

Я снова лечу на высоте, где трудно быть атакованной как с земли, так и с воздуха.

Я постепенно увеличиваю скорость, мало-помалу, летая с легкостью.

[Вы вошли в зону событий.]

[Квест: [Защита торговца] начался.]

О? Вы сражаетесь с монстрами, чтобы защитить свою повозку. Их очень много, так что, похоже, это оборонительная битва. Все защитники, похоже, Жители, и это событие, которое просит игроков помочь им.

[Защита торговца]

Вы нашли торговца, на которого нападают монстры.

Поспешите спасти его.

Условие возникновения: Внезапно

Условие достижения: Уничтожение враждебных существ.

Условие неудачи: Уничтожение торговца и его сопровождающих.

Понятно, это внезапный квест.

Что ж, я никак не могу остановиться, поэтому придется вернуться немного назад. Это быстро, но немного неудобно. Если бы диапазон 3D-карты был больше, было бы проще, но на поздних уровнях трудно подняться.

- Вам нужна помощь?

- Ах, ах! Пожалуйста!

Мирный житель, вероятно, торговец, находится в повозке. Искатели приключений окружают повозку и защищают ее. А монстры окружают их всех.

Мне очень любопытна эта ситуация, но я спрошу после того, как с монстрами разберутся.

Теперь, когда я получила разрешение, давайте расправимся с ними с помощью слуг.

Я вызываю №1 на небольшом расстоянии в виде плавающей крепости из плоти. Давайте испытаем ее на прочность.

- №1, мы будем убивать монстров, приближающихся к повозке.

Сегодня у него нет скелета, поэтому он не может ответить обычным хрипом. Вместо этого он машет своими вытянутыми щупальцами. Это мило... Ммм...Что ж, пойдём.

Убедившись, что сферы генерируются, я также использую [Безумный и беспощадный]. Давайте посмотрим, насколько хорошо это работает в реальном бою.

Из №1 запускается №1, из №1 рождается новый №1, затем из №1 снова запускается №1. Это может показаться запутанным, но так оно и есть. Следующий №1 будет действовать лучше предыдущего.

Крепость оснащена навыками защиты и сопротивления, а также автоматическим восстановлением. Это специализация, которая улучшает ее базовые характеристики. Универсальных типов в ММО обычно немного не хватает, поэтому лучше специализироваться. В любом случае, переключиться легко.

Позже я планирую начать повышать другие навыки. Пока еще не решила, какие именно.

□Армейский кабан Уровень 43

Бесстрашный, безжалостный зверь, способный напасть на любого врага.

□Атрибуты: - Слабость: - Сопротивление: -

□Класс: Животное Семейство: Звери: Род: Кабан Вид: Армейский кабан

□Состояние: Нормальное

Это печальный враг, опозоренный своим описанием.....

Армейский кабан. Военный кабан. Это как боевой конь. Отсутствие страха - плохая вещь, без всадника...

Они более высокого уровня, поэтому я буду убивать их одного за другим.

Пока они бегут, я могу провести щупальцем по их ногам, заставляя их плавно падать и получать урон. В конце концов, самое сильное оружие - земля... Урон от падения больше, чем от атаки, которая его вызвала. Ну, и скорость, с которой они бежали, тоже была высокой.

Навык [Веревки] - [Захват]. Она просто опутывает цель. Однако это очень просто, потому что контролируется системой. И наоборот, вы можете указать цель, но не можете указать детали. Это искусство нацеливания и запутывания частей тела.

Стремительная атака кабана просто поразительна. Однако если вы сможете раздавить им ноги, они станут легким противником... Разве это не хорошая мишень? Это удобный способ улучшить навыки.

Я могу ударить его щупальцем, а затем улучшать навыки, нанося урон.

Атака №1 достаточно мощная. Атаки самоубийц. Ну, это только разумно... Поскольку она не

убивает врага, даже если это самоубийственная атака, ее нельзя назвать слишком мощной. Она сильнее, чем мой урон голой рукой с щупальцами, так что этого должно быть достаточно.

Согласно сайту, навык [Веревка] зависит от вашей силы и ловкости. Моя ловкость на уровне человека, но моя сила выше человеческой, так что с точки зрения статистики у меня не должно быть проблем. Осталось только научиться его использовать.

Я могу связать врага щупальцами и резать им... Или я могу сражаться как раньше и использовать щупальца, чтобы бить по местам, держа их на расстоянии.

Последний вариант, вероятно, лучше всего подходит для моего стиля боя. Если противник не может двигаться, значит, я не могу использовать отражение или парирование...

Постоянный удар по ним увеличивает урон в секунду, однако.

№1... вызывает разбрызгивание мяса от своих атак... Мясо разлетается от каждой самоубийственной атаки, создавая беспорядок.

