

Глава 15: Битва с разъяренным Диким Кабаном

Хэй, с вами Шун!

Я никогда не думал, что сражения в виртуальной реальности могут быть настолько изматывающими. Не поймите неправильно, дело вовсе не в токсичных игроках.

Этим меня не сломить, к тому же, взаимодействие с игроками довольно редкое из-за обширности виртуального мира.

Помню те дни, когда играл в DOTA 2. Я столько раз психовал от ядовитых языков.

Ну, разве не во всех играх такое есть? Всегда будут ребята, готовые воспользоваться любой возможностью вызвать хаос.

(POV Шун)

Несмотря на то, что по пути сюда я убил Гоблинов, Серых Крыс и Мельничных Птиц, и набрал значительное количество опыта, у меня только 7 уровень Чувств

В руководстве говорится, что противостоять кабану в одиночку безрассудно. Обычно, все именно так...

— Пришло время для быстрого кача. Посмотрим, не заржавели ли мои навыки стрельбы из лука.

Поскольку я все еще нахожусь вне зоны действия монстра, прячась за зарослями, Большой Кабан не знал, кого атаковать, и просто бродил по кругу. Что ж, я узнал максимальный охват действий кабана.

— Хорошо. Теперь, когда у меня есть эта информация, посмотрим, что я смогу, имея только набор оружия для начинающих. «Зачарование» — Атака, Скорость.

Выйдя из зарослей, я заметил, что Большой Кабан находится в 10 м от меня.

Увидев в этом возможность, я еще раз выстрелил в монстра. Основываясь на его текущей траектории движения и скорости перемещения, я пустил стрелу в направлении места, в которое он отправится.

* Свиш* *Свиш*

— Пууууууууу!

В яблочко.

Теперь, зная, где я нахожусь, Большой Кабан посмотрел на меня глазами полными ярости. Царапая землю задними лапами, он побежал на меня.

Говорят, этот заряд скосил всех бета-игроков на этапе тестирования. Ну, никто не захочет получить удар с разгона от существа таких габаритов с изогнутыми клыками.

Пока монстр бежал на меня, я посмотрел на его слабые места. Я использовал [Знание Жизненно важных точек] до предела и с концентрацией выпустил стрелы.

— Пууууууууу!

— Хех, я не горю желанием столь близкого знакомства...

Похоже, он рассердился за то, что я попал в его слабое место.

Вместо того, чтобы по-идиотски пытаться принять удар, я отошел в сторону от прямой атаки, не забыв всадить несколько Деревянных стрел в спину.

Кабан был крепким монстром. Мои атаки едва сняли процент НР.

Если я правильно помню, в руководстве было написано, что нужно правильно выбрать время. Если рано избежать нападения, кабан внезапно изменит направление атаки и укусит вас.

Из-за своего первоначального импульса кабан пробежал еще несколько метров, я воспользовался этим шансом, чтобы наложить на себя «Чары» увеличения защиты.

Я хочу посмотреть, какой ущерб он нанесет мне.

Когда монстр остановился, он уставился на меня с убийственным намерением и снова начал начальные движения перед зарядом.

Он снова направился ко мне на полной скорости. В отличие от того, что рекомендовалось в руководстве, я уклонился позднее, запустив установленный им шаблон укуса клыками.

Я не позволил кусать себя долго, так как заметил, что, когда его зубы начали впиваться в руку моего игрового аватара, мое здоровье сразу упало на 89%. Только одна атака забрала большую часть моих хит-пойнтов.

— Черт! [Исцеление]!

Я неприлично удивился полученной сумме ущерба.

— Как я и думал, разница в уровне слишком велика.

Из-за слишком большой разницы в уровне, даже во время короткого момента контакта во время укуса, я все равно получил так много повреждений. Если бы контакт длился хоть на секунду дольше, я бы наверняка умер и вернулся в город.

— Может я поспешил, следовало сначала повысить уровень? Нет, я просто не позволю меня снова атаковать.

Используя Зелье для Новичка, я полностью восстановил свои хит-пойнты. Тем временем Большой Кабан пробежал десять метров, развернулся и снова бросился в мою сторону.

— Чувствую себя испанским матадором... En garde! Ко мне!

Я не хотел тратить больше хилок чем надо во время боя, так что я старательно избегал повреждений, следя за состоянием НР. Если хилку собьют, то восстановить здоровье можно будет с помощью [Исцеления] или естественным путем.

Я стрелял в противника, избегая атак, иногда катаясь по земле, чтобы избежать его клыков. Мой урон был невелик, но я медленно снижал его НР.

Всякий раз, когда мои НР достигали 100%, я немного касался атакующего Большого Кабана сбоку, зарабатывая повреждения.

Получив повреждения, я сразу накладываю на себя «Исцеление», медленно, но верно зарабатывая опыт на его повышение. Если бы это увидели другие игроки, они бы сочли мое поведение сумасшедшим.

