

На арене к северу от замка Фероро.

Я мог бы пойти на арену, расположенную в замке Котум или замке Нортвуд, но я специально направился на арену замка Фероро, потому что получил Мерцание с нулевым временем восстановления в квесте на арену для 300-го уровня.

Хотя я не знал, какую награду получу на этот раз, я держал пальцы скрещенными, чтобы получить еще одну такую награду на удаление перезарядки, если таковая будет доступна.

Почему? Потому что для меня было бы лучшим сценарием, если бы можно было удалить время восстановления моего Ледяного Шторма.

Однако я покачал головой и быстро вышел на арену, потому что не хотел считать своих цыплят до того, как они вылупятся и у меня все еще был дополнительный 50%-ный бонус к опыту.

Поэтому я подумывал о том, чтобы выполнить задание как можно быстрее и снова отправиться на охоту.

Как бы то ни было, это был мой второй визит на арену.

Сообщение выскочило, как только я вышел на арену.

[Так как вы достигли 500-го уровня, вам теперь доступен квест арены II.

> В настоящее время вы имеете право продолжить выполнение квеста арены II на уровне 500.

> Если вы решите продолжить, вы не сможете выйти из системы до тех пор, пока квест не закончится.

- Вы хотите продолжить?]

- Да.

Когда я впервые посещал эту арену во время трёх ЗБТ, я тогда осмотрелся здесь и там. Но теперь я уже знал, что это за арена, поэтому решил сразу же приступить к делу.

[Вы решили продолжить выполнение квеста на арене II для 500-го уровня.

> Этот квест придуман, чтобы отпраздновать ваше достижение 500-го уровня. Вы можете приступить к нему только один раз на уровне 500 и вы должны выигрывать непрерывные поединки против других игроков и НПС, случайно выделенных вам на арене.

> Вы будете встречаться с более сильными противниками в каждом последующем раунде, если будете продолжать побеждать. Ваша награда будет определяться в зависимости от количества ваших побед и ваших последовательных побед.

>Смерть во время выполнения квеста не влияет на количество ваших смертей.

> Прежде чем вы приступите к выполнению квеста, вас переведут в комнату ожидания.]

Как только сообщение закончилось, появилась небольшая трещина в пространстве и я почувствовал, как мое тело туда засасывает.

[Это зона ожидания только для тех, кто приступает к выполнению квеста на арене II уровня 500.

> Шептаться с другими здесь запрещено и вы не можете разговаривать со своими противниками во время движения на арену.

> В настоящее время у вас есть два id: Люмен и Асиранте.

> Вы можете выбрать, какой id вы хотите использовать во время квеста на арене II для 500 уровня.]

Я знал, что эти ограничения были контрмерой, реализованной системой, чтобы помешать любым игрокам манипулировать результатами, обмениваясь сообщениями друг с другом и заключая сделки, находясь на арене.

Я не заметил в сообщении ничего странного, что заставило бы меня выбрать свой id, но я сразу же открыл рот, потому что у меня уже был подобный опыт.

- Позволь мне выбрать Асиранте.

Как только я выбрал свой id, появилось сообщение.

[Ваш первый противник определен.

> Гали, опытный охотник.]

Как только выскочило сообщение, я почувствовал, что меня снова куда-то перемещает.

Я был перенесен на настоящую арену.

Глядя на имя, плавающее над моим противником, я мог сказать, что он был НПС.

\*Фуууууухх!\*

НПС Гали начал с того, что выпустил в меня стрелу.

Но по своему опыту я мог сказать, что Гали был очень слаб, потому что стрелы летели в меня очень беспорядочно.

Так что я не избегал их специально, чтобы проверить, насколько они сильны.

Но, как и предполагал слабый звук летящих стрел, они даже не вонзились в меня вообще.

Конечно, я даже не получил никакого ущерб.

- Очевидно, я слышал, что первый НПС не является сильным противником, но этот парень слишком слаб.

Я знал, что любой игрок или НПС 1000-го уровня не появится в 1-м раунде, потому что в этом случае не было бы смысла продолжать выполнение квеста на арене только 500-го уровня.

Однако НПС, появившийся в качестве моего противника, был слишком слаб, чтобы нанести мне какой-либо урон.

Что это означало, мне было ясно. Другими словами, я был слишком силен, чтобы продолжить выполнение квеста на арене II для 500-го уровня.

- Ледяное Копье! Множественные Ледяные Стрелы!

\*Пак! Пак! Пак!\*

Итак, я просто использовал свои навыки стреляющие по одиночным целям на этого опытного охотника Гали.

Гали не выдержала моей атаки и сразу же рухнул, что вызвало сообщение.

[Вы победили опытного охотника Гали.

> Победы: 1. Победная серия: 1.

> Сейчас вас переместит в комнату ожидания.]

Вот так я легко прошел 1-й раунд.

Затем в качестве моих противников появилась серия НПС

Конечно, результат всегда был один и тот же, а именно моя победа.

Но мне вдруг стало любопытно.

- Предполагается, что НПС часто будут появляться вот так?

То, что я ясно слышал раньше, заключалось в том, что я столкнусь с равным количеством игроков и НПС.

