

Я не чувствовал этого так сильно, когда моя копия использовала Ледяное поле, которое было скорее навыком дебаффа для движения, чем навыком нанесения урона, но когда меня ударили напрямую, это было действительно больно, даже если учесть мое 30%-ное снижение урона от навыков ледяного типа.

В результате мое Здоровье начало резко снижаться.

В тот момент я мог понять крики и стоны боли врагов, когда они умирали от моей атаки. Учитывая, что даже я испытывал такую сильную боль, они, должно быть, чувствовали ее гораздо больше, такую которую они определенно не хотели бы переживать снова.

Конечно, мы с моим врагом сражались по-разному.

Сначала я использовал свой навык AoE с относительно длительным временем восстановления, в то время как моя вражеская копия НПС использовала простые навыки, такие как Ледяной Шар или Ледяной Болт.

Если сравнивать это с боксом, то я стремился нокаутировать своего противника тяжелым хуком, в то время как мой враг постепенно съедал мою выносливость повторяющимися ударами.

Хотя у нас было одно и то же окно статуса, одни и те же навыки и почти одни и те же предметы, наши боевые стили явно различались.

Конечно, я не мог определенно сказать, какой из них был лучше, потому что в основном это была разница в наших боевых предпочтениях.

Но была одна вещь, которую я четко признал.

- Черт возьми! Он сражается лучше меня!

Я признаю, что мне не хватает точности в контроле.

Вот почему я не предпочитаю профессию или тип боя, который фокусируется на Ловкости, потому что даже если бы у меня была высокий показатель Ловкости, я не был бы достаточно компетентен, чтобы использовать ее должным образом.

Вот почему мне не нравятся атаки ближнего боя, которые требуют мгновенного суждения и быстрой реакции, по сравнению с атаками дальнего боя, которые дают мне больше времени для планирования своих действий.

Другими словами, я очень хорошо понимаю свое мастерство.

Конечно, я завидовал своему врагу. Очевидно, я сделал все, что мог, но то, как мой враг атаковал меня с неожиданными комбинациями навыков, которых я совсем не ожидал, заставило меня прищелкнуть языком, произнося:

- Как ты можешь так нападать на меня прямо сейчас?

Очевидно, он был намного впереди меня в плане боевого чутья.

Итак, пытался ли я копировать его? Нет, я этого не делал. Я знал мудрость старой поговорки: "Если ворона попытается ходить, как аист, она сломает себе ноги".

Итак, я сделал все, что мог, насколько мог.

Точно так же, как я делал во всех своих предыдущих битвах, я блокировал большинство атак моего врага, используя свое тело и своевременно использовал Блинк с нулевым временем восстановления, чтобы прицелиться в того, кто преследовал меня легкими ударами.

Что касается навыков AoE, я использовал их таким образом, чтобы они максимально не пересекались с навыками моего врага, потому что на этой арене не было возможности полностью избежать урона, пока не будет явного победителя.

Итак, я четко признал, что мне не хватает контроля по сравнению с моим врагом и сражался, максимально придерживаясь своего стиля.

Конечно, я был готов принять это, если бы выиграл или проиграл из-за своего стиля боя.

Но у меня была причина верить, что я смогу победить его.

Я не сидел сложа руки, ничего не делая, когда увидел сообщение о том, что моим 50-м соперником был Люмен, Асиранте.

[Браслет Храброго воина +3 (Легендарный)]

> Этот браслет содержит дух воина, который храбро бросается вперед во всех битвах, не отступая.

:: Увеличивает Выносливость на 250.

:: Увеличивает Ловкость на 250.

:: Увеличивает боевую мощь на 10% на арене.

> Физическая защита: увеличивается на 450, Магическая защита: увеличивается на 200.

> Прочность: 1.655.000/1.655.000]

Браслет Храброго воина увеличивал мою боевую мощь на 10% на арене, что было важным фактором в моих предыдущих 49 победах подряд.

Пока меня переносили на арену из зала ожидания, я снял его с запястья.

Мне потребовалось всего 0,1 секунды, чтобы надеть его.

Мне удалось снять этот предмет только потому, что он пришел мне на ум мгновенно, прежде чем я смог подумать о других предметах. Конечно, не было никакой гарантии, что Люмен, Асиранте, который появится на арене, пострадает от того, что я сниму браслет.

Может быть, было уже слишком поздно, но это было все, что я мог сделать в тот момент.

- Хорошо! Ты сукин сын! Давай посмотрим, кто победит в этот раз!

В конце концов, другой стороной, Люмен, Асиранте, был я.

В конце концов, я начал проклинал того себя, но выплюнул еще несколько ругательств и бросился на Люмена, Асиранте, который лучше использовал ротации навыков, чем я.

Полтора часа спустя я обнаружил, что никто не сказал мне о том, что финальный раунд квеста на арене 500 уровня будет продолжаться до тех пор, пока не определится победитель.

