Я вернулся в начальный город после долгого отсутствия… и только что узнал, что он называется 'Фальсто'.

И я мог ошибаться, но казалось, что теперь здесь было больше людей.

Но я приветствовал идею появления новых игроков.

Игры были похожи на реальную жизнь тем, что они медленно угасали, если в них не зарождалась новая жизнь.

Проблема заключалась в том, сможет ли новая жизнь развиваться…

Нет, я не должен думать о таких вещах. У меня были свои собственные цели.

В магазине "Медаль" было много людей, но, оказавшись внутри здания, можно было посмотреть каталог из любой части магазина.

Поэтому я нашел пустой угол, где можно было спрятаться, и старался выбирать вещи для обмена, не устраивая сцен.

Всего у меня было 668 медалей СЭО.

108 из них были остатками после "Королевской битвы".

500 были получены за MVP во время войны за территорию.

И 10 - за победу в боевом колизее, где я испытывал свое снаряжение "Ветряной Тучи".

Я забыл о медалях колизея.

Наверное, потому что был очень доволен тем, насколько сильным оказалось мое снаряжение.

Кроме того, мне прислали 50 медалей в качестве компенсации за то, что мои навыки были ослаблены.

На самом деле меня это не слишком беспокоило, и я продолжал наслаждаться игрой. Но я полагаю, что с другими игроками все было иначе, и вполне логично, что руководство что-то задумало.

В любом случае, я был рад получить больше медалей в этот период.

Итак, 668 медалей - это, кажется, много.

И я не ошибся бы, если бы думал так.

Я сомневался, что у многих игроков есть столько медалей.

Однако, если вы собирались обменять их на навык, вам нужно было не менее 50 медалей.

Сильные навыки требовали еще больше медалей.

А еще я хотел обменять их на какое-нибудь снаряжение.

Я еще не использовал ни одного слота для снаряжения Равенгара.

Всего у Унисонов их было 5.

И поэтому я хотел использовать как минимум большинство из них.

Я не торопился. 2 часа.

Я изучил каталог и прогулялся по городу, размышляя над этим.

В итоге я использовал 500 медалей СЭО и приобрел 4 предмета снаряжения и 3 навыка.

Во-первых, давайте посмотрим на снаряжение.

◆ Снаряжение

I: Стрелок Ремора

II: Генератор энергии

III: Дополнительный энергетический бак

IV: Ракетная капсула

V: __

◆ Стрелок Ремора (50 медалей СЭО)

Тип: Рыболовный унисон (арбалет)

Атака: 40

Поскольку Равенгар был рыбой, он не мог держать никакого оружия.

Поэтому я добавил арбалет в форме реморы, который следовал за ним, как те штуки из шутеров.

У этой реморы не было собственного ИИ, и поэтому Равенгар управлял ею.

Арбалеты рассматривались так же, как и луки, и поэтому он мог использовать навыки лука.

Но это было снаряжение специально для унисонов рыбьего типа, и поэтому игрок не мог их использовать.

Причина, по которой я выбрал его… в том, что он выглядел интересно.

Он не был таким мощным, а луки и арбалеты были практически одинаковыми.

По крайней мере, если бы я получил магическую атаку, их роли не пересекались бы.

Однако, когда я опробовал это, оказалось забавным, что ремора следует сзади. И я был впечатлен.

Вот так рыба может носить оружие…

И поэтому я не пожалел… !

◆ Генератор E (100 медалей СЭО)

Тип: Машина Унисон

MP: 50

Оружейный навык: Восстановление энергии

Восстановление энергии было по сути регеном MP, который вы видели во многих играх.

Ваше MP восстанавливалось постепенно, по мере того как проходило время.

Поскольку следить за MP обоих было бы очень хлопотно, я хотел, чтобы Гар, насколько это возможно, мог двигаться независимо.

◆Дополнительный энергетический бак (50 медалей СЭО)

Тип: Машина Унисон

MP: 100

Восстановление энергии зависит от вашего максимального MP.

Чем больше максимальное количество MP, тем больше энергии восстанавливается со временем.

Поэтому я экипировал то, что увеличит максимальное количество MP.

◆ Ракетная установка (100 медалей СЭО)

Тип: Машина Унисон

Атака: 65

Зарядная атака: 8-ми зарядная ракета

◆8-зарядный ракетный пускатель

Выпускает 8 ракет подряд.

Откат: 3 минуты

Снарядив его, он сможет использовать 8-зарядный ракетный пускатель, которая была дальнобойной атакой.

Поэтому я заставлял его сосредоточиться на этой атаке, когда не хотел, чтобы он приближался к врагу.

Ракеты запускались не случайно, поэтому все 8 ракет летели в сторону врага, на которого вы нацелились.

Это означало, что это не совсем атака по широкой площади, но она может нанести большой урон одному врагу.

Следующим было умение.

Поскольку при выборе снаряжения я учитывал атакующие способности, то при выборе умений я в основном обращался к вспомогательным эффектам.

◆Кальтроп (50 медалей СЭО)

Разбрасывает острые металлические обломки по округе.

Это были инструменты, которые ниндзя должны были использовать, чтобы остановить своих преследователей.

