

В Москве, Россия.

Сеспром, крупнейшая российская группа, которая монополизировала 45% природного газа и энергии в России, а также доминировала в крупнейших страховых, финансовых и медиа-компаниях, проверила информацию о "Возрождении Легенды" и сразу же вошла в нее.

Они набирали тех, кто обладал большими игровыми способностями. Например, Марина, игрок женского пола, использовавшая id Ольга, была одной из них.

Марина стала победительницей высшего раунда Пути С в квесте на арене 300-го уровня.

Конечно, Сеспром активно рекламировала свою гильдию, продвигая Марину.

Тем временем Иосифу, генеральному менеджеру по внешним связям компании, который руководил продвижением, внезапно позвонил его непосредственный подчиненный.

- Зачем ты мне позвонил? В чем дело?

- Ну, имя победителя высшего раунда на арене 300-го уровня было только что изменено на кого-то другого.

- Действительно? Какой путь? Надеюсь, это не путь С.

Иосиф искренне желал, чтобы новый победитель не прошел путь С.

Тот факт, что Ольга достигла наивысшего результата на Пути С, был гордостью всея Руси, а не только их компании.

- Это на самом деле Путь С.

- Чьёрт побъери!

Иосиф выплюнул ругательства сразу же, как только услышал подтверждение от своего подчиненного.

Он крикнул: - Какой то игрок побил рекорд Ольги по входу в 44-й раунд? Товарищ, позволь мне сказать что-нибудь, чтобы утешить Марину... Точнее Ольгу. Кстати, как продвигается подготовка к прохождению следующего раунда, основываясь на информации Ольги?

Поскольку Иосиф уже знал информацию до 44-го раунда на пути С, он предположил, что человек, чье имя было добавлено на электронную доску, прошел 45-й раунд, потому что существовал четкий предел того, как далеко может зайти победитель квеста арены 300-го уровня.

Но Иосиф не мог не быть ошеломленным, когда услышал ответ своего подчиненного: - Это не просто 45-й раунд...

- Да как так! Значит, это 46-й раунд? Кто же победитель? Существует не так много гильдий, в которых есть игроки, способные пройти 45-й раунд и дойти до 46-го раунда. Он американец?

Иосиф мог думать только об американских игроках и ни о ком другом.

Итак, он пришел к выводу, что победителем и на этот раз стал американец.

- Это даже не 46-й раунд.

- Значит, это 47-й раунд?

Спросил Иосиф, нахмурившись, потому что он никогда не думал, что кто-то может побить предыдущий рекорд 44-го раунда на целых три раунда, а не просто на один или два.

В этот момент он боялся, что президент компании сделает ему выговор за то, что он не добился большего успеха, в то время как другие игроки достигли таких хороших результатов и превзошли их предыдущие лучшие рекорды.

Но Иосиф почувствовал облегчение, узнав, что разрыв между Ольгой и новым победителем был настолько велик, что составлял более трех раундов. Если бы это было всего один или два раунда, президент бы его сурово отругал..

- Он прошел последний 80-й раунд!

- О чем, черт возьми, ты говоришь, идиот!

Иосифу показалось, что он неправильно расслышал своего подчиненного.

Выплюнув несколько ругательств, он отбросил свой телефон и зашел в "Возрождение Легенды", думая, что уволит этого парня, который позвонил ему сегодня.

Иосиф перешел на соседнюю арену и посмотрел на электронное табло.

[Самые высокие достижения в раунде квеста на арене только для 300-го уровня.

> Путь А: Александр Вилли. (47-й раунд)

> Путь Б: Чжан Вэй. (45-й раунд)

> Путь С: Асиранте. (80-й, последний раунд.)]

Йосиф подтвердил нелепую запись, но он совсем не мог в это поверить.

Пораженный показанными результатами, он просто тупо смотрел на табло.

Конечно, не только Йосиф проявил такую реакцию.

Все на арене перешептывались то тут, то там.

В этот момент кто-то тихо открыл рот.

- Асиранте? Кто такой Асиранте?

Внутри арены я был единственным, кто твердо стоял обеими ногами на Ледяном поле, испещренном трещинами и вмятинами.

А потом пришло сообщение.

[Вы завершили 80-й раунд.

> Чистое время: 11 минут 29 секунд.

> Ранг: SSS]

В этом сообщении не было ничего, что сообщало бы о начале нового раунда через 10 секунд.

Вместо этого последовало другое сообщение.

[Поздравляем!

Вы успешно прошли заключительный раунд квеста на арене только для 300-го уровня.

> Подсчитывается и оценивается статистика пройденных раундов.

> Когда расчет будет завершен, вам будет выдана награда.]

Это было сообщение, в котором меня просили подождать минуту, прежде чем будет выдана награда.

Конечно, ожидание совсем не было скучным для меня.

Скорее, я почувствовал, что мое сердце бьется сильнее, чем когда-либо.

В этот момент я вспомнил о награде, которую получил за задание только на повышение 100-го уровня.

Тогда я получил право на 100% успешное улучшение, за что я трижды приветствовал его, а также 200 очков характеристик и титул "Вы улучшились так же сильно, как и я?"

