

Было приятно осознавать, что в моих руках такая сила, но сейчас было не время ликовать по этому поводу. Я отчётливо вспомнил об этом, когда один из двух оставшихся гоблинов издал «Гра-а-а-а!» и бросился на меня. Он нёсся мимо своего мёртвого товарища, замахнувшись дубиной прямо на меня.

К несчастью для гоблина, такая слабая атака не смогла поразить меня. Я поднял щит, прикреплённый к моей левой руке, и тоже влил в него ману.

В ГК щиты технически классифицировались как оружие. Увы, вы не могли использовать заклинания с любым оружием, которое у вас было под рукой, даже если вы вливали в него ману. Вместо этого вы могли использовать своё оружие для парирования атак.

Я выставил свой щит вперёд как раз в тот момент, когда дубина гоблина ударила по его поверхности, отбросив и монстра, и его оружие назад.

Я ухмыльнулся. В ГК было довольно мало времени для парирования, но если тебе удавалось это сделать, это был идеальный способ вывести противника из равновесия.

Гоблин издал растерянный стон, его голова всё ещё кружилась после парирования. Я обрушил свой меч ему на голову, поразив его слабое место с предельной точностью.

Изо рта гоблина вырвался тихий сдавленный стон, а затем он рухнул на землю, побеждённый.

Остался всего один.

Последний гоблин, в отличие от остальных, держал в руках короткий меч и щит. К моему удивлению, он не убежал в ужасе, увидев, что его собратья убиты — вместо этого он свирепо посмотрел на меня, вызываясь поднимая щит.

Итак, — подумал я. Что же с тобой делать?..

Я облизал губы и прикинул варианты, наблюдая за гоблином, который кружил вокруг меня. Он старался держаться на расстоянии, явно опасаясь моей силы.

Судя по тому, что я видел в анализе, у всех гоблинов были довольно невпечатляющие характеристики, — подумал я. Этого и следовало ожидать от монстров их уровня. Рекс более чем достаточно силён, чтобы пробить щит гоблина и одним ударом разрубить монстра пополам, но... для меня это прекрасная возможность проверить, насколько я свободен в действиях «Герои и Клинки»... Я ухмыльнулся. Посмотрим, сработает ли это.

Я издал стон и низко пригнулся, отклоняясь вправо. Двигаясь, я во второй раз наполнил свой меч маной, готовясь использовать то же искусство, что и несколько мгновений назад. Однако на этот раз я не планировал позволять искусству управлять моими движениями после его

активации — я хотел сам вычерчивать в воздухе V-образную дугу.

— Замах! — закричал я, активируя искусство, и мой меч со свистом рассёк воздух.

Я нанёс удар сверху вниз под другим углом, чем обычно, и он скользнул прямо под щит гоблина, горизонтально рассекая его туловище. Я нанёс удар снизу вверх, торжествующе ухмыляясь, когда мой меч пронзил гоблина насквозь.

Похоже, мой маленький эксперимент удался, подумал я с коротким, раздражённым смешком.

Прямо передо мной на землю упало разрубленное пополам тело гоблина.

— Рекс, что это ты только что сделал? — услышал я, как Нуук спросил у меня за спиной, в его голосе явственно слышалось удивление.

— Что ты имеешь в виду? — спросил я, сбитый с толку. И тут до меня дошло — он имел в виду то, как я изменил способ нанесения удара.

Когда я играл в ГК, было два способа создания рисунка: автоматически или вручную. Автоматическая версия рисунка активировалась при нажатии кнопки на геймпаде, которую вы настроили для запуска этого действия. Однако, удерживая кнопку нажатой, вы могли бы активировать рисунок вручную, обведя его форму в воздухе с помощью контроллера движения.

Тот факт, что вы могли использовать контроллер движения таким образом, на самом деле был одним из главных преимуществ игры — это создавало ощущение, что вы размахиваете настоящим оружием. Разработчики также добавили стимулы для использования метода ручной активации, поскольку, естественно, они предпочли бы, чтобы игроки выбрали этот вариант, а не просто нажимали на кнопку и наблюдали, как ход выполняется автоматически.

<http://tl.rulate.ru/book/75583/4988922>