- Последний предмет, который мы даем, - это всегда то, что подходит человеку. Я надеюсь, что ты сохранишь то мужество, которое помогло тебе встретиться с лордом драконом Ветряной Тучи. Желаем вам удачи…

- Спасибо… !

Я взял последний предмет из набора Ветряной Тучи, который хранился в их сокровищнице, и поблагодарил старейшину, прежде чем спуститься с горы Ветряной Тучи.

В центре горы Ветряной Тучи был скрытый лифт, который был результатом технологии какой-то потерянной цивилизации, и с его помощью можно было легко подниматься и спускаться с горы.

Вернувшись на землю, я решил проверить силу своего снаряжения против окружающих монстров.

Это сила… была больше, чем я ожидал.

Не в силах больше сдерживать свое волнение, я воспользовался быстрым путешествием, чтобы вернуться в первый город, и сразу же отправился в "Колизей".

Здесь я хотел бы проверить, как моя новая броня держится против других игроков… !

Используя боевые билеты, которые раздавались каждую неделю, вы могли наслаждаться различными видами PVP-сражений в колизее.

На этот раз я должен был присоединиться к тому, что называлось "Боевой Колизей", где были самые основные правила.

Победителем становился тот, кто победил большинство игроков за отведенное время. Именно эта простота и сделала его самым популярным.

Если это была королевская битва, она не закончится, пока не останется только один человек.

А поскольку целью было выжить, люди часто убегали и прятались, а это означало, что игра будет продолжаться дольше.

Было много факторов вне боя, и вы должны были держать свою бдительность.

С другой стороны, бежать и прятаться внутри колизея было некуда. Это была безостановочная битва, когда люди пытались убить как можно больше людей.

Игры быстро заканчивались, и даже самые длинные были во власти лимита времени.

И поэтому, в отличие от более крупных событий, вы можете участвовать регулярно, не слишком беспокоясь.

Это было хорошее место для практики ПВП.

Кстати, посмотреть можно было и в колизее, хотя мало кто это делал.

Причина была проста. Многие матчи происходили одновременно и заканчивались в течение нескольких минут.

Колизей был заведением в городе, но на самом деле это был просто вестибюль для сватовства. Настоящие сражения происходили на отдельной карте, отрезанной от остального мира.

Поскольку это была игра, в которую играли десятки тысяч людей, PVP-матчи происходили одновременно, а затем комнаты были разбиты.

И хотя существовали награды за попадание в топ, препятствие для участия было низким, а это означало, что особого волнения не было.

Если у вас не было веской причины, это было не очень интересно наблюдать.

- Подбор участников завершен. Присоединилось 100 игроков.

Поле боя напоминало древний колизей, и внутри него начали появляться игроки.

Между игроками не было большого пространства, как только появились все 100.

А поскольку препятствий не было, казалось, что битва начнется в тот момент, когда вы встретитесь с кем-то взглядом.

Это было бы напряженно с самого начала.

И поэтому я быстро собрал информацию, прежде чем началась битва.

Земля под моими ногами была белой глиной, по которой было бы легко двигаться.

Небо было закрыто куполообразным барьером, так что вы не могли убежать.

Однако, поскольку он был довольно высоко, вы все равно могли бы пролететь над колизеем.

Что касается участников, то система подбора соответствий гарантировала, что все они находятся на уровне, близком к моему.

Другими словами, игроки, которые получили свою вторую работу, но не сильно продвинулись.

Тем не менее, они не были новичками. Они преодолели начальную работу.

Это был момент, когда можно было увидеть некоторую индивидуальность в их снаряжении, а некоторые начали выпячиваться во время боя.

И поэтому нашлось немало таких, кто сразу же стал искать добычу, на которую можно было бы наброситься.

Те, что были рядом со мной, выглядели особенно злобно.

Да. Они нацелились на меня.

Полагаю, лучники все еще считались легкой мишенью.

А в моем случае на мне был комплект из ткани. Так что, возможно, я выглядел еще слабее.

Но набор Ветряной Тучи был очень удобным и легким для перемещения благодаря тому, насколько он был легким.

Дизайн тоже был довольно крутым.

Ну, может быть, это выглядело тускло по сравнению с блестящими металлическими доспехами и развевающимися мантиями, которые носили остальные.

Даже мое оружие выглядело немного жалким по сравнению с огромными двуручными мечами и посохами, инкрустированными драгоценными камнями.

- Битва начинается через 10 секунд!

Но я знал силу этого оборудования, ради которого я упорно трудился.

Не подведи меня сейчас, Ветряная Туча.

И, конечно, последний кусочек. Лук Ветряной Тучи!

- … Ноль! Бой начинается!

Как только он начался, ближайшие игроки бросились ко мне.

