

Глава 2

Прежде чем что-либо предпринять, Зефир быстро проверил свой статус.

[Имя: Зефир

Раса: Человек

Название: Нет

Класс: Мечник (ученик)

Второй класс: Нет

Уровень: 1

НР: 100

МР: 50

Статистика:

Сила: 5

Ловкость: 5

Жизнеспособность: 5

Интеллект: 5

Очки, доступные для статистики: 0

Мастерство владения оружием:

[Базовое мастерство владения мечом, уровень 1] Увеличивает урон от меча на 5%.

Классный Талант: Владение навыками, связанными с мечом, увеличивается на 50%.

Навыки: [Отбивная Ур. 1] Рейтинг: Общий [Наносит 15% урона цели. Тип: Активный Уровень владения навыком: 0% Потребляемые ресурсы навыков: Отсутствуют [Время перезарядки: 20 секунд.]

Из своего окна статуса Зефир вывел, что каждое очко живучести увеличивает НР на 20, а каждое очко интеллекта увеличивает МР на 10.

В Тенсуре все классы начинаются со 100 НР и 5 очков всех характеристик, а после прокачки вы получаете 10 очков характеристик, которые вы можете свободно распределять. Однако МР не был очень полезен до 10-го уровня, потому что у игроков вообще не было никаких навыков, и даже классы магического типа могли использовать физические атаки только на ранних стадиях.

Затем Зефир оглядел деревню. Он был поражен тем, как это место, вероятно, могло быть настоящим городом в сельской местности, если бы не мечи и палочки, которые некоторые люди выпустили, чтобы похвастаться.

Зефир даже чувствовал запах еды, которую продавали в продуктовых тележках. В отличие от современного города, где живет Зефир, в Деревне Новичков свежий воздух, в отличие от загрязненного воздуха. "Итак, что мне делать?"

Пока Зефир бормотал, появилось уведомление. [Теперь начнется урок.] Вместе с этими словами Зефир исчез в темном пространстве.

Виртуальная реальность смогла стать авангардом современной эпохи, потому что в мире виртуальной реальности было возможно все.

Все было возможно. Но это не означало, что кто-то может быть хорош в чем угодно.

Хотя в виртуальном мире можно было достичь чего угодно, сделать это успешно было сложно. Прыгнуть со скалы? Хотя боли не будет, большинство людей не смогут ее выполнить. Люди не плакали бы и не дрожали бы от страха, проходя подготовку в учебном лагере, если бы могли.

Это было самым большим препятствием, которое приходилось преодолевать, играя в игры виртуальной реальности, особенно в ролевые игры.

Игры в виртуальной реальности давали игрокам возможность забить медведя до смерти одними лишь кулаками, но даже в этом случае это удавалось только двоим или троим из каждых десяти. Остальные семь или восемь потерпели неудачу.

На то были две причины.

Во-первых, они не могли использовать свои силы. Они не только были напуганы, но и испытывали недостаток опыта.

Вторым было их отвращение к убийству живых существ. Для них виртуальные существа ничем не отличались от существ из реальной жизни.

Главной особенностью Tensura была борьба с монстрами, и разработчики игры считали, что совершенствование этого аспекта является ключом к успеху.

В результате они попытались сделать игровой бой максимально реалистичным.

Было тяжело быть реалистом. И на этом все закончилось. Из разрезов не вываливались органы, не взрывались мозги, но кровь брызнула реалистично. Хотя игроки всегда могли отключить эту функцию, сам факт ее существования менял правила игры. 3 Более того, когда монстры получали ранения, они не просто сидели на месте, а сердито рычали. Они переместились, чтобы скрыть свои раны, и они бросились на того, кто нанес им травмы.

И наоборот, для тех, кто впервые играет в VR-игры, это было непросто.

Было много людей, которые не могли приспособиться к игре, даже заплатив за нее большую сумму денег.

Решение этой проблемы разработчиками было простым.

Они сделали очень подробное руководство. Цель урока состояла в том, чтобы помочь игрокам приспособиться к этому новому миру.

Пространство, где появился Зефир, было огромным Колизеем. Там его ждал какой-то человек. Его имя было полно вопросительных знаков.

Это был искусственный интеллект, который проводил обучение.

Прежде чем Зефир успел ответить, заговорил ИИ.

[Привет, Зефир. Я несу ответственность за прогресс в обучении.]

"Закончи это как можно быстрее", - сказал Зефир ИИ, поскольку он решил сначала исследовать, но не смог из-за учебника. Тем не менее, ИИ не запаниковал.

[Затем я перейду непосредственно к уроку. Есть два руководства. Я пройду по деталям теста магической силы и боевого теста, прежде чем продолжить.]

В тот момент, когда слова ИИ закончились, магическая сила возникла под ногами Зефира.

[Этот магический круг отвечает за сбор магической силы. Это проверит вашу чувствительность к магической силе.]

Зефир кивнул, так как ему было любопытно узнать об этом.