А этот навык разбрасывает их вокруг вас.

И поэтому я заставлял его использовать это умение всякий раз, когда враг пытался приблизиться к нему.

◆Энергетический щит (50 медалей СЭО)

Создает энергетический щит, который следует за пользователем умения.

После активации щит следовал за Гаром, и даже если он двигался очень быстро, щит не оставался позади.

Хотя это было очень удобно, прочность щита была средней. К тому же он был довольно маленьким.

Щит, который меньше использовался для блокирования, а больше для парирования перед бегством.

Кстати, навык щита был "Энергетический барьер III".

И хотя при использовании "барьера" нужно было стоять на месте, он был сильнее и имел больший радиус действия.

Среди навыков, на которые я мог обменять медали, был "Энергетический барьер", который был навыком до эволюции в III, но я выбрал "Щит", так как не думал, что это имеет смысл для Гара, который стремился быстро передвигаться.

◆Заглушение магии(100 медалей СЭО)

Снижает урон от магии на 30%.

Действует в течение 30 секунд.

Я использовал 100 медалей.

Это умение должно было покрыть его слабое место - магическую защиту.

Поскольку это не была атака зарядом, ее можно было использовать многократно, но она также потребляла много MP.

На самом деле, одна из причин, по которой я повысил количество MP с помощью снаряжения, заключалась в том, что я мог использовать этот навык без проблем.

Гар самостоятельно передвигался по обширной территории, поэтому бывали случаи, когда он

получал магические удары незаметно для меня.

И если в такие моменты активировать этот навык, он сможет избежать смертельного удара.

При этом я не знал, что произойдет, если в него попадет магия грома, которая была его главной слабостью…

Именно потому, что я не знал, мне пришлось перестраховаться.

Были и другие варианты, например, "Дополнительная броня", повышающая защиту, или "Великий усилитель", повышающий скорость.

Я также рассматривал вариант увеличения вариаций дальних атак с помощью навыков, но в итоге остановился на этой конфигурации.

Я хотел попробовать сделать Гара универсалом.

Конечно, в играх это обычно означает быть универсалом и мастером на все руки. Это было не очень хорошо.

Однако специализация в чем-то означала наличие очевидных слабостей.

Я хотел, чтобы Гар вырос в Унисона, который мог свободно перемещаться куда угодно и сражаться в любой ситуации.

Кроме того, я был специализированным типом, и было много врагов и ситуаций, для которых я не подходил.

Так что если Гар сможет отвлечь врага, это даст мне шанс переломить ситуацию. Это была моя надежда.

И вот окончательные показатели…

◆ Статус унисона

Имя: Гарбоу (Равенгар)

Раса: рыба/машина

Уровень: 35/100

HP: 120/120

MP: 230/230(+150)

Атака: 280(+105)

Защита: 100

Магическая атака: 60

Магическая защита: 70

Скорость: 145

◆ Навыки

Сопротивление яду V, Машинное тело

Прямые дротики, красная вспышка

Калтроп, Энергетический щит

Магическое глушение

◆Зарядная атака

Красный метеор, Океанская сфера

Он выводил противника из равновесия своей скоростью и умениями, которые высвобождаются за счет большого количества MP, и, в конце концов, уничтожал врага резкой атакой.

Он превратился в персонажа с таким количеством возможностей, что я не был уверен, что смогу использовать его правильно. Поэтому я надеялся, что ИИ сделает всю работу за меня.

И было еще одно большое изменение.

До сих пор я называл его Равенгар, но решил назвать его Гарбоу.

Причина была в том, что "Равенгар" - не совсем "приятельское" имя.

Ну, есть одно популярное аниме про монстров, и они просто называют своих приятелей именами своих монстров. Но это явно сделано в рекламных целях.

Дети были бы сбиты с толку, если бы в аниме и игре имена были разными…

Имя Гарбоу может показаться случайным, но на самом деле я долго думал над его названием.

Сначала я оставил "Гар", потому что оно звучало очень уникально, и я не хотел его терять.

А потом я добавил "лук", потому что это было оружие, которым я пользовался.

- Неплохо, правда? Гарбоу.

- Гар! Гар!

Теперь я закончил свои траты и потратил 500 медалей… Теперь он был сильнее, и пришло время выбрать следующую цель.

Поскольку я заполнил южную часть своей карты, логично было бы заполнить северную, западную и восточную стороны. Но сначала я хотел исследовать южный регион.

Пока я заполнял южную часть карты, я видел только портовый город, небольшую деревню вдоль дороги и море.

А когда я посмотрел на подробную карту, там было много интересных отметок, пейзажей и зданий.

Я потратил все силы на то, чтобы нарисовать ее, и поэтому было бы неплохо положиться на нее и отправиться на поиски приключений.

- Сначала… я пойду в пещеру Зеркальной Скалы.

На карте была изображена пещера с блестящими, острыми скалами.

Неужели такое место действительно существует?

И вот я позволил своему любопытству повести меня, когда покинул первый город.

А, кажется, он назывался Фальсто?

Ну… я буду называть его просто "первый город". Так легче запомнить.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1637136