Глава 48: Горы Хельды I

{П. Автора: Я изменил внешний вид панели статистики в этой главе, дайте мне знать, если вам, ребята, это нравится. Я хочу сказать спасибо Aeternabilis, он тот, кто дал мне общий взгляд на новую панель stat. Я надеюсь, что многие из вас останутся, даже если главы придется оплачивать в ближайшее время, даже если вы не хотите оставаться, я говорю спасибо за чтение в любом случае!!}

Я решил тянуть всю ночь в игре. Я не должен тратить это время впустую, выходя, так что многие игроки выравниваются, и все, что я сделал, это остался на уровне 19. Если бы путешествие на большие расстояния не было такой проблемой, то я был бы игроком самого высокого уровня. Горы, в которые я направляюсь, печально известны высокоуровневыми существами, которых трудно убить. Ну, может быть, для нормального игрока с нормальным классом. Думаю, я смогу расправиться с любым существом, которое мне попадется. Говоря о планах, я ничего не слышал из мировых объявлений о Роще Арки и происходящем сражении. Возможно, они уже объединили свои силы и сокращают его огромный запас здоровья. Я вспоминаю, что его здоровье составляет 10 миллионов, что невозможно для нормального игрока низкого уровня. С другой стороны, сотни тысяч атакующих одну и ту же цель в конечном итоге победят Арч-Гроув. Почти каждая крупная гильдия выйдет из этого еще хуже. Уровни игроков будут потеряны быстрее, чем кто-то сможет сказать: «Ну и дерьмо на меня».

Я всего в нескольких минутах ходьбы от входа в лесистые горы, и я взволнован для некоторого боя, прошло много времени с тех пор, как я сражался с монстрами более высокого уровня, чем я. Полуэмпионский дебаф, конечно, заноза в заднице, но у меня нет никаких планов ни на что, кроме Мира Древних. В реальном мире ценность растет с каждым днем, и никто не сможет долго оставаться в стороне. Я чувствую, что в будущем возникнет все больше и больше проблем, но не специально для меня. Я изменил график и не знаю, что принесут мои действия. Я могу быть уверен, что некоторые вещи уже изменились, Мир Древних уже повлиял на мои действия. По правде говоря, это проклятие божественного класса, и если я правильно его использую, то смогу добиться больших перемен. Если я использую его неправильно, это может привести к катастрофе. Время прошло, и я думаю, что должен сосредоточиться на предстоящих битвах.

Я подъезжаю ко входу в лесистые горы Хельды. Я чувствую монстров в лесу, некоторые из них сражаются за территорию прямо сейчас. Интересно, какие существа сражаются друг с другом, они должны быть сильнее остальных в этом месте. Я не знаю точной силы монстров, но они очень территориальны на ощупь. Все, что я определенно знаю, это то, что они находятся на более высоком уровне, чем я. Если я правильно разыграю свои карты, то смогу убить 2-х сражающихся и получить опыт за обоих, а более слабые монстры редко сражаются друг с другом. Я начинаю двигаться навстречу конфликтующим энергиям и остаюсь вне поля зрения. Сейчас я просто хочу понаблюдать. Я использую оценку на обоих из них, чтобы увидеть, какова текущая ситуация.

[Малиновый Полосатый Паук – Зверь 35-го уровня]

70,019/400,000 HP

[Желтая Пунктирная Супер-Оса 35-го уровня]

66,705/395,000 HP

Это сильные монстры. Они жестче, чем тот элементаль земли, с которым я сражался, однако

они оба почти мертвы. Убить их было бы нетрудно, если бы они были в полном здравии. Однако в этой ситуации вся работа уже сделана, и все, что мне нужно сделать, это использовать пару навыков «Клинок», и они оба закончены. Разрыв в 16 уровней означает, что я умру за 1 удар, а эти парни не слабаки, я должен бить, пока железо горячо. Я обнажаю мечи и первым бросаюсь в атаку на Осу, не хочу, чтобы она пыталась улететь. Я активирую свой ннавык»Клинок» и начинаю наносить урон.

[Желтая Пунктирная Супер Оса Lvl.35]

66,705/395,000 HP

[Вы разрубили грудную клетку цели]

[Вы игнорируете броню]

-63,455

[Вы разрубили метасому цели] [П.П.: хз что это.]

