С тех пор, как босс был побежден, и железо стало появляться, цены на бронзовое снаряжение, естественно, снизились. Также стало возможным переплавлять железное снаряжение и превращать его в материалы.

Лучшие игроки будут искать железо, а следующие игроки будут покупать более дешевое бронзовое снаряжение.

Другими словами, сейчас время зарабатывать.

- Но все еще слабовато для материалов, чтобы продавать их топ-игрокам. Во-первых, я хочу немного повысить качество.

- Здесь примерно то же самое. Я хочу немного стабилизировать качество.

- Мм, да... Итак, принцесса, что у тебя за ситуация?

Эрц-ан и Салют-сан оценили себя, прежде чем позвать меня.

Куда они смотрят...?

- ...О, кажется, мои ножны превратились в зонтик.

- Понятно, я не понимаю.

- Видишь, это единственное, что я могу сказать? В него был добавлен эффект под названием [Энсоль]. Это немного мешает, но визуально это неплохо...

- ...Это ведь оружие, верно?

- ...Это оружие. Хотя, мне нужны только ножны, чтобы активировать его, так что я могу сражаться.

- Понятно... это что-то, что можно сделать? Или просто необычное...?

- Мечты распространялись бы, если бы это было возможно для доспехов! Например, встроить механизм очистки в фандоши...!

- Шуточное оборудование прогрессировало бы.

Далее, господин Дантель начал нагреваться.

Конечно, если бы игроки могли создавать такие вещи, то прогресс был бы значительным. Проблема в том, ограничивается ли он эффектами Дополнительного снаряжения, что было бы печально.

- А, Оне-сан!

Когда я посмотрела в направлении голоса... ну, это Рина.

Интересно, когда ее привычка цепляться за меня всякий раз, когда она меня находит, будет исправлена?

...Похоже, что она и не собирается ее исправлять.

- Хаааа, это здорово! Салют-сан, у тебя есть противоядия?

- Всего несколько, но есть.

- Мне нужно... эм, шесть...?

- Нн... если ты не против разного качества.

- Как качество влияет на зелья для восстановления здоровья?

- Задержка. Время ожидания, пока ты сможешь использовать его снова.

- Эффект устанавливается?

- Выше С эффект устанавливается, и время повторного использования начинает уменьшаться? Я не знаю насчет А и выше.

- Я куплю их.

Похоже, они говорят о зельях восстановления статусных недугов, которые можно изготовить благодаря разблокированному Западу.

Можно вылечить яд, который представляет наибольшую опасность на Юге, так что остается только одна проблема - полет. Это же Коатль... летающая змея, в конце концов.

- Ты берешь противоядия, то есть - Юг?

- Мы возьмем Оне-сан и отправимся туда!

- Хох, понятно. Постарайтесь.

- Позаботьтесь о Юге! Дерево! ДЕРЕВО!

Рина закончила приготовления, а я намеревалась лишь обменяться легкими приветствиями, поэтому мы вдвоем направились к Южным воротам.

Насколько я могу судить по списку друзей, Сесил-сан и Рузебарм-сан находятся в Западном и Северном городах. Томо и Сугу - в Северном, а госпожа Котацу - в Западном. Похоже, они не очень заинтересованы в боссе?

Ну, скорее всего, за южного босса вы получите 6 очков навыков, начальный титул, повышающий привлекательность, и аксессуар ловкости.

Похоже, что северный дал жизнь, восточный - сноровку, а западный - силу. Если исключить интеллект, то это должна быть ловкость.

Честно говоря, если отбросить 6 очков навыка, то ничего такого выдающегося нет. Может быть, кроме ощущения премиальности звания... однако.

Важнее то, что все заняты охотой во вторых областях, чтобы подготовиться к боевому турниру. И есть большая вероятность получить специальный квест от Жителей?

Ну, естественно, не похоже, что мои знакомые - единственные лучшие игроки, так что должны быть и другие люди, которые стараются изо всех сил.

Кстати говоря, битва с боссом основана на моменте, а не на очереди, поэтому интересно, что произойдет, если другая группа победит босса, пока вы сражаетесь с ним?

- Есть ли информация о том, что произойдет, если другая группа победит босса в середине боя?

- Есть. Бой продолжается как обычно. Ты не получаешь титул или специальный дроп, но ты получаешь 6 очков навыка и материалы. В данном случае, я думаю, это были улучшающие аксессуары.

- Звучит как-то бедно. Но я думаю, это достаточно хорошо, что ты получаешь 6 очков навыка и материалы.

- Да. Мы еще не видели ни одного босса во второй зоне, так что они должны быть довольно редкими.

Хотя вас опередил кто-то другой, вы победили его без предварительной информации, поэтому вы получили очки навыков. Кроме того, вы также получаете дроп, но не получаете титул или снаряжение.

