отойти в сторону.

И вот облако, на котором я ехал, было почти разрезано пополам. Тем не менее, от них можно достаточно легко увернуться, как только вы получили их направление.

Как только глаза ящерицы остановились на мне, это был сигнал, что луч выстрелит мне в голову.

Однако, если бы я был в таком месте, где наши глаза не встретились бы, я мог бы легко уклониться от атак.

Пережив новые атаки, я просто должен был повторить те же самые действия.

Но трехкратного повторения узора было недостаточно, чтобы победить его.

Это было задание, которое вы могли принять только после победы над Драконом Ветряной Тучи и получения доказательства.

И поэтому у ящерицы тоже было изрядное количество НР.

Кроме того, большинство сильных врагов в ММО нужно убивать группой.

А так как я был один и мне не хватало огневой мощи, это заняло бы некоторое время, даже если бы я усиливал свои атаки ветром.

Сам того не сознавая, я шел по дороге трудностей.

- И все же я каким-то образом добрался.

Черная фигура, похожая на тень ящерицы, начала белеть. Затем она растворилась в свете.

Темные тучи на небе рассеялись, и голубое небо вернулось.

Я... выиграл.

Поскольку была очевидная закономерность, это было проще, чем Дракон Ветряной Тучи. Однако эти долгие сражения утомляли.

Мне нужно было немного отдохнуть после того, как я расскажу старейшине о результатах.

Тем не менее, это был такой странный босс, что я был уверен, что он уронит редкий предмет... но это не так. Я даже золота не заработал.

Неужели все боссы квестов такие?

Это было немного разочаровывающе...

Ну, во всяком случае, я должен был пойти и доложить старейшине.

- Старейшина. Я смог победить врага.

- Да, я знаю. Я был очень впечатлен тем, как вы справились с тестом.

- Спасибо... Э-э, тест?

- Я ужасно сожалею, что обманул вас!

Старец склонил голову и все объяснил.

Поскольку это поселение находилось на такой возвышенной земле, оно было изолировано от внешнего мира.

В какой-то момент они начали торговать с другими городами. Однако негодяи, которые слышали легенду о драконе Ветряной Тучи, пришли с "фальшивыми доказательствами" и попытались воспользоваться традицией поселения.

А внешний мир обладал такими высокими навыками, когда дело доходило до подделки. Как жители поселения могли отличить их друг от друга?

И вот они решили принимать гостей с почестями на день, а потом заставить их победить страшного зверя.

И если они преуспеют, их примут...

Это ужасное существо на самом деле было разновидностью большого фамильяра, которым управляли жители поселения.

Другими словами, это был не настоящий монстр.

Так вот почему не было никаких предметов падения или золота.

И поскольку он был сделан людьми, он был слабее Дракона Ветряной Тучи.

Все это имело смысл.

- Теперь я понимаю причину. И я не сержусь. Теперь, когда я знаю, я чувствую себя намного лучше. Ну что ж, я ухожу...

- Пожалуйста, подождите!

- Д-да?

- Мы делаем больше для тех, у кого есть истинное доказательство. Это не просто скидка в гостинице!

Я вижу, это все еще была просто скидка.

Это не было похоже на то, что вы могли остаться бесплатно после теста.

- Во-первых, пожалуйста, примите эти два предмета!

- Это... оборудование из сета "Ветряной Тучи"!

- Да. Я думаю, что вы уже приобрели "Хаори", "Хакама" и "Таби" у Лорда Дракона Ветряной Тучи, и мы должны остальные передать человеку, у которого есть "доказательство".

Другими словами, Дракон Ветряной Тучи бросал одно и то же, независимо от того, кто его победил, но снаряжение, которое вы получали в поселении, было разным в зависимости от человека.

В моем случае он принял во внимание, что я был лучником.

◆ Перчатка лучника "Облачный пробойник"

Тип: Руки (перчатка)

Атака: 35

Защита: 15

Диапазон: 50

Навык: Нет

◆ Шарф "Поток ветра"

Тип: Голова (шарф)

НР: 30

МП: 70

Навык: Нет

Перчатка лучника предназначалась для защиты пальцев при стрельбе.

Она была сделана из очень прочной кожи и покрывала три пальца.

Хотя это было бы достаточно удобно при использовании лука, любое другое движение было бы очень ограниченным.

Несмотря на внешность, кулаки гориллы были вполне удобны для тонких движений.

И хотя они не влияли на дальность стрельбы, они также превосходили эту перчатку с точки зрения защиты и навыков.

Но я не мог игнорировать увеличение силы атаки здесь.

Был также тот факт, что они были легкими, хотя эта часть не была включена в их статистику.

Кулаки гориллы были такими большими, что могли служить щитом, но это означало, что они также были довольно тяжелыми.

Преимущества и недостатки.

Я, вероятно, в конечном итоге буду чередовать их в зависимости от необходимости.

Потом был шарф.

Он был длинным и развевался на ветру.

Даже просто стоя там, он выглядел очень круто.

И я даже не знал, что головной убор влияет на ваши НР и МР.

Поскольку я все время использовал и восстанавливал МР, было довольно здорово поднять его.

- Спасибо за замечательное оборудование. Я буду хорошо им пользоваться. Сейчас...

- Одну минуту, пожалуйста! Есть еще кое-что... из оборудования "Ветряной Тучи".

- Что?!

- Позвольте мне отвести вас в сокровищницу. Там я выдам последний пункт.

Значит, это были не просто пять предметов, чтобы завершить весь набор?

Интересно, каким может быть последний пункт...

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1366694>