[Отсюда начнется магический круг. Вы можете испытать странное ощущение. Вы должны быть честны в том, что вы чувствуете, без всякой лжи.]

Магический круг был активирован, и большое количество магической силы устремилось к Зефиру. Он чувствовал себя так комфортно, как будто ты все еще был в постели утром, что было трудно проснуться.

Зефир подсознательно поднял руку в сторону Ала. "Это так приятно ..."

В руках Зефира горело пламя, сотканное из магической силы.

["!!!"]

"Монстр!" Ии ничего не знал о Зефире и был поражен. Это был результат, которого никто никогда раньше не видел. Ии решил закончить адаптацию магической силы, так как идти дальше было бессмысленно.

[Нет необходимости спрашивать. Давайте перейдем к следующему тесту. Боевое испытание вызывает одного монстра. Вам предстоит разобраться с призванным монстром. Тест автоматически остановится, если игрок будет смертельно ранен.] [Сложность переходит со стадии 1 на стадию 10. Пожалуйста, обратите внимание, что награды будут выплачиваться по-разному в зависимости от пройденного этапа. Если сложность не выбрана, это будет сделано случайным образом.]

Стол с оружием появился перед Зефиром, когда слова Ала продолжились. Однако Зефир больше не слушал слов Ала. Он был занят разглядыванием оружия на столе. Начиная с однолезвийного меча, были такие вещи, как лук и копье.

Поскольку его одноклассник был фехтовальщиком, он посмотрел на длинный однолезвийный меч. Ширина длинного однолезвийного меча составляла около четырех сантиметров, а длина

лезвия составляла 130 сантиметров.

[Длинный меч Расти]

Рейтинг: Общий

Долговечность: 2/5

Сила атаки: 15

Точность: -10%

Зефир прочитал введение предмета, прежде чем немедленно отправить приказ в свой разум. Экипируйся!

Свет вспыхнул на его руках, когда в его руках появился меч крайне низкого качества.

Зефи поднял оружие и жестом показал Алу начинать. "Начинай".

Поскольку он не выбрал уровень сложности. Система случайным образом назначила его испытанию 10-ю стадию. Монстр, который выглядел гуманоидом, был темным призрачным убийцей. Зефир прищурился и проворчал. "Это почти не монстр, каким бы ты его ни видел".

Он думал, что это не должно быть в учебнике, но не слишком заикливался, поскольку он был относительно новичком в Тенсуре.

Призрачные убийцы не бросали вызов монстрам. Призрачный убийца был силен в нападении и был монстром, который погиб бы под концентрированными атаками членов партии, если бы члены партии выдержали одну атаку.

С другой стороны, они были кошмаром для тех, кто не мог противостоять одной атаке. Вот почему призрачный убийца, появляющийся в учебнике, был не чем иным, как приказом игроку просто умереть.

Призрачный убийца демонстрировал осторожные движения. Это было так, как будто он уже сражался с Зефиром. С другой стороны, Зефир был расслаблен. Он может не знать, как сражаться с монстрами, но он знает пару вещей о самообороне. Он схватился за рукоять своего меча и направил острие меча вниз, одновременно перемещаясь к призрачному убийце.

Он хотел броситься вперед, но его скорость передвижения не позволяла ему этого...

Он начал думать об обучающих видеороликах Фехтовальщиков, которые он нашел, когда искал несколько видеороликов, сделанных несколькими предполагаемыми опытными фехтовальщиками о борьбе с монстрами.

Там также было описание.

Все движения в игре совершаются с помощью индивидуальных мыслей.

Вы можете предпринять любое действие, которое вам нравится, пока вы можете думать об этом. Конечно, ваши действия ограничены типичными человеческими действиями. Например, вы можете сделать сальто назад. Вы можете выполнять такие действия внутри игрового мира, даже если вы не можете в реальности. Это одна из причин, по которой многим людям нравится играть в эту игру.

Но вы не можете повернуть шею на 360 градусов, если не приобретете какое-то особое телосложение в игре или если не приобретете какой-то особый навык.

В конце концов, одинокий призрачный убийца потерял терпение и попытался атаковать. Призрачный убийца в спешке преодолел 10 метров, пронзив Зефира своим кинжалом. Зефир оставался спокойным.

Он отразил кинжал своим длинным мечом. "Это лучше, чем я думал ..."

Призрачный убийца использовал кинжал с максимальной выгодой для себя. Он воспользовался отдачей, чтобы немедленно возобновить свои атаки. Кинжал, вонзившийся Зефиру в живот, двигался так быстро, что казался двумя или тремя ножами.

Призрачный убийца, казалось, сходил с ума. У индивидуума, который не казался уникальным, была непроницаемая стена защиты. Как бы ни старался призрачный убийца, победить было невозможно.

Он был заблокирован, как будто это существо предвидело каждое его движение. Призрачный убийца был встревожен из-за количества выносливости, потребляемого непрерывными атаками.

В этот момент однолезвийный меч Зефира вонзился в плечо темного эльфа.

[Вы нанесли 15 единиц урона цели.]

