

Подземелья были спрятаны по всей карте.

Точнее говоря, "входы в подземелья" были спрятаны по всей карте.

Сами подземелья находились в другом измерении, отличном от мира, в котором мы обычно путешествовали.

Так как здесь были легкие элементы решения головоломок и сокровища, которые можно было найти, если бы это была часть обычной карты, то там были бы только решенные головоломки и пустые сундуки после того, как кто-то их закончит.

Даже если бы они сделали головоломки и сундуки с сокровищами сбрасываемыми со временем, популярные подземелья посещали бы сотни людей, и они пробивались бы через них с боем.

Это сделало бы исследование гораздо менее увлекательным.

Поэтому было подготовлено несколько одинаковых подземелий, в которые можно было заходить со своей группой.

Таким образом, вы могли наслаждаться подземельями, в которые не ступала нога человека.

- Учитывая это, они, конечно, хорошо поработали над внешним видом.

Здание храма было лишь входом в подземелья. Но оно было невероятно красивым и хорошо смотрелось на скриншотах.

Это было не столько здание, погружившееся в море, сколько здание, построенное на дне океана.

Свет падал с поверхности и искрился.

Что ж, пришло время войти.

Хотя моей целью было завершить подземелье, я также хотел испытать Равенгара, поэтому я шел медленно и в своем собственном темпе.

В подземельях не было ограничений по времени.

Я шагнул через большие открытые двери и плавно вошел в подземелье.

Хотя снаружи было несколько игроков, внутри никого не было.

Более того, сам храм внутри не был полностью заполнен водой.

По крайней мере, сейчас пол, на котором я находился, был заполнен воздухом, и я не чувствовал никакой воды вокруг себя.

- Что ж, водные подземелья имеют репутацию раздражающих... но я постараюсь.

Только подумав об этом, я увидел, что впереди уже есть что-то похожее на зловещую "дверь босса".

Но платформы, ведущей к ней, не было. Я мог только видеть ее, но не мог к ней подойти.

Полагаю, я должен был исследовать это место и решить головоломки, чтобы проложить к ней путь...

- Если только...

Я выпустил Варп стрелу.

И вот так, в одно мгновение, я оказался перед комнатой босса.

А, так это возможно... - подумал я. Но потом я обнаружил, что для входа в комнату нужен "специальный ключ".

Значит, они подумали об этом заранее.

Кроме того, самое страшное в исследовании подземелья - это когда сначала выбираешь правильный маршрут.

Возможно, в направлении тупика находился сундук с сокровищами, или произошло какое-то особенное событие...

Люди, которые думают о таких вещах, повернут назад и побегут по подземелью во всех направлениях.

И они не остановятся, пока не исследуют все...

Я бы сделал то же самое.

Это был первый выход Равенгарда, и поэтому он должен был быть хорошим.

Подождав 3 минуты, пока закончится откат, я использовал Варп стрелу, чтобы вернуться на другую сторону и начать исследовать нужные пути.

Головоломки здесь, похоже, были классического типа - поднимать и опускать уровень воды.

Были переключатели, которые изменяли уровень воды, что открывало новые области.

Как человек, который раньше работал в игровой компании, я, наверное, не должен говорить об этом, но это был довольно раздражающий тип головоломок.

Что касается монстров, то они были похожи на тех, что обитали в море.

Однако здесь были и человекоподобные монстры, которых не встретишь в море.

Поскольку они были проворны как на суше, так и в воде, они были невероятно опасны.

Иногда они бросались на вас со своим оружием.

Впрочем, до меня они все равно не долетали, так как я нападал издалека.

Равенгар тоже был весьма полезен.

Поскольку ему приходилось приближаться к каждому врагу, которого он атаковал, ему приходилось получать урон, но он, казалось, не боялся, плавая вокруг.

Если говорить о сражениях между рыбами, то у них обоих были одни и те же недостатки - вялое передвижение по суше.

Но поскольку у равенгара и так были высокие показатели, он никогда не проигрывал.

