

Глава 95 Полуглазый Монстр

Е Цы сразу почувствовал, как поры ее тела открылись, и крошечные волосы ее тела тоже поднялись вверх. Все клетки в ее теле говорили ей, что приближается опасность.

Старый третий, очевидно, тоже обнаружил опасность. Он изогнул задние лапы и вытянул передние ноги, слегка подняв заднюю часть. Старый третий широким взглядом смотрел на угрозу, низкое рычание исходило из его горла. Было очевидно, что Старый третий атакует момент, когда Е Цы отдаст приказ.

Нападавший остановился, спрятанный за слоями листьев, только обнажая половину своих золотых глаз, которые смотрели на Еа Цыа. Правильно, это было ровно полтора, а другая половина была заперта чем-то.

Его глаза были совсем не маленькими. Даже с того расстояния, с которого Е Цы их рассматривала, каждый из них был размером с баскетбольный мяч. С приблизительной оценкой можно было догадаться о фактическом размере монстра. Е Цы пришло в голову, чтобы открыть заклинание «Идентификация» на своего нападавшего, чтобы оценить его уровень.

Но поскольку ее противник был слишком спрятан, она даже не могла выбрать его в качестве цели. Обе стороны остались на своих местах, столкнувшись друг с другом.

Хотя Е Цы превосходила других игроков как реинкарнатор, она все еще была лвл 29 Богиня охоты. Мир в веб-игре сильно отличается от мира реального или совершенствования. Сила игрока исходила из комбинации его или его механических навыков, способностей и экипировки. Внезапно получить силу из чистой силы воли очень сложно.

Правила в веб-игре были чем-то неизменным. Если вы лвл 29, вы все равно будете иметь производительность только лвл 29, независимо от того, насколько хорошо вы играете своего персонажа. Если кто-то хочет сыграть персонаж лвл 29, как один лвл 30, извините, это было невозможно.

В Судьбе максимальный штраф был установлен на 20 уровнях. Другими словами, игрок лвл 29 мог победить противника до лвл 49 со всеми своими средствами и Бонусами, доступными игроку, но как только игрок столкнулся с противником лвл 50, все, что было у игрока, было бы проигнорировано. Как бы вы ни старались, вы не смогли бы победить этого противника. Вы даже не сможете сломать его защиту.

В таких ситуациях игрок не должен ожидать внезапного всплеска силы, чтобы победить своего противника, как то, что можно было бы ожидать в романе фантазии или культивирования. Единственный выбор, который имел игрок, заключался в том, чтобы убежать так быстро, как вы могли, или страдать от последствий потери очков опыта и падения снаряжения.

Е Цы была немного в панике, когда ей не удалось даже нацелить своего противника. В таких обстоятельствах, когда ее противник был нецелесообразным, была другая причина, кроме географического фактора ... ее цель была слишком большой. Е Цы грубо

подсчитала расстояние между собой и ее нападавшим. Она пришла к выводу, что сейчас не время бороться с этим. Лучше было ей отступить, когда их расстояния было еще далеко друг от друга.

Е Цы слегка двигаются назад, казалось, будто она вообще не двигалась, но ее тело уже сдвинулось не менее чем на 2 ярда.

Зрачки на паре холодных золотистых глаз заметно сократились.

Судьба была игрой виртуальной реальности, заявленной как беспрецедентная. Внимание игры к деталям было превосходным. В качестве монстров типа «Зверь» вы можете увидеть своими глазами глянцеvitость их меха, почувствуйте мягкость с вашим собственным прикосновением, а их зрачки будут меняться в зависимости от окружения.

Если Е Цы правильно помнила, когда зрачки зверя ярко светились, это было либо сердитость, либо это был признак того, что монстр собирался атаковать.

Е Цы не смела двигаться. Ее враг был скрыт, когда она была на открытом воздухе. Неискренний поступок не был разумным выбором.

Из-за деревьев вырвался дрожащий рев. Листья содрогнулись, и Е Цы, наконец, увидела лицо своего врага.

Это было огромное лицо с темно-черной кожей, которая имела поверхность, грубую, как камень, и одна половина покрывала глаза по обеим сторонам лица. Более ужасным был гигантский рот монстра, а белые зубы были такими же острыми, как кинжалы. Лицо было знакомо, так как оно было похоже на несколько чудовищ, которых она убила. Но по сравнению с этим парнем они были крошечными.

Это верно. Это было лицо Т-Рекса. Это было лицо гигантского Т-Рекса.

Что такое Тиранозавр Рекс? Во введении животного царства это было жестокое плотоядное животное и естественный хищник всех динозавров. Конечно, в игре он не мог просто подойти к другому динозавру, расчленить его, а затем открыть рот широко и сказать вам, что мясо было восхитительным. Но он мог бы точно убить Еа Цы одним ударом.

Е Цы глубоко вздохнула, когда появился ее враг. Наконец она могла выбрать и оценить врага. Она произнесла Идентификацию, которая преуспела. Это означало, что динозавр не был на 20 уровней впереди Еа Цы. Она сразу почувствовала облегчение. Казалось, Е Цы может победить его, как только она найдет подходящее место, чтобы уничтожить его.

Но эта мысль продлилась до того момента, пока Е Цы не посмотрела на его статистику. Прочитав статистику Т-Рекса, Е Цы немедленно приняли решение отступить.