Оценив предел того, сколько смогу продержаться, я отступил и начал стрелять с безопасного расстояния. Как я мог забыть про атаку?

Уголки моих губ естественным образом приподнялись от непрерывного напряжения.

— Да, именно так! Так весело! «Зачарование» — Атака, Скорость! «Исцеление»!

Я неоднократно использовал свои недавно приобретенные [Искусства] от повышения моего Чувства [Лука] до 10-го уровня, “Лук - Двойные иглы”. Это позволяет мне атаковать двумя стрелами одновременно.

Всякий раз, когда мой НР или МР были на низком уровне, я избегал атак Большого Кабана, создавая возможность для естественного восстановления здоровья. Я старался не использовать Зелья для начинающих.

Если этого можно избежать, я старался не использовать хилки. У меня есть [Магия восстановления], так что поддержание НР на должном уровне не такая большая проблема для меня.

Я давно запомнил движения Большого Кабана, так что для меня не составило проблем продолжать избегать его линейных атак. Это придало мне уверенности.

Продолжавшаяся долгое время борьба морально вымотала меня. Более того, я почувствовал, что мое тело притупилось после всех повреждений, из-за этого я сосредоточился еще больше.

— Продолжаем, иди сюда!

Как только я это сказал, я потянулся за стрелой в своем колчане.

— А? Осталась только одна стрела?

Заметив эту деталь, я посмотрел на НР кабана. Я довольно долго в него стрелял, так что у него осталось всего 1% НР.

— Хаа, хаа, хаа... нхх, похоже, это конец! Я убью тебя!

Я медленно отступил назад, целясь в Большого Кабана. Однако, похоже, из-за наших многочисленных столкновений кабан понял, что значит, когда я направляю на него стрелу.

— Пумуу!

Монстр быстро атаковал меня, но я уклонился.

Когда он был в середине разгона я прицелился из лука и выстрелил. Неожиданно кабан резко остановился на полпути своего нападения и уклонился от моей атаки.

— Хе... Я уже заметил изменение в твоём поведении, поэтому ожидал, что ты увернешься.

— «Лук - Двойные Иглы»!

Глаза кабана расширились в удивлении, когда единственная стрела в моей руке превратилась в две стрелы. Да, я использовал [Алхимию], [Преобразование низшей материи] в "Деревянную стрелу +2".

— ПУКкяаа! Бум! БуммвуУуу!

По-видимому, расстроенный из-за своего поражения, Большой Кабан издал последний, разочарованный вопль, когда потерял жизненную силу и медленно превратился в цифровые частицы.

— Ты получил 2х Мех Большого Кабана

— Ты получил 5х Мясо Большого Кабана

— Ты получил 2х Больших Кабанных клыка

— Ты получил 4х Клыки Большого Кабана

— Фуух, это было весело! Пока не достигну 20-го уровня, постараюсь почаще такое повторять...

Морально усталый от битвы, я прислонился спиной к стволу ближайшего дерева, чтобы отдохнуть.

Из-за своего стиля боя у меня полные НР, но МР осталось очень мало из-за моего постоянного использования [Искусств] и [Чар]. Но я морально устал из-за того, что так долго сосредоточился на сражении.

— Отдохну, а потом свяжусь с сестрами. Поиск необходимых материалов для изготовления стрел каждый раз займет слишком много времени, попрошу их помочь...

Конечно, я тоже не буду сидеть сложа руки.

— Но перед этим, посмотрим на мой урожай...

Сказав это, я проверил свой статус.

Точки восприятия(SP): 8

[Лук Lv9] (↑3)

[Увеличение Физической Атаки LV15] (↑7)

[Увеличение Скорости LV12] (↑6)

[Знание Жизненно Важных Точек LV14] (↑7)

[Синтез LV4] (↑3)

[Алхимия LV3] (↑2)

[Зачарование LV4] (↑8)

[Магия Восстановления LV5] (↑2)

[Магический Талант LV7] (↑3)

[Магическая Сила LV9] (↑4)

Подтвердив результат быстрого кача, я отчаянно старался подавить ухмылку.

На самом деле, даже если бы мне не удалось победить Большого Кабана, уровень моих Чувств все равно бы значительно повысился. В этом кроется вся прелесть системы [OSO].

— Есть бонус за победы над врагами, но опыт также можно получить с помощью других действий...

Когда враг побежден, полученный опыт соответствует действиям, предпринятым для победы. Обычно, игроки неоднократно сражаются с мобами, набираясь опыта, чтобы повысить свой уровень Чувств.

Однако существуют и другие способы повышения уровней, кроме боевых действий.

Например, чувства оружия - [Меч], можно получить опыт от тренировочных взмахов, даже при плохой эффективности. Для Чувство [Ремесла] нужно заниматься крафтом.

В общем, выполнение действия, соответствующего Чувства, дает опыт.

— Плодотворная вышла поездка.

<http://tl.rulate.ru/book/63943/1682791>