В лесу разносились звуки ожесточенной битвы.

Мечи и щиты сталкивались.

Топоры и копья скрещались.

Сорью мгновенно сократил расстояние между собой и Каннаги. Молодой человек 38 уровня пытался создать расстояние, повторяя заклинание «Святое Проклятие Меча»...

Сорью использовал основной навык Головореза «Бритвенное лезвие», чтобы прервать его заклинание.

Молодой игрок упал с кашлем, в то время как Сорью протянул ему руку и помог ему подняться.

«Я знаю, что ты отступаешь, чтобы повторять свои заклинания, но если противник увидит это, он обязательно тебя остановит. Это отлично срабатывает, если ты просто сражаешься с монстрами, но в будущем вы столкнетесь с более жестокими противниками. Тебе стоит лучше изучить комбинационные атаки.»

«Я слишком медленный?»

«Ты не медленный, скорее слишком понятный. Тебе нужно работать над изменением своих движений, чтобы не настораживать врагов.»

Молодой человек одобрительно согласился с советом Сорью.

В «Elder Tales» вы считались среднеуровневым игроком по достижении 40-го уровня. Вам нужно было испытать довольно много битв, чтобы достичь этой стадии. Этот уровень был достаточно высок, чтобы производственные игроки могли защититься, но для игроков, специализирующихся на боевых действиях, требовалось больше навыков и утонченности.

В мире «Elder Tales», который больше не был игрой, это был решающий момент.

Несмотря на то, что авантюристы не умрут, они все еще могут чувствовать боль.

По словам игроков, которые раньше умерли, боль не была невыносимой, она была на уровне перелома костей или дорожно-транспортных происшествий (это было еще болезненней). Даже если вы проигнорируете болезненный аспект, было много недостатков с умиранием.

Примером была проблема времени.

Когда в «Elder Tales» все еще играли, время в этом мире было в 12 раз быстрее. Когда в реальном мире прошло 2 часа, здесь прошел целый день.

Это было реализовано с учетом квестов игры. Некоторые миссии можно было выполнять только ночью, поэтому, если бы время между реальным миром и «Elder Tales» было синхронизировано, то когда было ночное время в реальном мире, это была бы ночь в игре.

Если бы эта система была именно такой, игроки «Elder Tales», которые могли играть только в определенный день, не смогли бы выполнять ночные миссии. Игроки в реальном мире, как правило, имеют относительно фиксированный график работы и времени игры.

Для удобства таких игроков время игры было установлено в 12 раз быстрее, 2 часа реального времени эквивалентно 1 игровому дню.

Но для «Elder Tales», который превратился в альтернативный мир, игроки были в самой игре, в отличие от того, когда это была просто игра, им нужно было отдыхать и спать.

И поэтому места, которые обычно занимали час путешествия, когда все было игрой, теперь занимали 12 часов путешествия. Если вы включите сюда еще отдых и время, чтобы организовать лагерь, путешествие может занять 2 дня.

Благодаря быстрым методам перемещения, таким как Кольца Фей, которые ограничивались по его использованию, это изменение было гораздо более заметным.

Если бы вы хотели зачистить подземелья или перейти в зону с высокоуровневыми монстрами, первой проблемой было путешествие.

Это сделало Опыт более важным, чем раньше. Требование повышения не изменилось, но количество Опыта, которое вы могли зарабатывать каждый час, было намного меньше, чем раньше. Если вы умерли и потеряли Опыт и деньги, вам понадобилось бы гораздо больше усилий, чтобы вернуть их.

Если вы так думали, сложность битвы увеличилась, и поскольку не было постоянной смерти, была обеспечена минимальная безопасность всех игроков. Но авантюристы, которые регулярно участвовали в боях, должны были понять это и оттачивать свои навыки.

Молодой Каннаги также понял это. Он вытащил меч и принял серьезное выражение, многократно подтверждая шаги, чтобы активировать свои навыки.

Каннаги были целителями в восточном стиле, и они могли экипировать мечи.

Возможно, это на других серверах было иначе, но на японском сервере мужчины Каннаги назывались Неги, женщины Каннаги были известны как Мико. Одежда, которая соответствовала этим названиям, Суйкан и алый Хибакама для девиц, была доступна Каннаги на 40-м уровне, и многие из них поставили этот уровень в качестве своей цели.

Новые предметы в «Elder Tales» могут быть добавлены дочерними компаниями через пакеты расширения. Для японского сервера было много оборудования для Каннаги и Самураев, включая «священный меч», который увеличивал магические способности. Каннаги, который любил играть в соло, как этот юноша, любил этот тип оружия.

Сорью ухмыльнулся ему.

У него был потенциал, Каннаги были целителями, за исключением нескольких моментов, поэтому они не смогли использовать оружие и навыки. Но были поблажки, позволявшие сражаться в ближнем бою. Если бы они могли использовать магию дальнего боя и оружие ближнего боя, их боевая мобильность и разнообразие увеличились бы, став преимуществом для Каннаги.

Сорью собирался научить некоторым практическим ногам, когда он внезапно повернулся и посмотрел позади него.

Он всегда был уверен в своих предчувствиях.