Однако НПС появлялись шесть раз подряд и один из них появился снова в седьмой раз.

[Ваш 7-й противник определен.

> Появился Балди, опытный убийца.]

Как только появился опытный убийца Балди, он сразу же исчез из моего поля зрения, как будто использовал Мерцание. Конечно, я не очень беспокоился, потому что в какой-то момент он должен был появиться в моем окружении, либо по бокам, либо за моей спиной.

Итак, я тихо сказал.

- Ледяной Шторм!

Я использовал Ледяной Шторм вокруг себя.

\*Пак! Пак! Пак!\*

- Куееееееееех

Я слышал, как кто-то кричал от боли, как будто его сильно били.

- О, так ты был там!

Я быстро обернулся на его болезненные крики, потому что услышал их прямо у себя за спиной.

Если бы это был монстр, он бросился бы на меня, не пытаясь выбраться из местности Ледяного Шторма, даже если бы был ранен, но НПС Балди был другим. Точно так же, как он сначала исчез из моего поля зрения, я видел, как он быстро покидал местность Ледяного Шторма. Казалось, что он почти непрерывно Мерцал.

Но у меня тоже было Мерцание.

- Блинк!

Я двинулся прямо за убийцей Балди. Затем я выстрелил Ледяным Копьем и Множественными Ледяными Стрелами ему в спину.

\*Пак! Пак! Пак!\*

Убийца Балди телепортировался в разные места, используя Мерцание два раза подряд, но ему оказалось трудным использовать его три раза подряд, поэтому в конце концов он был поражен моей атакой.

И это было все.

[Вы победили опытного убийцу Балди.

> Побед: 7. Победная серия: 7.

> Сейчас вас переместит в комнату ожидания.]

Конечно, соперники, появлявшиеся в каждом последующем раунде, постепенно становились сильнее.

Я мог бы подтвердить это, потому что Балди мог в какой-то степени выдержать Ледяной Шторм, прежде чем покинуть его пределы.

Но это было все. Во всяком случае, когда меня снова перевели в комнату ожидания, я тихо пробормотал.

- Хорошо. Давайте, ребята! Даже если мой противник - НПС, это не значит, что я не могу продолжать одерживать последовательные победы.

После этого всплыло сообщение о моем 8-м противнике.

\*\*\*

В тоже время в Японии.

Сосуке, студент колледжа, зашел в "Возрождение Легенды", чтобы воспользоваться коротким перерывом, который у него был перед тем, как ему нужно было уйти на работу на неполный рабочий день.

Конечно, Соске не собирался охотиться, потому что какое-то время он находился на уровне 599. На самом деле он работал "профессиональным охотником 500-го уровня", который охотился на тех, кто проходил квест на арене для 500-го уровня.

Таким образом, он сохранил свой уровень в 500-х, так что он был слишком далеко впереди тех игроков, которые только что достигли 500-го уровня.

Конечно, он поддерживал уровень 599, самый высокий в пределах диапазона 500 уровней, чтобы получить немного больше преимуществ над ними.

Как только он вышел на арену и выбрал бесплатную дуэль, Соске надеялся встретиться лицом к лицу с человеком, который в тот момент выполнял квест на арене для 500-го уровня, потому что он перестал повышать уровень по какой-то причине. Почему? Причина, по которой он это сделал, была проста. Если бы он победил человека, выполнявшего квест на арене 500 уровня, он получил бы в 5 раз больше победных очков по сравнению со своим противником. Поэтому всякий раз, когда он встречал кого-либо, кто выполнял квест на арене, он безжалостно атаковал своего противника, чтобы одержать победу. Более того, те, кто проходил квест на арене для 500 уровня, не теряли свои победные очки, даже если потерпели бы поражение. Другими словами, были выгоды, но не было потерь.

Итак, Сосуке перестал повышать уровень на 599 уровне, чтобы собирать победные очки, потому что на арене были различные предметы, которые он мог купить за победные очки.

Конечно, если бы он столкнулся с исключительно сильным противником, ему пришлось бы потерять несколько победных очков, которые он очень старался набрать, но он пока не понес никаких потерь.

Но на этот раз он думал о чем-то другом.

"Ну, поскольку на арену выходит много новых игроков, я могу иметь с ними дело, как и раньше. Но также появляется все больше и больше профессиональных охотников на 500 уровне, поэтому я начинаю встречать все меньше и меньше парней, которые выполняют квесты на арене для 500 уровня. К сожалению, иногда я сталкиваюсь с другими охотниками. Что ж, позвольте мне как можно скорее купить титул и снова начать повышать уровень."

Итак, Сосуке проверил, сколько еще победных очков ему нужно, чтобы купить титул, а затем подождал того, кто продолжит выполнение квеста.

Как только он подтвердил сообщение о появлении его цели, он удовлетворенно улыбнулся, потому что тот факт, что id его противника был скрыт, означал, что его противник выполнял квест на арене для 500 уровня.

И его процент побед составлял почти 90% в боях на арене.

Во-первых, их уровни отличались на 99 уровней и его предметы были неплохими. Самое главное, что у него был богатый боевой опыт на арене.

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1769863>