Я также тогда получил 12.000 монет.

Но я перестал думать об этом, потому что довольно скоро узнал бы награду, поэтому я не хотел считать своих цыплят до того, как они вылупятся.

А затем появилось сообщение с окончательными результатами.

[Поздравляем Люмен, Асиранте, с прохождением 80-го раунда.

> Один из следующих эффектов дается вам в качестве награды за прохождение последнего раунда, который никто никогда не проходил ранее.

> Эффект № 1.

:: Один из ваших навыков будет выбран случайным образом и его время восстановления будет удалено. (Этот эффект перезарядки останется прежним, даже если уровень навыка изменится из-за улучшений и т.д.)

> Эффект № 2.

:: Одному из показателей Силы, Ловкости, Выносливости, Силы Воли, Интеллекта случайным

образом будет присвоено дополнительно 2.000 очков характеристик.

> Эффект № 3.

:: Резкое увеличение опыта. (Охотясь на монстров, вы получите в 2-5 раз больше дополнительного опыта. Множитель опыта генерируется случайным образом для каждого монстра.)]

[В качестве награды за то, что вы первым прошли 80-й раунд, вам будет предоставлен один из трех вышеперечисленных эффектов.]

"..."

Три эффекта предстали перед моими глазами одновременно.

У меня не было выбора, кроме как тупо смотреть на них, потому что они были так хороши, что мне было очень трудно выбрать, какой-то из них. Если бы я мог добиться своего, я хотел бы получить все три эффекта.

Но в сообщении четко указывалось, что только один из эффектов будет предоставлен человеку, который первым прошел финальный раунд.

Другими словами, я должен был выбрать что-то одно из трех.

Итак, я снова изучил свойства Эффектов № 1, № 2 и № 3 но у меня не было выбора, кроме как положить глаз на Эффект № 3, потому что в нем упоминалось "резкое увеличение опыта", которое, как я думал, я никогда не смогу получить.

Навык повышения опыта предлагался тем, кто достиг максимального уровня в каждом раунде закрытых бета-версий "Забытой Легенды".

Я не знал, что столкнусь здесь с той чертой.

Более того, это было неплохо.

Получение в 2-5 раз большего опыта означало, что я получу в среднем в 3,5 раза больше опыта, чем другие.

С увеличением опыта в 3,5 раза я уверен, что смогу восполнить пробел в 3 года и догнать топовых игроков намного раньше, чем ожидалось. Кроме того, на этот раз не было ограничений на максимальный уровень. Я могу использовать увеличение опыта в 3,5 раза

всегда. Итак, я подумал, что этот 3-й вариант совсем не плох.

Но когда я вспомнил про действие Эффекта № 2, мое суждение немного затуманилось.

Колоссальные 2.000 очков характеристик.

Конечно, это было случайное дополнение к Силе, Ловкости, Выносливости, Силе Воли и Интеллекту.

Так, например, если бы статистика 2.000 была вложена в Силу или Ловкость, я бы почувствовал горечь, потому что это не дало бы мне никаких ощутимых преимуществ.

Худшим было бы их добавление к моей Выносливости, потому что моя текущая Выносливость уже была очень высокой и будет продолжать расти без каких-либо ограничений и вложений в будущем.

Я всегда вкидывал свои дополнительные очки характеристик в Интеллект и моя Выносливость будет расти вместе с ним на 100% пропорционально вложенным характеристикам в Интеллект благодаря Взаимному Росту.

Увеличение Силы Воли на 2.000 очков было бы неплохо. Но лучшим было бы увеличение Интеллекта на 2.000 очков из-за Взаимного Роста, которым я обладал.

Таким образом, существует 20%-ная вероятность увеличения Интеллекта на 2.000 пунктов и благодаря Взаимному Росту моя Выносливость увеличится также на 2.000 пунктов, а моя Сила Воли увеличится на 1.000 пунктов. Это означало бы общее увеличение на 5.000 очков.

"...."

Это было огромное количество. В этот момент скорость повышения уровня не будет проблемой. Более того, моя скорость повышения уровней в любом случае высока, потому что я всегда искал места, которые были на 100-200 уровней выше меня. И я буду продолжать это делать.

Мне нужно было сделать это, чтобы решительно опередить других.

В любом случае, мне нужно было что-то особенное, чтобы опередить других, например, три черты, которыми я обладал. И 5.000 очков характеристик было достаточно, чтобы быть включенным в эту специальную категорию.

Итак, предполагая, что 2.000 очков статистики вкладываются в Интеллект с вероятностью 20%, я подумал, что Эффект № 2 лучше, чем Эффект № 3. Поэтому я больше не оглядывался назад на Эффект № 3.

Более того, по мере того, как я продолжу повышать уровень, я буду чувствовать разочарование из-за явной сложности из-за огромного препятствия для дальнейшего повышения уровня, когда я достигну высокого уровня в будущем, я смогу преодолеть это препятствие с помощью этих 2.000 характеристик.

Имея это в виду, я, наконец, присмотрелся внимание к эффекту № 1.

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1764138>