— Хаа… хаа… я это понял. Я понял… новый стиль, чтобы отомстить разработчикам…! — я ухмылялся в центре тренировочной площадки. Передо мной громоздились сотни побитых тренировочных чучел.

Тренировочная площадка была удобным местом. Сделай хаказ, и оно породит тебе любое количество мобов. На стойке регистрации можно было выбрать общую тренировочную площадку или индивидуальную.

Я пользовался последним вариантом. Она предназначалась для тех, кто хотел тайно улучшить свой боевой стиль. Первая площадка, с другой стороны, была скорее местом для тренировки базовых навыков путем проведения шуточных боев с другими. Я слышал, что число новых пользователей увеличилось более чем на 50 000, так что, возможно, мне стоит зайти туда, чтобы дать им несколько советов. Например, научить пользователей лука как наносить удары.

Ну, давайте пока отложим это в сторону.

—…Лучший стиль боя – это атаковать, атаковать и атаковать, в конце концов. Если я больше не могу выдержать несколько смертельных ранений подряд и моя огневая мощь упала, это не значит, что я должен обороняться.

Да, если ты мужчина, ты можешь только атаковать. Если бы вы убили своего врага до того, как он напал на вас, он не смог бы напасть на вас; как говорится, самое сильное нападение – лучшая защита.

Исходя из этого, я просмотрел несколько умений, повышающих урон, но ни одно из них мне не понравилось. Множитель урона теперь был ограничен 10-кратным значением.

После часа мучений я наконец решил положиться на сайт руководства.

Я все еще злился на него за то, что он меня обманул, но не мог отрицать, что он был невероятно полезен.

Пока я скрипел зубами от комментариев ”Призыватель+Лук+Удача, от сломанного до мусорного! Ура~!” тут и там, я открыл страницу под названием ”Рейтинг сильнейших ограниченных навыков”.

Я прокрутил вниз от верхних строчек, где выстроились навыки с высокой универсальностью, и в итоге добрался до самой нижней, где находились навыки с ограниченным применением… и там я нашел это. Дерьмовый навык, который позволит мне выйти из затруднительного положения!

Умение только для Призывателей, «Оружейный барьер». Требуемые очки событий: 150 (максимум)

□□Когда HP ниже 10%, мгновенно вызывает оружие вокруг пользователя.

Однако призванное оружие возвращается в ящик с предметами через 3 секунды.

Это был ограниченный навык, который я приобрел.

Я понятия не имел, так как у меня было почти тридцать тысяч очков, но для обычных игроков 150 очков за навык, который можно активировать только в определенных ситуациях, было довольно дорого и совсем не привлекательно. В конце концов, им приходилось побеждать не меньше игроков.

— «Оружейный барьер», навык только для Призывателей. Похоже, его неудобно использовать в обычных условиях.

Я попытался использовать его так, как задумали разработчики. У моих ног появилась формация призыва, из нее выскочил мой лук новичка и вскоре исчез.

Похоже, я мог использовать его для защиты, если бы успел вовремя атаковать противника.

Вероятно, это было бы очень полезно для игроков, владеющих большим мечом с широким лезвием, но… оружием, которое я выбрал при создании своего персонажа, был ”лук”. Тонкий и легкий, он оказался бы довольно бесполезным для защиты.

Поэтому сначала я подумал, что это дерьмовый навык, но потом мне пришла в голову одна мысль… Это напомнило мне, что будет, если я буду использовать оружие, отличное от того, которое я выбрал изначально?

И вот я купил меч, и когда я попытался взять его в руки – как ни странно, он вылетел у меня из руки.

Было бессмысленно держать его крепко. С отчаянным желанием никогда не дать себя экипировать, меч вылетал из руки каждый раз, когда я пытался его взять.

Кивнув на результат, я использовал «Оружейный барьер», чтобы призвать меч у своих ног.

…Затем он взлетел вверх, как ракета, не выступая в качестве щита передо мной.

Увидев это, у меня возникла идея: ”Что произойдет, если я вызову меч горизонтально из-за спины?”

Я попробовал и получил интересный результат. Он полетел вперед, как будто меч был выпущен.

Но, возможно, из-за того, что он был запущен системой, его точность была хреновой. Летающий меч пролетел мимо тренировочного чучела и упал на землю. Ну, я думаю, этого следовало ожидать.

Однако… В таком случае, я могу просто присовокупить Понтаро и банду, удивив врага летающим мечом. Подумав так, я материализовал свой лук и попытался снова призвать меч, но произошло нечто удивительное.

Это был очень приятный сюрприз. Внезапно активировался ”Волшебный стрелок”. Этот навык добавлял способность самонаведения к брошенным/выстреленным предметам, и благодаря ему меч точно вонзился в тренировочное чучело!

…В итоге я обнаружил удивительную лазейку. Очевидно, когда я заставлял что-то летать, держа лук, система распознавала это как ”стреляющую атаку”.

А поскольку это считалось моей атакой, то срабатывали и навыки, увеличивающие урон, благодаря моей исключительной Удаче.