Он даже мог выиграть у человекоподобных монстров, если сражался один на один.

Кроме того, у монстров были разные слабые и сильные стороны при отражении определенных атак.

Поскольку Гар был рыбой, он был силен против водных атак.

Однако, когда он коснулся электрической медузы, которая пряталась в группе монстров, он получил большой урон.

Поскольку он был рыбой и одновременно машиной, он был очень слаб к электричеству... что-то вроде этого.

Кроме того, во время боя Гар отходил от меня довольно далеко.

Если я упускал врага, и он скрывался от меня, то Гар часто доганял и сражался с ним в одиночку. А потом возвращался, получив урон.

Хотя унисоны не должны были отходить от игрока слишком далеко, вполне возможно, что на это тоже влияла моя дальность, как и во время войны на дерне.

Големы и воины ИИ в том событии могли быть тестом для реализации Унисона.

Если я хотел, чтобы Гар сражался рядом, мне нужно было просто переключить команду на "сражаться рядом с игроком".

Однако мне это не подходило, так как мой стиль боя предполагает, чтобы враг находился как можно дальше.

Это означало бы, что пока я стреляю, Гару нечем заняться, кроме как плавать вокруг меня.

В итоге я вернул настройки так, чтобы он сражался с любым врагом, которого увидит. И вскоре я понял, в чем преимущество такого стиля боя.

ИИ, управляемый Гаром, был более чувствительным, когда дело доходило до обнаружения врагов и их атаки.

Другими словами, он мог действовать как датчик широкого диапазона для поиска врагов.

Самым страшным для меня было то, что враг подбирался близко, а я этого не замечал.

И Гар хорошо справлялся с этим риском.

Иногда он нападал на врагов, с которыми не должен был сражаться, но это можно было простить.

А я мог просто помочь ему с дальними атаками.

Хотя казалось, что мы не подходим друг другу, на самом деле все работало очень хорошо.

Доказательством тому служит то, что я смог получить ключ от комнаты босса, не подвергаясь реальной опасности. И вот так мы вошли в комнату босса.

- А, так она наполнена морской водой...

Другими словами, и искусство Морского лука, и Равенгар можно было использовать в полной мере.

Боссом был гигантский кальмар под названием "Солдатский кальмар". У него было 10 щупалец, в каждом из которых было свое оружие.

Я решил воспользоваться случаем и расправиться с ним с помощью Седьмой формы.

Нет, может, места не хватило...?

- Гар! Гар!

- Ах.

Но даже цепочки атак кальмара и его многочисленного оружия не хватило, чтобы поразить

Равенгара, который теперь находился в воде.

Его тело, которое выглядело хлюпающим и трудноразрезаемым, не могло противостоять атакам Гара и его высокой пробивной способности.

Он был практически бессилен.

Поэтому солдатский кальмар был быстро уничтожен красным метеором.

После того как кальмар взорвался, один из осколков превратился в камень.

Я убрал камень Дворца Дракона, за которым пришел сюда, а затем мы использовали круг искривления, появившийся на полу, чтобы выбраться из подземелья.

Для последнего на данный момент приключения в море, это было немного просто. Но, полагаю, это было неплохо...

Пока я размышлял о таких вещах, сильная волна обрушилась на меня, и я врезался в риф.

- Ай... Эти волны. Неужели это снова Синий Морской Дракон?

Но моя догадка оказалась неверной.

Передо мной появились слова "Крупномасштабная схватка", а затем раздался звук тревоги, как бы предупреждая меня об опасности.

'Появился Кракен Посейдона! Все игроки поблизости должны охотиться на него всеми силами!'

Сначала кальмар, а теперь осьминог!

А "крупномасштабная схватка"?

Неудивительно, что волны сейчас были такими бурными.

Меня смочет, если я не найду, за что уцепиться...!

Что касается других игроков... Их было много в портовом городе и в море.

Значит ли это, что Кракен Посейдона был настолько силен, что мы все должны были работать вместе, чтобы победить его...?

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1617202>