Итак, первое, что я хотел узнать о Равенгаре, это… может ли он подниматься на сушу.

Как и в одной известной игре про монстров, Унисоны в этой игре могли выниматься или убираться по желанию игрока.

Что будет, если я уберу его сейчас…

- Вперед! Равенгар!

Частицы света собрались вместе и сформировали форму Равенгара.

Да, это работало и на суше.

Самый типичный способ заставить рыбьего монстра появиться на суше - это заставить его парить в воздухе…!

И эта игра не была исключением.

Однако ее движения были значительно медленнее, чем в воде.

Как и в известной игре про роботов, у этих монстров была "адаптация к местности".

Поскольку Равенгар был рыбой, его адаптация к воде была "S".

Но на суше или в воздухе он, скорее всего, получил бы "B".

- Ну, я просто рад, что он вообще может выходить…

Я приручил его по прихоти, поэтому было бы ужасно, если бы он мог сражаться только в воде.

Хотя моря появлялись во многих играх, они редко были основной областью исследования.

Если только море не было главной темой игры.

- Дальше я посмотрю на статус.

И вот я изменил окно статуса на страницу Унисон.

◆ Статус Унисона

Имя: Равенгар

Раса: рыба/машина

Уровень: 30/100

HP: 120/120

MP: 80/80

Атака: 160

Защита: 90

Магическая атака: 55

Магическая защита: 65

Скорость: 130

Самым большим отличием от игроков было существование "расы".

Равенгар был одновременно рыбой и машиной.

Очевидно, это влияло на то, какое снаряжение и навыки можно было получить.

В большинстве случаев унисоны носили броню, соответствующую их типу, и у них было не так много предметов, которыми они могли поделиться с игроком.

Им можно было экипировать 5 предметов, и они не были разделены на такие категории, как "голова" и "руки".

В конце концов, были монстры, у которых не было тех же частей тела, что и у людей.

Например, у слизней не было рук или ног.

Следующее, на чем я сосредоточился, это отсутствие уникальных статусов.

У воинов был "Дух", у колдунов - "Чудо", а у лучников - "Дальность".

Я стал тем игроком, которым являюсь сейчас, благодаря своему уникальному навыку.

Но у Унисонов его не было.

Ну, было так много различных видов монстров Унисонов, и было бы слишком сложно дать им всем свой собственный уникальный статус. Да и в итоге они все равно будут похожи друг на друга.

С другой стороны, предполагалось, что они могут изучать новые навыки и специальные атаки, так что я должен буду изучить это позже.

Их уровень мог доходить до 100, и с каждым уровнем они могли заработать 10 очков усиления.

Сейчас Равенгар был на 30-м уровне, значит, у него было 300 очков усиления.

Кстати говоря, очки усиления Унисона распределялись автоматически.

В итоге монстры одного типа имели одинаковый статус.

Не было никаких различий в характере или размере.

Если вы хотели, чтобы у них была индивидуальность, то это должно было быть сделано с помощью снаряжения и навыков.

Лично я… я был за это.

Если бы существовали различия в силе между одинаковыми типами монстров, то их нужно было бы выбирать очень тщательно.

Одно дело, если бы это была игра, где вы просто смотрите на них через экран, но это не очень подходит для VR-игр, где есть иллюзия, что вы и монстр находитесь в одном мире.

В любом случае, цифры статуса казались немного завышенными?

Вместе HP и MP было 200. У меня было только 150.

А суммарные показатели атаки, защиты, магической атаки, магической защиты и скорости составляли 500.

Даже если отнять 300 очков усиления, все равно оставалось 200.

Итого у лучника было всего 100.

Очевидно, у этих Равенгаров просто очень высокие показатели.

Его показатели были выше моих собственных.

Унисоны были лучшими версиями игроков… нет, не совсем.

Монстры-единороги получали только 10 очков усиления, пока не достигали 100 уровня.

Вторые также получали 10 очков, но были и третьи.

Поэтому количество получаемых очков усиления, скорее всего, тоже увеличивалось.

Кроме того, игроки могли экипировать больше доспехов.

Всего было 10 слотов для экипировки, что в два раза больше, чем у унисонов.

Это было очень важно, так как экипировка была очень важна в СЭО.

Кроме того, монстры управлялись искусственным интеллектом, что делало их движения немного неловкими.

Ну, я не буду знать, пока не испытаю его.

- Сейчас я просто проверю его навыки, а остальное узнаю в реальном бою.

◆ Мастерство

Прямой дротик

Зарядите в противника.

Сопротивление яду V

Имеет 50% шанс нейтрализовать яд.

При отравлении урон снижается на 50%.

Машинное тело

Снижает физический урон на 10%

◆ Специальная атака

Красный метеор

Повторяет атаку на высокой скорости, как метеор.

Время отката: 10 минут.

Сфера океана

Создает вокруг себя сферу воды. Действует в течение 3 минут.

Время отката: 10 минут.

- Некоторые из них просты для понимания, а некоторые - нет.

Прямой дротик был прост. Он просто заряжался.

И Красный Метеор тоже. Он многократно заряжается очень сильно.

Машинное тело также легко понять. Его физические атаки становятся сильнее.

Сопротивляемость яду V означает, что если Равенгар был отравлен, у него было 50% шансов его обезвредить.

Так что если бы ему не повезло, он бы просто отравился.

Но если это произойдет, то появится дополнительный эффект, похожий на страховку, который уменьшит урон вдвое.

Что касается Океанской Сферы… я не был уверен.

Нужно будет проверить.

- Равенгар. Сфера океана!

Вокруг Гара начала появляться вода.

А затем Гар оказался в водной сфере, похожей на капсулу.

Она была 2 метра в диаметре. Я прикоснулся к ней и увидел, что это морская вода.

Однако, как и у Красного метеора, время перезарядки этого заклинания составляет 10 минут?

Не похоже, чтобы эта вода влияла на атаки, да и для дыхания вода не нужна.

Ну, возможно, она может служить щитом против огненных атак.

- Гар! Гар!

Гар вдруг начал плакать, а затем плавать в воздухе.

Не только это, но и капсула с морской водой двигалась вместе с Гаром в ее центре.

- Понятно. Значит, с этим он может двигаться так же, как в воде, в течение 3 минут.

Теперь 10-минутный откат имел смысл.

Пока он был активирован, Равенгар был как рыба в воде.

У него была хорошая защита от физических атак, а его движения были быстрыми.

Поэтому даже если враг атакует с близкого расстояния, он не умрет легко.

Однако было бы опрометчиво, если бы обычный Гар сражался на поверхности с близкого расстояния.

Его движения были слишком медленными, и он стал бы легкой мишенью.

Но все его навыки, похоже, подходят для боя на близком расстоянии…

Я бы хотел использовать оборудование и новые навыки, чтобы он мог атаковать врагов издалека.

В любом случае, было бы лучше сначала увидеть его в действии.

Тогда я буду знать, что нужно.

- Давайте отправимся в подводное святилище Короля Драконов.

- Гар! Гар!

Именно там я смогу получить камень Дворца Дракона, необходимый для заполнения карты.

Прохождение этого подземелья станет хорошим способом наконец-то закончить это южное морское приключение…!

http://tl.rulate.ru/book/44931/1617201