6 очков навыков позволяют вам взять вторичный навык, так что это неплохо. Кажется, что обычно вы получаете 3 очка навыка за победу над боссом, так что одно это стоит того, чтобы бросить вызов сильному боссу. Проще говоря, это 6 базовых уровней, которые стоят очков навыка.

Но на этот раз предстоит боевой турнир, и вы можете получить больше очков навыков, чем за победу над боссом. Кроме того, вы получите памятный титул.

Наверное, есть люди, которые хотят получить оба титула - освободителя и победителя. Я предпочитаю сражаться с монстрами, а не с людьми, поэтому освободитель мне нравится больше.

- О, вот и она.

- Привет. Я купила противоядия, и Оне-сан тоже там была.

- Добрый вечер.

Мы с сестрой прибыли к Южным воротам. Там уже собрались другие участники.

Голубовато-серебристый человек с алебардой - моя младшая сестра. Черноволосая,

черноглазая Машина с катаной - Ноэлия-сан. Рыжеволосая и красноглазая гномка с одноручным молотом и большим щитом - госпожа Гризельда. Рыжеволосая лисица-зверолюдка с укулеле в руках - Надя-сан. Беловолосая красноглазая женщина-кролик - госпожа Елена. Их компания - эти пятеро.

Эти две женщины-звери - настоящие подруги моей сестры. Они лисьего и кроличьего цвета. И они также находятся в состоянии зверолюдей по умолчанию - у них только звериные уши и хвост. Отсюда, если подправить уровень звериной внешности, можно стать похожим на господина Рузебарма.

После самопредставления я получила приглашение от сестры и стала лидером. Группа называется... ну, я думаю, это нормально.

Гризельда-сан, которая является танком, и Акина получили по два купленных противоядия, затем по одному досталось арьергарду сзади. Мы с Ноэлией-сан не можем быть отравлены, так что нам это не нужно. В конце концов, мы - Машина и Бессмертная.

Вместе с моей младшей сестрой, весело подающей знак «ВПЕРЕД», мы отправляемся на юг.

- Вперед, к Коатлю!

Основные охотничьи угодья на юге - леса по сторонам дороги, на юго-востоке - гоблины и орки, на юго-западе - пауки, змеи и муравьи. Другими словами, все идут на Юг.

По мере продвижения по дороге... вернее, по тропе, усыпанной лошадьми и повозками, мы постепенно начали чувствовать запах соли, который также был признаком того, что босс местности находится неподалеку.

Мы продолжали целеустремленно двигаться вперед, избавляясь от гоблинов и боевых муравьев, которые иногда появлялись из леса по бокам.

Как и ожидалось от полного погружения, расстояние между городами было довольно большим. Возможно, лучше было бы придумать, как передвигаться как можно быстрее. Если Акина и Ноэлия-сан - это одно, то у остальных, похоже, низкий уровень силы. В их скорости передвижения есть существенная разница. Учитывая это, можно продолжить корректировку рас.

- Кстати говоря, в этой группе совершенно разные расы, не так ли?

- Да, у лисы и кролика разные характеристики, поэтому они считаются разными.

- Это мой первый раз, когда я знакомлюсь с кем-то, играющим за Машину.

- Это здорово. Выбор навыков прост. И если появляется враг с физическим сопротивлением, у всех остальных есть магия.

- Понятно. Значит, специализированные типы сильны, пока они в полном одиночестве.

- В группу тоже легко попасть.

- Да. То, что им нужно, понятно, то есть, это единственное, что мы можем сделать.

У специализированных-типов есть своя специализация, в которой они действительно сильны. Если что, было бы тревожно, если бы они были плохи в этом, но я думаю, что это не невозможно в этой игре с полным погружением… не так ли? Все зависит от человека внутри. Разительное отличие от других игр.

- Давно не виделись, Надя-сан, Елена-сан?

- В последнее время мы заходим в игру сразу после возвращения домой, так что…

- Да, да. Когда нет занятий в клубе, мы сразу возвращаемся домой и собираемся в игре.

- Это здорово, что вам весело. Скажи мне, если Рина доставит тебе какие-то проблемы.

- Иии…

Сама собеседница выглядит недовольной, но временами она очень решительна. Убедитесь в том, что вы выбираете, с кем поступать.

Не нужно накапливать стресс внутри игры. Вам просто нужно играть с теми людьми, с которыми вы ладите. Но с учетом сказанного, как говорится, живая изгородь сохраняет дружбу зеленой. Если я буду действовать, чтобы остановить Акину, это будет быстрее.

Что ж, давайте отложим обычный обмен мнениями. Пришло время для плана битвы с боссом.

Гризельда-сан берет на себя роль танка.

Пока Коатль летит, я и моя младшая сестра, а также Елена-сан атакуем с воздуха. Гризельда-сан также владеет «Магией огня», поэтому она будет иногда атаковать.