Эффект страха от атаки самоубийцы неплох. Отдача от контратаки довольно сильная. Излишне говорить, что на прочность не влияет небольшая разница в уровне.

Это как раз то, что нужно для чего-то со стоимостью способности 8000.

Но он не идеален. При практическом использовании у него есть ряд определенных недостатков.

Во-первых, размер. Он большой. Определенно мешает в замкнутом пространстве, например, в пещере или подземелье.

И отдача. Урон, конечно, снижается за счет отдачи, но у нее есть свои недостатки. Ей трудно попасть по врагам, которые двигаются вперед-назад.

Он очень хорош в качестве буквально мясной стены. Другими словами, его лучше всего использовать в качестве подтанковки.

У него есть неизменяемое умение под названием [Плавучая крепость]. Это комбинированный эффект, притягивающий ненависть из окружающего пространства и [Координатная левитация].

Он не может использовать навык [Великий щит], так как не может его экипировать. Это определенный недостаток. Поэтому очень сомнительно, что он может работать в качестве основного танка. Если вы будете атаковать изо всех сил, он, скорее всего, будет снят. Для основного танка это смертельно.

Однако задача подтанков заключается в том, чтобы удерживать других врагов, пока все остальные убивают того, кого удерживает основной танк. Или он может захватить врага, когда основной танк в беде. Поскольку у него нет соответствующего навыка [Великий щит], он не может использовать мгновенное усиление ненависти. Так что переключение требует некоторой изобретательности, но он должен уметь переключаться легче, чем я, у которого вообще нет навыка ненависти.

Ну, хорошая вещь о вызове.... - это то, что он увеличивает средства для решения ситуации. Честно говоря, если это обычная версия [Секретов некроманта], я думаю, что Ске-сан более способный. Думаю, этот ребенок будет моим главным призвателем.

Я не могу почувствовать эффект от [Охотника за душами, так как нельзя увидеть манну монстра. Мне нужно, чтобы игроки помогли мне в PvP-дуэли, чтобы проверить это. Я не думаю, что это важно, ведь это всего лишь дополнительный эффект.

Теперь давайте сосредоточимся на победе над этими монстрами.

Выводите №1 вперед понемногу, и пусть он задержит нескольких из них. Когда они наносят больше урона, чем восстанавливается, я снимаю одного из них с №1. Если приключенцы, охраняющие повозку, могут себе это позволить, их можно засчитать как дополнительную огневую мощь.

Если враги окружают №1 слишком близко, отдача отбрасывает их в сторону.

Летающие враги сбиваются с ног щупальцами, а затем привязываются к земле. Хахахаха, вкусная ли земля? Почувствуйте благословение земли. Вы больше никогда не будете летать.

- Хорошо, мы можем двигаться! Бейте!

- Ох!

Защищающиеся искатели приключений готовы двигаться. Давайте уменьшим число собирающихся в №1.

Я сражаюсь с ними с помощью магии и парирую их атаки, как обычно, изредка получая урон от их контратак. А потом в них вонзаются щупальца.

...Все занято. В основном из-за мелькающих щупалец. Было бы лучше, если бы мощь и время действия были увеличены. Возможно, это более эффективно против других игроков, но все равно очень занято.

Приходится многое учитывать, например, откуда его вызывать, как атаковать и под каким углом замахиваться... Я бы хотела, чтобы он был более эффективным.

На самом деле неважно... где он появляется, как атакует и под каким углом замахивается, главное, чтобы он попадал... Не достаточно ли просто обозначить одну точку?

Это означает, что... полуавтоматическое использование - правильный ответ! Только [Кокон Мусоу] не может быть использован в полуавтоматическом режиме.

Кстати говоря..... разве мы не можем делать макросы в этой игре? Внеигровые макросы могут быть запрещены за использование внешних инструментов, но это вполне обычное дело, когда в самой игре есть функция макроса. А как насчет полного погружения? Я проверю сайт после того, как закончу.

О, мы закончили здесь.

Похоже, что... там тоже закончили.

- Фуууууух. Мы справились, как-то...

- Как-то. Пожалуйста, правда...

Торговец кланяется мне. Я чувствую, что здесь на самом деле довольно много искателей приключений.

Интересно, о чем этот квест? Мне любопытна предыстория. Так что я спрошу у них.

Во всяком случае, давайте подойдем поближе. О, это слишком стимулирует, так что я отправлю №1 обратно.

- О, ты спас нас!

- Нет, я рад, что вы в порядке, но там было много врагов, не так ли?

- О да... - говорит мне лидер искателей приключений.

Очевидно, этот торговец перевозил бракованный товар. То, что он перевозит, очевидно, сырье для медицины, но если его неправильно хранить, оно может привлечь монстров.

Другими словами, это вина торговца. Хорошо, что у торговца есть дополнительная охрана на всякий случай.

- Спасибо за помощь. Вот небольшой знак нашей благодарности.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2163420>