

Шаблон для присяги был показан в воздухе. Он похож на предвыборный.

Позвольте дать вам небольшой совет, Сесил-сан.

- Сесил-сан.

- Хм?

- Здесь нужно клясться Сигдрифой. Она бог огня и ветра, войны и победы.

- Понятно, это хорошо.

- Эй, давай!

Сесил усмехнулась и подошла к появившемуся столу и микрофону.

- Хм, может, начнем? Ты ведь записываешь это, не так ли?

- Да!

- Мы обещаем! Мы, искатели приключений! Отбросим спортивное мастерство! Мы будем убивать друг друга по правилам игры! Клянусь Сигдрифой, богом войны и победы!

- Немного беспорядочно, но хорошо!

- Третье официальное мероприятие, День фэнтези-спорта, началось!

- Урааа!

- Мы начинаем прямо сейчас, так что двигайтесь к месту проведения!

- Ооо!

Похоже, что вы можете следить за любимыми событиями из пользовательского интерфейса. Вы также можете скоротать время, просматривая киоски, установленные производственными командами. Первым мероприятием, похоже, будет стрельба по мишеням.

А, я буду усердно работать над повышением уровня [Расширения способности пространственного осознания], пока радиус не превысит 100 метров.

Умение быстро выросло, и теперь я могу видеть на 100 метров. Я достигла минимального уровня, но буду продолжать повышать его, наблюдая за играми.

О, они играют в магический волейбол.

То есть, если вы бьете по мячу магией, к нему добавляется эффект. А затем вы отбиваете его.

Вам приходится регулировать угол наклона оружия и щита, чтобы поймать мяч, а также сражаться на земле... Довольно занятно, не так ли?

Спайкеры - это нападающие ближнего боя. Танк - блокирующий, а субтанк - тот, кто принимает шипы. Я вижу...

Основная идея заключается в том, что подтанк поднимает шар, кастер бьет по нему заклинанием, а атакующий в ближнем бою использует искусство, чтобы отправить его назад.....

Танк также должен блокировать шипы и предотвращать прямые атаки противника.

Это очень жестокий волейбол. Это ужасающе.

Конечно, шипы направлены на кастеров и таких..... Ах, мага снесло! Ух ты, он крутанулся и ударился затылком о землю...

О, Мид-сан играет в волейбол на другой площадке. С бантиком?

Мид-сан отходит к самому краю площадки. Она начинает настраивать свой лук.

Команда Мид-сан ударяет по полученному мячу заклинанием и подбрасывает его довольно высоко в небо.

- [Метеоритный выстрел].

- Что? Э!?

- Это не человеческий уровень мастерства...

- Как и ожидалось, Мид анеки!

О, понятно...

Если мяч падает сверху, вы можете отбить его одним выстрелом из мощного арбалета Метеоритный выстрел] прямо в корт противника... Вы действительно человек?

[Метеоритный выстрел] - это искусство, которым трудно попасть, если стрелять по диагонали вверх, ожидая, что он упадет обратно под таким углом.

Бедняга, в которого попали, был отправлен в полет по прямой линии...

Интересно, что команда Мид-сан также озадачена. Мид-сан подняла одну руку вверх, демонстрируя свою крутость. Да, анеки.

О, а вот и Рина делает свое дело.

Она подпрыгивает к поднятому мячу, держит алебарду в одной руке, вращает свое тело, чтобы применить центробежную силу... И после двух оборотов, она использует искусство, чтобы ударить по мячу.

- Бей! [Удар демона]

- Блех!

Моя сестра, она действительно человек? Она всегда была спортивной. Два оборота для центробежной силы были сделаны специально, чтобы не попасть по мячу.

Ты даже приземлялась хорошо. Ты стремишься стать спортсменкой? Это из-за внутриигрового статуса?

Но, Рина. Откуда у тебя эта спортивная форма с расцветкой? Она выглядит бессмысленно хорошо.

Кстати, мяч, пущенный Риной, был практически всосан в землю вместе с ресивером. Аминь.

- Шипы высшего уровня первой группы слишком опасны.

- Удачи, танк.

Томо и Сугу тоже играют в волейбол? Они враги.

- Умри!

- Не будь дураком! Хватит в меня целиться!

- Конечно, мы сначала убьем мастера!

Они целятся в мастера, Томо. Он чистый маг, поэтому у него много огневой мощи. Конечно, Сугу, его обычный член группы, знает об этом.

Волейбол кажется очень веселым.

- Далее у нас будет соревнование по охоте!

- Вы будете отправлены на другое специальное поле, поэтому убедитесь, что вы не пропустите уведомление, если вы участвуете в этом.

О, это соревнование, в котором я участвовала.

Пришло уведомление, поэтому я прыгнула на специальное поле.

Это... а тюрьма? Она сделана из камня и железных клеток. Пока что это прямая дорога, так что идем дальше. О, здесь есть и другие игроки.

Там есть большая дверь с чем-то вроде приемной, и ГМ ждет.

- Добро пожаловать, претенденты! Подождите немного! Я объясню правила, как только мы будем готовы.

Похоже, что кроме этих ворот есть еще одни. После недолгого ожидания мы получаем объяснение.

Вы проводите лотерею на стойке регистрации и проходите через эту дверь, чтобы войти в колизей. Через пять секунд после того, как вы войдете, враг, которого вы вытянули в лотерее, появится в колизее.

Ваша цель будет выделена маркером, поэтому вы должны убить или поймать врага за отведенное время и вернуться. Чтобы вернуться, вам нужно коснуться двери.

Враги в лотерее случайны, и вероятность того, что вам попадется заведомо непобедимый враг, невелика. В этом случае вам нужно выжить до истечения установленного времени.