Полуглазый Монстр

Гонка: динозавр

Уровень: 48

Категория: Эпический монстр

Способности: Разрывающий укус, Хвост кнут, Паническое бегство, Сотрясение

Эпический монстр был на полном уровне, чем обычный монстр. Сила Эпического монстра обычно была в 3-4 раза выше ее уровня, а это означает, что Полуглазый Монстр имел силу монстра lvl 150 или даже lvl 200. Все игроки со всего Восточного континента, возможно, не смогут победить его на этом этапе игры, не говоря уже о том, что Е Цы попытается сделать это в одиночку.

Только дурак попытался бы показать себя и стать героем перед лицом такого противника.

Е Цы чувствовала себя странно. Она не помнила, чтобы когда-либо встречала любого Эпического монстра на этой конкретной карте. Большинство из них появилось на Среднем континенте, которое все еще было запретной площадкой для игроков. Что касается других континентов, Е Цы как реинкарнатор даже не слышала более трех раз относительно любого Эпического монстра. И даже тогда, когда игроки уже были на лвл 80.

Зачем ей сейчас наткаться на него?

Е Цы немного размышляла над этим вопросом, так как она начала бежать, как только увидела статистику Монстра. Полуглазый Монстр издал громкий рев в лесу позади нее и начал его преследование. Е Цы направила Старого третьего, чтобы попытаться замедлить Монстра сзади. Несмотря на бесполезность, в этой ситуации каждая секунда, которую она купила для себя, добавила к ее шансу на выживание.

Старый третий против Монстра ничем не отличался от удара камнем с яйцом. Монстр просто опустил голову и взревел на «Старый третий», и его НР быстро упал. Старый третий умер на земле, и вскоре его туша исчезла.

Игрок не мог оживить своих питомцев во время движения, и Е Цы не удалось остановить и оживить Старого третьего, а затем снова направить его на Монстра сзади. Единственное, что она могла сделать, это бежать. Способности, зелье скорости, скорость прокрутки, все предметы, которые могли бы увеличить скорость Е Цы. У нее больше не было роскоши заботиться о цене.

Монстр все еще был в погоне. Так же, как он собирался догнать Е Цы, ее способности «заряжать» были готовы, и она немедленно активировала способность, лишив дополнительно 20 м между ними. Разъяренный своей добычей еще раз, сердитый Монстр остановился.

Он поднял голову, издал сердитый рев и топнул по земле своей густой и сильной правой ногой. Эпический уровень мастерства сотрясение качал землю. Несколько трещин разбежались по всему направлению от Монстра с радиусом 30 ярдов.

Е Цы была, к счастью, не в пределах сотрясения, и избежала получать урон. Однако эффект сотрясения заключался не только в том, чтобы повредить своего противника, земля дрогнет как эффект. Е Цы не смогла избежать этого особого эффекта, и была поражена эффектом под названием «Падение», и она упала на землю.

Как и ожидалось от способности Эпический уровень. Он обладал сильной разрушительной силой, огромным диапазоном и мог даже повлиять на его окружение. Все они были совершенными инструментами для уничтожения врага.

Заметив, что его добыча упала на землю, Монстр сразу же направился к Еу Цы, которая после борьбы не могла встать, открыть Ледяную ловушку.

Потребовалось Е Цы 1,5 секунды, чтобы оправиться от ее падения, 5 секунд, чтобы открыть ловушку, которая добавила до 6,5 секунд. Монстр, который выпустил навык Эпический уровень, был неподвижным в течение 2,5 секунд, и с его позиции ему понадобилось бы 4,5 секунды, чтобы достичь Еа Цы, что займет всего 7 секунд.

Е Цы сделала короткий расчет. Все ее способности, зелья и свитки были восстановлены. Она уже упала. Если она продолжит убегать, она никогда не сможет убежать. Вот почему Е Цы

решила рискнуть и открыть Ледяную ловушку. Разница уровней между Еом Цы и Монстром была 18. Несмотря на то, что он был Эпическим монстром, она не могла игнорировать правила игры независимо от того, насколько она сильная. С 18-ю разницей уровень успех Ледяной ловушки составлял 5%.

Так как она умрет, даже если она побежит и умрет в любом случае, если Ледяная ловушка не смогла бы заморозить своего оппонента, Е Цы решила сыграть в азартную игру. Что, если ее удача будет хорошей, и Монстр будет заморожен?

0,5 секунды было короткое время. Это было время, которое человек мог бы моргнуть своим глазом. Оно было настолько коротким, что его можно было пренебрегать и игнорировать. Что вы можете сделать за 0,5 секунды? У вас может не хватить времени на чихание до того, как наступит время.

Но этот короткий промежуток времени оставил крошечное пространство между Еом Цы и Монстром. С этим она смогла упасть в сторону.

Прежде чем она могла даже развернуться, за Еом Цы сформировался огромный кусок льда.

Она ... преуспела.

Эффект Ледяная ловушка состоял в том, чтобы заморозить врага, не нанеся при этом повреждения владельцу. Потрясение Еа Цы не изменило расстояния между собой и Монстром. Она все еще была под ногами Монстра. Вот почему большой блок льда оказался странным.

Под ледяным блоком было небольшое пространство. И в этом маленьком пространстве находилась Е Цы, которая не была заморожена ловушкой.

Не задумываясь, Е Цы вылезли из пространства, и побежала к краю площадки. Она думала о безопасном месте, и она наконец-то придумала его. Она направилась к Горящей расщелине.

На краю Влажного Тропического Дождяного леса был глубокий овраг. Он был настолько глубоким, что его дно даже не видно. Это была безопасная зона, или, по крайней мере, она была безопасной на нынешнем этапе игры. Это был пункт Е Цы.

<http://tl.rulate.ru/book/2945/216843>