В тот момент я подумал: ”Это будет интересно!”

***

Вернемся к настоящему.

Путем проб и ошибок я смог придумать способ восполнить утраченную огневую мощь и движения.

— Выходите, тренировочные ”Короли Гоблинов”!

— Гобу гобу!

Десять Королей Гоблинов появились передо мной. Хотя они были ненастоящими, их характеристики были такими же, как и у настоящих.

Они подняли свои дубины и бросились ко мне.

Поскольку «Стойкость» была ослаблена, я умру, если получу два удара подряд.

— Я уничтожу вас всех. Активировать навык «Оружейный барьер»!

В этот момент позади меня, словно мандала, появилось бесчисленное множество вызывающих формаций.

Из них одновременно выстрелили сверхтяжелые ”волшебные мечи” и ”волшебные копья”. Короли Гоблинов были пронзены один за другим, и более того, они были поражены различными болезнями, такими как ожог и яд, прежде чем умереть и исчезнуть.

Ни одно из оружий не обладало свойствами ”Живого Оружия”, но они все равно наносили удары.

— Это конец…

Это была моя новая сила, мой новый стиль боя.

Количество монстров, которых можно было вызвать, было ограничено. Понтаро и банды не хватило бы, чтобы овладеть всеми моими новыми стрелами/оружием.

В этом случае их способность ”добавлять силу к силе атаки одержимого оружия” не могла быть использована, поэтому урон, наносимый оружием моим врагам, был бы невелик.

Но если так,

— Оружие выстреливается системой, поэтому его вес не имеет значения. В этом случае я могу просто стрелять оружием с безумным весом или эффектами болезни.

Я использовал свои очки событий, чтобы купить всевозможное высококлассное ограниченное оружие, чтобы сделать его своими ”стрелами”.

Более того, поскольку у меня было много редких предметов, накопленных благодаря эффекту моей чрезвычайной Удачи, я продал их и купил много высококачественного оружия в оружейных магазинах по всему городу.

В результате получился новый стиль –”Призыватель+Лук+Удача: убивать врагов, осыпая их оружием”.

Довольный плодами своего труда, я крикнул: ”Да, черт возьми!” — и рассмеялся: ”Хаха! Ну, я могу носить только до 50 предметов. Не то чтобы я мог сокрушить своих врагов бесконечным количеством оружия, но с этим я смогу снова сражаться!”

Проблемы еще оставались, но, по крайней мере, теперь я могу двигаться вперед.

Я вызвал перед собой окно меню.

Там было объявление от разработчиков: ”Через неделю мы проведем боевое событие: Великая война гильдий! Бесчисленные гильдии вместе со своими домами гильдий будут вызваны в специальное пространство, где они будут сокрушать друг друга, пока их дома гильдий не будут уничтожены”.

Учитывая, что содержанием последнего события были десятки тысяч игроков, убивающих друг друга, разработчики определенно были дерзкими. Честно говоря, это было довольно грубо, но, как бы мне ни было неприятно это признавать, это было как раз по мне.

— Хорошо… Значит, мне понадобится дом гильдии для участия в этом. Ах да, у меня есть ”Разрешение на создание гильдии” в качестве приза.

Однако в объяснении системы гильдий говорилось, что ”участок” потребуется отдельно.

Получалось, что его нужно было получить через квест или купить. Как только у вас будет ”Разрешение на создание дома гильдии”, которое также можно купить за дорогую цену, и участок, вы сможете установить землю как свой дом, после чего сможете использовать различные возможности, открываемые гильдией.

Закрыв окно меню, я принял решение.

— Когда дело доходит до участков, чем больше, тем лучше, не так ли? Хорошо, тогда я попробую купить ”город”!

Я знаю, что говорю что-то абсурдное, но если ты мужчина, то должен стремиться к большему!

Мой дедушка, который любил фильмы про якудза, но на самом деле был очень добрым и работал в компании по выдаче денег, однажды сказал: ”Не верь в слово ”невозможно”. Даже люди, которые постоянно жалуются на невозможность этого и невозможность того, могут что-то создать, если выжать из них все силы” — итак, я был уверен, что это всего лишь вопрос духа и мужества.

Да, даже если цель казалась невыполнимой, если вы упорно трудились, пока не достигли ее, невозможная цель становилась ”возможной целью”, то есть понятия ”невозможно” в этом мире не существовало! Люди могли сделать все!

Все дело в силе духа и мужестве! Пока они у вас есть, вы обязательно сможете достичь своей цели!

— Как герой, выступивший против злых разработчиков, я должен получить огромный дом, чтобы не разочаровать всех! Хорошо, я постараюсь купить хотя бы замок!

А потом я отправлюсь буйствовать в предстоящем событии гильдии. Получив тонны очков события, я обменяю их на ограниченные предметы, продам их, а затем воспользуюсь функцией конвертации внутриигровой валюты в реальную, чтобы украсть тонны денег у разработчиков и заставить их страдать! Вперед!!!

Я покинул тренировочную площадку с бьющимся от волнения сердцем.

http://tl.rulate.ru/book/78637/2748124