И после почти двухчасовой ожесточенной борьбы наша борьба наконец закончилась.

[Вы победили Люмена, Асиранте.

> Побед: 50. Победная серия: 50.

> Вас переводят в комнату ожидания.]

В конце концов, я победил. И я остро почувствовал, что использую свои возможности как можно лучше.

Я очень гордился тем, что своевременно снял браслет, подумав об этом прямо перед боем, потому что именно по этой причине я одержал решительную победу.

Я снял браслет перед тем, как отправиться на арену, а затем снова надел его после прибытия на арену. В результате я стал сильнее его на 10% и это помогло мне победить моего врага, который лучше контролировал ситуацию, чем я.

Конечно, я все равно едва выиграл, поэтому не мог позволить себе радоваться победе.

- Это было действительно ужасно. Я не хочу снова иметь с ним дело.

Мне было немного странно это говорить, но мне было немного страшно думать о своем враге, а именно о себе. Как бы то ни было, наконец-то появилось сообщение и я снова вздрогнул.

[Поздравляю!

> Вы сражались в общей сложности с 50 противниками на арене 500-го уровня.

> Побед: 50, Победная серия: 50.

> Если вы согласитесь сразиться с более сильным противником после победы в 20м, 30м и 40м боях, уровень вашей награды увеличится.

> При достижении большого рекорда в 50 побед подряд уровень вашей награды повышается.]

Я весь расплылся в улыбке, услышав сообщение о том, что уровень моей награды будет увеличен.

[Рассчитывается окончательная оценка ваших достижений.

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

Меня не беспокоило сообщение, в котором меня просили немного подождать, потому что это означало, что рекорд, которого я достиг, будет лучше, чем я ожидал.

В этот момент появилось сообщение, в котором говорилось, что есть три возможных награды, точно такие же, как я получил в квесте на арене для 300 уровня.

Но я склонил голову над одной из трех наград, потому что в ней было то, о чем я никогда не подозревал.

Конечно, я хотел бы, чтобы моей наградой было обнуление времени восстановления для навыка, как я получил в квесте на арене для 300-го уровня.

Кроме того, не существовало закона, согласно которому другая подобная награда не могла бы снова появиться в квесте на арене для 500 уровня. Нулевое время перезарядки, выданное в награду в квесте на арене для 300 уровня, было слишком шикарным, чтобы его можно было использовать только один раз и выбросить.

Поэтому, даже если бы для удаления перезарядки были выбраны навыки низкого уровня, такие как Ледяной Шар или Ледяной Болт, я хотел снова попытаться счастья.

[Поздравляем с достижением наивысшего рекорда в квесте на арене для 500 уровня.

> Выбрав самый высокий уровень сложности в раундах 20, 30, 40 и одержав 50 побед подряд, вы получаете гораздо лучшую награду.

- Будет выдана одна из трех нижеприведенных наград.

- Награда № 1.

:: Получите 7 миллионов победных очков, которые можно будет потратить на арене. (Победные очки можно обменять на различные предметы на бирже, расположенной на арене.)]

Я кивнул на описание Награды № 1, потому что это была арена и я сражался с игроками или НПС в каждом раунде вместо сильных монстров.

Так что для меня совсем не было странным, что победные очки появились в качестве одной из наград.

Конечно, я не был уверен, насколько велики эти 7 миллионов победных очков.

Во время трёх ЗБТ я знал, что на арене существуют победные очки, но мне было безразлично. Даже когда я начал играть в "Возрождение Легенды", я также не обращал на них никакого внимания. Но я догадывался, что это скорее всего большая сумма, потому что оценка моей награды была увеличена в два раза.

- Я слышал, что они продают титулы за эти победные очки.

Я знал, что здесь продавались не только титулы, но и довольно полезные штуkenции.

Хотя я ранее не пользовался ареной, я слышал все слухи о том, что происходило на арене.

Но я покачал головой, потому что теперь я был почти единственной сияющей звездой, в отличие от прошлого, когда я был всего лишь одним из многочисленных игроков. Так что сейчас я тоже подумываю об использовании арены.

Я мог бы получить лишь небольшое количество победных очков, если бы выиграл сражения на том низком уровне, на котором находился сейчас. Другими словами, было выгоднее повысить уровень перед использованием арены, чем упорно бороться за победу во многих низкоуровневых битвах прямо сейчас.

Вот почему я даже не смотрел на арену до сих пор, потому что у меня едва хватало времени, чтобы повысить уровень как есть и для меня было более эффективно использовать арену, с высоким уровнем позже.

Другими словами, учитывая все эти факторы, Награда № 1 была для меня не такой уж привлекательной.

Я чувствовал, что смогу получить Награду № 1 своими собственными усилиями, хотя для этого мне потребуется немного больше времени. Итак, я обратил свое внимание на Награду № 2.

<http://tl.rulate.ru/book/43624/1769867>