Зефир быстро отступил после своего первого успешного удара, потому что монстр собирался нанести ответный удар. "Куок. Человек!" Призрачный убийца боролся с болью.

Зефир орудовал мечом с пустым выражением лица. Он рубил и отбивал, как только появлялась возможность, и не упускал брешь, созданную призрачным убийцей.

[Вы нанесли 18 единиц урона цели.]

[Критично!]

[Вы нанесли 20 единиц урона цели.]

[Вы нанесли 15 единиц урона цели.]

Призрачный убийца закричал и яростно ударил ножом в сторону Зефира. "Я не остановлюсь. Человек."

Зефир сделал шаг назад, увидев кинжал, но его отступление означало, что он полностью уклонился от этой атаки, и над его головой появился огромный "ПРОМАХ".

Голос рассказчика всплыл в его сознании.

Когда вы атакуете монстров, вы должны обойти монстра слева или справа, или вы можете обойти его кругом, атакуя его. Таким образом, вы можете увеличить частоту промахов монстра. Величина промаха монстра зависит от вашей индивидуальной реакции и от вашего суждения об атаках монстра.

Если ваша реакция достаточно быстрая, вы сможете уклоняться от всех атак монстров низкого ранга в деревне новичков. Конечно, это только теоретически возможно. Несмотря на то, что

монстры-новички имеют низкие ранги, а их скорость передвижения и все такое медленное, игроки-новички также очень медленные.

Поэтому уклонение от всех атак не должно быть возможным. Давайте не будем говорить о том, есть ли у игроков такая быстрая реакция, потому что не многие люди могут предсказать атаки монстров.

Конечно, есть исключения. Я слышал о нескольких экспертах, которые полагаются на свои превосходные суждения и реакции, чтобы уклоняться от каждой атаки. Но даже в этом случае они должны уклоняться только от первых нескольких атак.

Не было никаких надежных доказательств того, правда ли это. Каждый игрок, вероятно, обнаружит, что кто-то может уклониться от всех атак, не предсказывая их. Большая шутка, потому что ни один человек не может обладать таким временем реакции.

Рассказчик сделал еще одно забавное выражение лица, когда его объяснение на этом закончилось.

Призрачный убийца продолжал атаковать, но не мог улыбнуться. Лицо Зефира ничего не выражало, когда он блокировал удары призрачного убийцы. Казалось, что эти нападения ничего не значили.

Меч Зефира показал странную траекторию. Казалось, он втягивает воздух, но в какой-то момент он попал в кинжал призрачного убийцы. С отсутствующим выражением лица отрубив голову призрачному убийце, Зефир закончил урок.

[Критично!]

[Вы нанесли цели 23 урона.]

[Цель погибла!]

[приобретено 50 опыта.]

[Вы получили 10 серебряных монет.]

[Разница в уровнях 4. Прирост опыта будет умножен на 400%.]

[Приобретено 200 опыта.]

[Ваш уровень повысился.]

У Ала осталось только чувство шока, когда он увидел битву Зефира.

Сложность была установлена на 10-й стадии, но ни одна атака не поразила его, поскольку он легко уклонялся, отклонял и парировал кинжал призрачного убийцы. [Потрясающая работа. На этом я закончу урок. Награда будет вручена деревенским старостой.]

"О! Вы новый искатель приключений из другого мира? "Приятно познакомиться с вами", - приветствовал Зефира пожилой мужчина с теплым выражением лица. "Я деревенский староста. Вы, вероятно, будете часто видеть меня, пока будете здесь."

Глаза Зефира сузились, когда он услышал термин "искатель приключений из другого мира" от NPC. Он думал, что это способ обратиться к игрокам. Зефир появился в расположении деревенского старосты деревни Новичков. Он был NPC, с которым новички устанут встречаться.

"Как тебя зовут?" - спросил я. Он приветствовал Зефира с улыбкой, как будто он не был NPC, который устал говорить такие вещи каждый раз.

Зефир вежливо представился ему: "Я Зефир". "Зефир... Я запомню это. Вот ваши награды. Вы можете получить что-нибудь подходящее полезное или, возможно, что-то из легенды. "

Как только он это сказал, перед Зефиром появилось уведомление.

[Вы завершили урок с максимальной сложностью.]

[Ранг: SS 2 Степень завершения: 200%.]

[Вы добились успеха, которого нелегко достичь. Дополнительная карма будет обеспечена.]

[Вы приобрели 100 кармы.]

[Вы приобрели 150 дополнительных карм.]

Зефир получил коробку с наградами от деревенского старосты. Он тут же открыл коробку. То, что появилось из коробки, было кольцом с древним рисунком.

[Кольцо гиганта]

Рейтинг: Уникальный

Прочность: 500-500 *

Сила +50 *

Жизнеспособность +50 *

Будет сгенерирован навык "Сила гигантов".

Сила гиганта: временно увеличивает вашу силу, равную показателю жизнеспособности.

Продолжительность навыка: 5 минут Время восстановления: 1 час.

<http://tl.rulate.ru/book/82491/2589560>