Если вы умрете, вы будете дисквалифицированы, и получите опыт только за то время, пока вы живы. Таким образом, вы можете получить хорошее количество опыта, просто дожив до установленного времени. Если вам удастся победить врага и вернуться, вы получите бонус. Формула меняется в зависимости от условий, поэтому вы должны сделать все, что в ваших силах.

Урон между игроками не наносится, но вы можете совершать действия, похожие на МРК. Враги также получают урон.

Дроп можно собрать, прикоснувшись к труп, и найти в инвентаре после завершения игры.

- Это все, есть вопросы?

- Да.

- Да, принцесса.

- Каков максимальный уровень непобедимых врагов?

- Максимальный.

- Что!?

- Тогда....

- Возможность не равна нулю.

- О, я вижу....

- Ну, я почти уверен, что она около 0.0

- Но учитывая количество участников.....?

- Да, это выглядит забавно. Я надеюсь, что будет хотя бы один. Это же фестиваль, в конце концов. Ахахахаха. Мы все с нетерпением ждем этого!

- Эй, эти парни...

Страшнее, чтобы кто-то другой нарисовал Внешнего, чем получить его самому. С маркером можно хотя бы знать, где находится враг.

Хм? Если есть возможность появления Внешних, то есть ли возможность появления людей из Недр? Что ж, узнаем, когда все начнется.

- Что-нибудь еще?

- Да, ограничение по времени для всех? Индивидуальный?

- Индивидуальный. Если кто-то очистит его или уйдет, придут еще игроки.

- О, я понимаю.

Значит, в колизее будет фиксированное количество игроков.

- Что происходит с врагами, когда игрок уходит на пенсию?

- Их заменят враги новых игроков.

- Какова цель врагов, которые только что появились?

- Сразу после появления они нацеливаются на того, кто вытянул их в лотерее.

Если вы не знаете, что вас ждет, это будет довольно сложно... Хотя, скорее всего, это будут враги, характеристики которых вам неизвестны.

И враги будут двигаться сразу после выскакивания, целясь в того, кто вытянул лотерею.

- Итак, начнем! Нарисуйте свою судьбу и коснитесь двери, претенденты!

Они выстраиваются в ряд и рисуют по порядку, прикасаясь к двери. Я тоже рисую, но даже если я смотрю на листок, я ничего не понимаю. Я касаюсь двери и перевожу.

- Это меньше, чем я ожидала!?

- Это будет трудно, если придет большой...

Вы не можете РК, но вы можете МРК..... и враги могут наносить повреждения друг другу.....

Это спортивные соревнования, поэтому это командная игра. Лучше, чтобы вражеская команда быстро умерла. Другими словами, лучше не драться всерьез, а чтобы враги рубились, и наносить другим людям удары противника.

Поле более узкое, чем я ожидала, поэтому будет легче вовлечь врагов в бой. Другими словами, легко заставить врагов сражаться друг с другом и рубить друг друга. Проблема в том, что это также помогает другим игрокам, но это нормально, если они в одной команде.

Хмммм.... это будет сложное соревнование.

Пока я думала об этом, в центре коллизея начали появляться враги.

- Тут их так много, что я никогда не видела раньше!

Да, правда. Есть еще и летающие? Я имею в виду, что это за рыба, плавающая в воздухе? Это особенность, или они такие обычно?... А сейчас я подготовлю Атамэ. Битва вот-вот начнется.

Ну, моей добычи нет на 3D карте. Я буду искать ее глазами...

- О, броняХм!?? Вууух....!

Я едва успела уклониться от летящей штуки в последнюю секунду. Мой враг - бронированный тип.

Тип огневой поддержки МК.II Lv56

□Многоногая машина поддержки, вооруженная в основном для ведения огня поддержки.

Среди типов огня поддержки, которые фокусируются на помехах, эта машина делает упор на огневую мощь.

Характеризуется двумя большими пушками на спине, имеет большой радиус действия и высокую мощность.

□Атрибуты: - Слабые стороны: - Сопротивление: -

□Род: Бронированный Семейство: Четвероногие

□Состояние: Нормальное

Удобно, что это дальнобойный тип, но... у него дальность больше, чем на 3D карте. Могу ли я попасть в радиус действия?

..... Разве не будет лучше, если я просто отражу атаки на людей из вражеской команды?

Ну, первоочередная задача - подойти ближе, парируя.

- У меня нет дальних атак!?

- Ты! Не подходи сюда!

- Эй! Кто, черт возьми, вызвал этого парня?

- Есть очень плохой!

Я не вижу этого, но есть ли что-то еще? Я иду, блокируя летящую магическую силу. Похоже, что этот бронированный враг использует магическое оружие, а не боевые патроны.

Оно похоже на паука, с круглым телом сверху и двумя большими стволами, направленными в эту сторону.

Похоже, что у него также есть оружие на руках, тянущихся от туловища, но оно, вероятно, находится вне зоны досягаемости. Оно не стреляет из них.

Закончится ли у него энергия, как у настоящих боеприпасов? Я не вижу, чтобы гильза выбрасывалась, но это довольно неприятно, если она рассчитана на использование манны. Если это так, то вряд ли у него закончатся боеприпасы.

У двух верхних орудий не очень высокая скорострельность. Отдача достаточно велика, или поэтому у него так много ног? Проблема заключается в двух руках. Если это пулеметы, то это будет большой проблемой, но я думаю, что это маловероятно.

Если вы достанете штурмовую винтовку или что-то подобное, лук будет в отчаянии.....

- Уйди с дороги!

- Эй!

- Осторожно!

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2124202>