[Вы игнорируете броню]

-63,455

+4000 опыт

+800 опыт навыка «Клинок»

[Ваш уровень поднялся на 1]

[Уровень навыка «Клинок» поднялся на 1]

Теперь, когда о флаере позаботились, я могу сосредоточиться на Пауке. Я смотрю на него и вижу, что он бросается на меня и обнажает клыки. Он очень быстрый, вероятно, имеет более высокую скорость, чем я. Хотя у меня были годы, чтобы попрактиковаться в уклонении, я извиваюсь и поворачиваюсь, едва уворачиваясь от мощных челюстей и ног паука. Я чувствую ветер, который создают ветви, когда они проходят мимо меня. Теперь у меня есть разрыв с тех пор, как я отстранился. Я начинаю свою атаку со слэша и начинаю есть его здоровье.

[Малиновый Полосатый Паук-Зверь Lvl.35]

70,019/400,000 HP

[Вы разрубили 2 передние ноги] [П.П.: как правильно будет?]

[Вы проигнорировали броню]

-63,455

Он теряет много крови и выглядит готовым просто остановиться и умереть. Нет смысла продолжать это, поэтому я быстро избавляю его от страданий и режу ему голову.

[Вы попали в жизненно важную точку]

[Вы разрубили голову цели]

[Вы проигнорировали броню]

-126,910 критический

+4000 опыт

+800 опыт навыка «Клинок»

Я упускаю много опыта на уровне игрока, но перк «Наследник меча» мне очень пригодится. Это удвоило мой прирост опыта навыка, и я близок к 12-му уровню для моего навыка слэша. Самое лучшее в этом бою то, что я, наконец, добрался до уровня 20, а это значит, что я могу видеть больше информации о персонажах вокруг моего уровня, а не только их имена и здоровье. Я хочу проверить свою статистику и посмотреть, где я сейчас.

[Убийца (Зерн) 20-го уровня]

[Опыт: 5,280/22,000]

[Титул: Сын Архангела Михаила (Скрытый) и ещё 3]

[Статистика]

[Сила – 850] [Выносливость – 800] [Ловкость – 805] [Скорость – 920] [Мудрость/Интеллект – 7300]

[Здоровье: 6600/6600] [Мана: 73000/73000]

[Свободные очки характеристики: 10] [Рейтинг брони: 475]

[Инвентарь]

[Пассивные навыки]

[Наследник Меча] [Сын Неба] [Убийца Зла] [Спаситель Священных Ивовых Деревьев] [Искатель Легенд] [Божественный, у которого есть Легенда] [Предназначенный для Величия] [Искатель подземелий]

[Активные навыки]

[Свет Небес] Lvl.4 325/400] [Защита Небес] Lvl.4 225/400] [Клинок Lvl.11 900/2000] [Парирование Lvl.1 80/100] [Цареубийца N/A] [Бешеная машина N/A]

[П.П.: оставить так?]

Глядя на эти удивительные активные навыки, я заметил небольшую проблему: мне не хватает никаких атакующих навыков, кроме навыка «Клинок». В следующий раз, когда у меня появится шанс, я должен узнать о любых навыках, которым я могу научиться у поставщиков. Навык «Клинок»-это базовый навык для классов, ориентированных на лезвие, когда вы начинаете игру, все должно быть равно ему или лучше. 2 монстра не уронили ничего сверхъестественного, но паук уронил шелковый шар. Я могу продать это торговцу одеждой примерно за 60 золотых. Я чувствую себя немного плохо теперь, когда понимаю, как тяжело все остальные борются за золото. У большинства игроков, вероятно, сейчас есть только от 10 до 15 золотых.

Я могу продолжать убивать монстров, пока буду искать в этих горах Флинта, я уверен, что он находится глубже. Это хорошо для меня, так как чем глубже вы идете, тем лучше становится, и я способен добраться до конца этого места. Я, вероятно, получу еще несколько уровней, учитывая, насколько все здесь сильно. Нельзя терять времени, так как я проведу ночь в игре. Я должен быть настороже в этом месте, вы никогда не знаете, как трудно это может быть, и когда вы окажетесь в щекотливой ситуации. Пока Сера сражается и ищет Отшельника Флинта, битва с Арочной Рощей длится всю ночь. Лидер Ивового дерева, Увядшая Роза, разговаривает с другими лидерами гильдий теперь, когда они пришли к пониманию силы босса бродячего мира.