Надя-сан будет поддерживать нас с помощью музыкальных навыков.

Ноэлия-сан находится наготове рядом с Гризельдой-сан.

Когда босс падает, моя сестра и Ноэлия-сан сразу же присоединяются к Гризельде-сан и забивают ее до смерти.

В этот раз моя позиция рядом с Надей-сан и Еленой-сан. Другими словами, в тылу. Похоже, что босс плюется ядом, поэтому я стану щитом. В конце концов, на меня он не действует.

Вообще, в этой группе нет специального целителя. У всех, кроме Ноэлии-сан, которая является Машиной, есть магия, так что они могут лечить себя сами. И поэтому я тоже буду лечить себя.

Давайте и в этот раз запишем видео.

- О, он появился в поле зрения.

Как и сказала госпожа Гризельда, зона босса появилась в поле зрения.

Мы пришли сюда после завершения подготовки, поэтому мы сразу попали в зону босса. Система управления, как обычно, забрала нас, и нам показали заставку...

Крылатый змей Коатль прилетел сверху и... Он напугал нас, начав бой.

- Ну же, смотрите сюда!

Как и планировалось, Гризельда-сан использовала [Призыв], чтобы взять цель, а Ноэлия-сан была наготове рядом с ней.

- Он меньше, чем я думала.

- Думаю, он достаточно большой, для змеи...

- Я думаю, что таких размеров может быть больше? Не считая крыльев летучей мыши.

- Очевидно, змеи достигают 10 метров в длину, так что эта еще маленькая. Теперь самое время вступить в бой.

Мы ждали, пока танк наберет достаточно ненависти, затем мы начали атаковать.

Моя младшая сестра использует свет, я - свет и тьму, Гризельда-сан - огонь, Елена-сан - лук. А что касается Нади-сан...

- Укулеле Классик.

Похоже, она начала играть классическую песню на укулеле, которую я уже где-то слышала. Учитывая, что никто не отвечает, это, должно быть, обычное дело. Эффект, который она произвела, заключался в увеличении силы магической атаки.

Получая антивоздушные атаки, HP Коатля постепенно уменьшалось.

Особенно большой урон наносил [Аэрофлак] госпожи Елены.

Коатль атаковал следующим образом: заряд и удар хвостом. Во время атаки он падал, поэтому для Ноэлии-сан это был редкий шанс атаковать.

Что касается хвостового хлыста, то в нем был яд, и он летел с неба, поэтому атаковать его не было возможности. Он был довольно быстрым. И, естественно, угол, с которого была произведена атака, не был задан, поэтому подготовиться к ней было невозможно, а риск был слишком высок.

Если я не ошибаюсь, интенсивность яда была 2 изо рта и 1 из хвоста. Обычно повторные атаки хвостом и плевки ядом начинают обгонять исцеление, и все проигрывают. Даже в случае с расами, которые не могли быть отравлены, хвостовой хлыст наносил больший урон, чем заряд,

так что это было хлопотно.

HP Коатля уменьшилось, и его индикатор превратился из зеленого в желтый, начав специальное действие.

- Нападение приближается!!!

- Хорошо...[Тяжелая оборона].

Следуя предупреждению моей младшей сестры, Гризельда-сан использовала искусство тяжелого щита.

Тут Коатль начал повторять удары хвостом. Вдобавок к этому, он начал плеваться ядом. Передние стражники уклонялись от него сами и блокировали его щитом. Что касается нас, я отразила его с помощью [Парирование стрел]. Это не стрелы, но они действует на немагические специальные ракетные атаки, так что...

Кроме того, я могу примерно сказать, куда полетит яд, благодаря [Предчувствию] и [Интуиции].

- Подумать только, я могу парировать водяные шары рапирой, как и ожидалось от игры. И это тоже не считается магией.

Должно быть, это какое-то искусство, которое выпускает этот яд. Ну, не магическая атака будет иметь меньшее время задержки, но такой показатель не является проблемой.

Скорее, сейчас самое время изучить [Парирование стрел] и [Парирование магии]. Это мой первый раз, когда я использую одно из них.

К концу броска босс опутал госпожу Гризельду, нанося ей непрерывный урон. Кроме того, он укусил ее, отравив. Но при этом он не двигался, так что мы могли бить его сколько угодно.

- ПОРЕЖЬ ЕГО, ПОРЕЖЬ ЕГО!!!

- Наконец-то моя очередь.

Моя младшая сестра разбила его алебардой, Ноэлия-сан держала катану в обеих руках и резала со всех сторон. Мы атаковали магией и луком в таких местах, чтобы эти двое не попали под удар.

- Моя, Рина. Атакуй по центру. Не скраю, а по центру.

- Да-да.

http://tl.rulate.ru/book/40339/1887480