

Айнкрад, 74-й этаж, зона лабиринта...

На лестнице где-то в глубине лабиринта игрок с волосами цвета каштана обменивался ударами с рыцарем-скелетом. Звуки парирования и блокировки эхом разносились по полю боя.

Неподалеку Ву Янь наблюдал, как Асуна атакует монстра-скелета, словно проворная бабочка. Он удовлетворенно кивнул, похвалив ее взглядом.

В SAO есть два основных атрибута: сила и ловкость.

При повышении уровня каждому игроку предоставляется возможность распределить очки атрибута по своему усмотрению. Игроки могут выбрать баланс между силой и ловкостью или специализироваться на одном атрибуте.

Однако существуют и другие параметры и модификаторы статуса игрока. Например, есть атрибуты сопротивления, такие как сопротивление яду. Иначе у Ву Яня не кружилась бы голова от взгляда на буквально стену текста и цифр в пользовательском интерфейсе.

Эти два основных атрибута определяют дальнейший путь игрока. Также не существует предметов, которые могут отменить сделанный выбор, поэтому каждое решение должно быть тщательно обдумано. Например, Ву Янь добавил почти все очки атрибутов к Силе. Его невероятная скорость была достигнута в основном за счет снаряжения. Асуна же вложила все свои очки в ловкость.

Бойцы, специализирующиеся на ловкости, или скороходы могут лучше сражаться с монстрами, потому что они могут уклоняться и быстро атаковать в драке. Недостатком специализации в ловкости является невозможность быстро убивать монстров. Но к Асуне это не относится.

Ее скорость атаки намного выше, чем у среднего игрока. Она может наносить атаки так быстро, что за ней трудно угнаться обычному зрению. Ее средняя атака в секунду составляет от 12 до 20. Ее атака примерно средняя, но она с лихвой компенсирует это скоростью. Более того, она усилила свою атаку с помощью снаряжения, поэтому ее атаки могут нанести тонну урона.

Со стабильным уроном и ловкостью, позволяющей быстро атаковать или отступать, она, возможно, не сможет в одиночку справиться с боссом, но ее более чем достаточно, чтобы справиться с любым монстром, который может преградить ей путь. С высокими стандартами Ву Яня, ее способности прошли мимо его книг.

Она ловко оттолкнула монстра и повернулась, чтобы крикнуть Ву Яню.

"Янь, меняйся!"

Используя еще один сильный удар, она ударила рапирой, сияющей розовым светом, по щиту монстра.

Clang

Сила последующего удара ошеломила монстра. Асуна тоже была ошеломлена этим ударом.

Мимо пронеслась фигура и скрылась за монстром.

Бам

Почти ослепленная светом меча, исходящим от Ву Яня, она сузила глаза. Когда она пришла в себя, монстр уже летел прочь. В небе он разлетелся на осколки.

Рот Асуны превратился в букву "о".

Ву Янь быстро просканировал капли от монстра и заметил выражение лица Асуны.

"Ты выглядела так, будто увидела призрака..."

Асуна заметила свой нынешний вид и схватила Ву Яня за воротник. Ее смелый поступок стал неожиданностью для Ву Яня.

"Только что, это был удар двойной силы?"

Ву Янь растерянно моргнул и наклонил голову.

"Да, что-то не так?"

"Что значит что-то не так? Что это было, черт возьми?"

Лицо Асуны стало злобным.

"Почему ты не вошел в Пост-движение?"

Пост-движение - это жесткое состояние игрока после выполнения навыка. Чем выше уровень навыка, тем дольше длится это состояние.

Именно по этой причине в SAO очень важен переключатель. Позволив товарищу по команде переключиться после выполнения умения, вы можете отвлечь на себя агро монстра и выиграть время для восстановления игрока.

Время действия также является важным моментом. Игрок не может использовать один и тот же навык мгновенно, это просто невозможно.

Ву Янь именно так и поступил, он использовал один и тот же навык дважды.

Время выдержки можно уменьшить с помощью силы, но не до 0-секундной выдержки, которая теоретически могла бы позволить игроку разворачивать последовательные умения. Кроме того, пост-движение означает, что игрок должен остановиться после умения, что делает последовательные умения еще более невозможными.

Как? Как Ву Янь смог избежать Пост-движения и использовать свои умения два раза подряд?

Ву Янь понял причину ее недоумения и начал объяснять.

"Я действительно получил Пост-движение!"

"Как тебе удалось избежать удара монстра? Ты даже использовал два сильных удара..."

"Я уклонился".

"Уклонился?"

Асуна надулась.

"Ты издеваешься над ним? Как ты можешь уклоняться от атак в жестком состоянии?"

"У меня есть небольшая техника, которая помогла мне..."

усмехнулся Ву Янь.

Оглядевшись, он обнаружил монстра-ящерицу. Он сказал Асуне.

"Смотри внимательно..."

Он поднял свой Небесный Газер, и свет умения привлек внимание монстра. Не дожидаясь, пока оно подойдет к нему, он первым же ударом перевел бой на монстра.

Бам

Оттолкнув монстра, ящерица закричала в гневе. Он замахнулся своим длинным мечом на Ву Яня.

Ву Янь не мог пошевелиться из-за эффекта пост-движения.

Асуна затаила дыхание, не в силах поверить в происходящее.

Но, когда атака достигла Ву Яня, он каким-то образом смог увернуться от удара.

"Невозможно..."

глаза Асуны расширились от недоверия.

"Пост-движение..."

Ву Янь ударил монстра еще раз. Он снова увернулся, несмотря на то, что был заморожен Пост-движением.

Если бы любой другой игрок увидел это, он бы написал длинные отчеты об этом предполагаемом использовании ошибки.

Глаза Асуны загорелись вдохновением.

Он наклонил свое тело прямо перед тем, как его схватило жесткое состояние.

Этот наклон и перемещение центра тяжести означали, что он сможет увернуться от атаки монстра, полагаясь на инерцию.

"..."

Асуна не могла найти слов, чтобы описать это.

Насколько нужно быть смелым, чтобы повернуть такое?

Этот прием требовал точного прогнозирования того, куда нужно уклониться, еще до того, как атака приземлится.

Таким образом, Ву Янь мог проскочить через пост-движение с помощью заранее спланированных движений. Это было сопряжено с огромным риском провала предсказания, в результате которого Ву Янь врезался в атаку монстра вместо того, чтобы уйти от нее.

Чтобы эффективно использовать это движение, пользователь должен обладать сильной, почти нечеловеческой способностью предсказывать направление атаки монстра почти со 100% точностью.

Этого не может сделать ни один игрок!

<http://tl.rulate.ru/book/7420/2102939>