Я слушаю, как многочисленные лидеры выкрикивают свои опасения и потери в этой битве. Моя гильдия пострадала не так сильно, как другие. Я заметил жуткое чувство, которое он испускал, и мои инстинкты привели меня к гораздо меньшим потерям, чем другие гильдии. Ива наверняка выйдет из этого сильнее, если мы победим эту тварь. Темный Клинок поднимает руки, призывая всех присутствующих замолчать. В палатке становится тихо, пока мы все слушаем, что он говорит. «Мы все серьезно недооценили силу бродячего мирового босса, несмотря на то, что он только 30-го уровня. У него больше здоровья, чем у всего, что я когда-либо видел в этой игре, и можно с уверенностью сказать, что мы думали, что эта битва пройдет так же, как и другие в разных играх.» Я могу согласиться с этим утверждением. Он не только побеждал нас, но и учился, сражаясь. Это не просто говорит нам, что Мир Древних действительно отличается, это говорит нам, что NPC, боссы и обычные существа обладают таким же, если не большим, интеллектом, как и мы.

Это заставило многих опытных геймеров, которые привыкли к тупым боям A. I. или сценариям, чувствовать себя подавленными и побежденными. Никто в этой палатке не был готов к этой игре и ко всем изменениям и особенностям, которые она принесла. Темный Клинок продолжает говорить, и все стараются слушать. – Единственный способ уничтожить этого монстра-босса-это объединить наши усилия.» Как только он сказал, что протесты и споры вспыхнули. Многие гильдии здесь враждуют друг с другом и не хотят делиться наградами.

[П.П.: A.I. - искусственный интеллект, в кратце ИИ.]

Я полностью понимаю, откуда они берутся, однако многие люди в этой палатке также хотят быть теми, кто убьет первого бродячего мирового босса. Слава так же хороша, как и награды, у каждого в этой палатке будут выгравированы их имена на доске достижений. Единственный человек на доске достижений прямо сейчас-Сын Архангела Михаила. Все присутствующие лидеры гильдий и их командиры присоединятся к нему, многие надеются, что таинственный человек их заметит. Я только хочу привлечь больше внимания к своей гильдии и улучшить потенциал роста в Мире Древних.

Аргументы не планируют останавливаться в ближайшее время, так что, возможно, я должен дать ему шанс, так как мирные коммуникации не работали. Я подхожу к столу и смотрю на Темного Блейда, киваю ему, чтобы он сделал шаг назад, и на этот раз он позволяет мне говорить. Все заметили, что я взял переговоры и теперь готов выслушать мою идею, так как другая не сработала. «Вместо того, чтобы бороться за награды сейчас, как насчет того, чтобы мы все согласились бороться за них позже.» Некоторые смотрят, как я смущен, а другие точно знают, о чем я говорю. Мир древних позволяет помещать награды в пространство сопутствующего ущерба, геймеры называют его черной дырой. Основа механика в том, что все лидеры гильдий соглашаются положить награды в безопасное место, удерживаемое системой, а затем бороться за них в турнире на более поздний срок. «Мы можем решить, кто получает то, что у геймеров всегда есть, это единственное решение, которое я вижу.» Все гильдии в этой палатке идут ноздря в ноздрю с точки зрения власти и денег, это действительно просто

сводится к тому, что вы хотите и с кем вы боретесь за это.

Сначала наступает тишина, но многие начинают проникаться этой идеей. Многие из них готовы пойти на это, поэтому я вызываю систему и создаю пространство сопутствующего ущерба. Все в этой палатке в конце концов соглашаются, и теперь, когда система знает, что мы делаем, мы можем объединить наши усилия и победить эту чертову штуку.

Сейчас в Мире Древних происходит много вещей, но единственный человек, на котором сосредоточены боги света и тьмы, - это Сера. Это не значит, что они не заинтересованы в том, что происходит с игроками, сражающимися с Арч-гроув, только то, что путешествие Серы более детализировано и запутано. Это оставляет больше высших существ интересоваться его выбором в ближайшие дни. Тем не менее, некоторые из темных проявляют интерес к определенным игрокам в битве против Арч Гроув.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/59331/1619877