Звук мелодии прозвучал в его голове, вероятно, он никогда его не забудет, но это был не настоящий звук, а сигнал из его игрового меню.

Этот рингтон сообщил о телепатии.

«Сорью! Сейчас же приходите на пляж!»

«Мари-сан, что случилось?»

«Сахуагин вторгаются с моря, новички... Ух, быстрее!»

Сорью закончил звонок и крикнул молодому Каннаги: «Собери всех, быстро!»

Ситуация на пляже была неизвестна.

Число Сахуагинов и боевая мощь были неизвестны.

Но сообщение было срочное, Мариэль запыхалась, и на заднем плане были звуки битвы. Новички были на низком уровне, несмотря на то, что с ними было много авантюристов более высокого уровня, все также зависело от количества врагов, и он понятия не имел, какова там была ситуация.

(Что происходит сейчас? Почему в этом месте появились Сахуагины?)

«Соберите всех людей и свяжитесь со мной через телепатию... поддерживайте связь каждые 10 минут!»

Сорью оставил эти слова и убежал. Он торопливо подул в свою флейту призыва, но не хотел терять время, ожидая, пока его лошадь прискачет и бросится в лес.

Было важно позаботиться о новичках здесь, но новички на побережье были ниже уровня 30.

Сахуагин был типом монстра.

Как вы могли бы понять по его названию, это была получеловеческая раса, живущая в море или озерах, рыба с 4 конечностями, растущими из ее тела. Он был серым или темно-синим, у большинства из них были коричневые пятна.

Он был между 160-200 см в высоту, весом около 100 кг.

На их передних конечностях были перепончатые руки, они использовали свои жабры, чтобы дышать под водой, и могли также использовать свои легкие, когда они изредка выбирались на сушу.

Из-за их кожи или структуры тела они не могли жить вдали от воды, поэтому это было редкое

чудовище, встречающееся на равнинах или в обычных подземельях.

Их интеллект был на уровне гоблинов, большинство из них предпочитало использовать дротики или трезубцы, это была предвещание, которое Сорью имел о них.

У него было мало опыта борьбы с этими монстрами.

(Их уровень... Я помню, около 20-30 ...)

Светло-коричневая лошадь мчалась, Сорью бежал рядом с ней и запрыгнул на спину. Затем он направился прямо к береговой линии.

Он прищпорил лошадь.

Рассекая зеленый лес и крыжовник.

Хребтовые дороги, которые разрезают холмы на участки, такие как плитки.

Небо было голубым с облаками в небе, которые когда-либо были летом.

Это была прекрасная сцена.

Несмотря на то, что это был такой момент, Сорью не мог удержаться от размышлений.

Хотя лето было таким освежающим и красивым.

Его ухо поддерживал телепатический звонок, со звуками задыхающегося, столкновения с оружием и пронзительным шумом магии, разрывающейся в воздухе.

На заднем плане был рев отвратительного Сахуагина и хаос битвы.

Он слышал капающий звук, возможно, Мариэль тоже ранена.

Сорью сдержал свое чувство, которое застряло у него в горле, как камень.

Он проехал через пустой школьный городок, добираясь кратчайшим путем до пляжа. Этот широкий пандус должен использоваться фермерами в древние времена, с полузакрытыми телефонными столбами и флагами, которые потеряли смысл. Лошадь Сорью пробежала по полям цветка рапса и полям овощей с максимальной скоростью.

Он пересек тропинку с бегущими новичками и добрался до пляжа. На передних линиях были члены Рыцарей Черного Меча и Кили, Мариэль также боролась за защиту своих товарищей.

Сорью ворвался в толпу Сахуагин на лошади, сбив несколько монстров с трезубцами в руках. Военная лошадь, исключительная для игроков высокого уровня, соответствовала ожиданиям Сорью, демонстрируя свою силу на поле битвы.

«Мари-Сан!»

«Сорью!»

Сорью расположил себя между монстром и бледным лицом Мариэль, защищая ее. Он был лидером боевой группы в «Альянсе полумесяца».

Обязанностью Сорью было защитить Мариэль в битве, противником были Сахуагины, их уровень был низким, но их численность заполняла весь пляж.

«Мари-сан, пожалуйста, держись! Мы должны собрать группы, разбросанные по всему лагерю... сейчас!»

Сорью взмахнул обоими мечами, с элегантным движением, как оперный актер, он снес страшную группу сахуагинов, которая выглядела как гибрид между рыбой и рептилиями.

Он превратился в вихрь и многократно нападал, не избегая тумана черной крови вокруг него. У него не было плана, он не думал слишком глубоко, он просто бросился на поле битвы, не сдерживаясь, сосредоточившись на том, чтобы забрать их по одному.

На данный момент Сорью не знал.

Поток Сахуагинов, казалось, никогда не заканчивался, вторгаясь в пляж один за другим. Атакующие надвигались как темное облако, и это было только началом многих кризисов, происходящих на полуострове Песчаного Листа.

Молодой человек взмахнул обоими мечами, когда он прыгнул в воздух, сражаясь, стремясь всем сердцем защитить своих товарищей.

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147723>