Игроки с дальнобойным оружием должны быть убиты в ближнем бою…

Они следовали этой теории.

- Взрыв Ветряной Тучи! Вихрь!

Ветер будет дуть вверх.

Я активировал навык снижения веса, "Вихрь", который заставил мою Хакаму раздуваться, как воздушный шар, когда я поднялся в воздух.

Вот почему она называлась Хакама Ветряной Защиты.

- Плывущее Облако!

Я создал в воздухе облако и встал на него.

Я знал, что это облако не было "подвижным облаком", которое сделал старейшина, но было похоже на облака, используемые во время борьбы с драконом.

Однако все, что попадало снизу, проходило прямо сквозь него, поэтому он не служил щитом против атак.

Тем не менее, как только я стану лагерем здесь, будет намного труднее напасть на меня.

Это было то, где размещение всех ваших точек в диапазоне действительно помогло.

Внизу гудели игроки.

Некоторые даже не дрались. Они просто глазели вверх.

Я надеялся, что они просто будут сражаться друг с другом, чтобы их число уменьшилось…

Ну, я думаю, что должен был сделать это сам.

И поэтому я использовал навык лука Ветряной Тучи…

- Ливень стрел!

Это было то, что можно было ожидать от тайной атаки лука.

Вот что такое "Ливень стрел".

Игроки на земле были поражены ливнем стрел и взорвались светом, когда они исчезли.

◆ Лук Ветряной Тучи

Тип: Двуручное оружие(лук)

Атака: 100

Диапазон: 80

Навык: Ливень стрел

- Ливень стрел -

Создайте дождевое облако вокруг лука, которое выпускает стрелы, словно сильный дождь.

Перезарядка: 5 минут.

Разница между навыками и атаками зарядов заключалась в "перезарядке".

Вы могли бы спамить навыки, если бы у вас было достаточно MP, но с атаками оружия вам нужно было подождать некоторое время, прежде чем вы сможете использовать его снова.

В случае "Ливня стрел" перезарядка составляла 5 минут, что было довольно долго.

Однако навык был довольно мощным и обладал потенциалом изменить ход битвы в одно мгновение.

Самое лучшее в Ливне стрел было то, что это была атака на широкую территорию.

Вокруг лука появлялось облако, и из него, как дождь, сыпались стрелы.

Это была судьба навыков быстрого огня, чтобы быть слабым, когда дело доходило до отдельных выстрелов.

А когда стреляешь быстро, трудно прицелиться в слабые места.

Это означало, что вы действительно не могли сбить HP игроков с высокой защитой.

С другой стороны, это был опасный навык для игроков, которые в основном отдавали предпочтение уклонению.

- Похоже, у меня их довольно много.

Я уничтожил игроков с низкой защитой. Мой счет убийств был 38.

И хотя мне не удалось уничтожить их всех, было довольно много игроков, которые лежали на земле, едва живые.

И поэтому я снял их обычными выстрелами.

Таким образом, количество моих убийств возросло до 50.

Я явно выиграл эту битву.

Ну, это неважно.

Это была всего лишь PVP-тренировка, и проблема здесь была в тех, кто все еще был в идеальной форме, и в тех, кто видел, что мои стрелы будут слабыми, и использовал мощные навыки, чтобы сдуть их.

Честно говоря, убийство 38-го с моей атакой заряда было почти слишком совершенным.

Скорее всего, потому, что я впервые использовал его.

Если бы это было во время надлежащего события, игроки были бы настороже и, возможно, смогли бы справиться с этим.

К добру или к худу, но эффект душа был прост. И поэтому, если вы видели его один раз, вам будет не так уж трудно справиться с ним в следующий раз.

И еще была перезарядка. В отличие от навыков, я должен был бы планировать заранее, когда использую его.

- Поднимись, Скала!

Один из игроков активировал навык, который заставил землю подняться высоко в воздух.

Я понимаю. Таким образом, он бы мог добраться до меня.

… Это было плохо.

- Я думаю, это никогда не будет так просто, как забрать всех отсюда.

Были даже игроки, которые могли сделать двойной или тройной прыжок в воздухе.

И, вероятно, существовала магия, которая позволяла игрокам летать в течение ограниченного времени.

И с тех пор, как я прервал бой, они все смотрели на меня со злобой.

Это одновременно пугало и возбуждало.

Мастерство игрока не улучшится без настоящих боев.

Как победить могущественного врага? Как пробить навык, который вы видите в первый раз…

Следующим событием было событие "3 команды захватывают флаг". И если я хотел участвовать, то должен был поставить себя в суровые условия и тренироваться.

Правила еще не были опубликованы, за исключением одной информации.

Деления по рангам не было.

И поэтому мне придется сражаться на том же поле, что и лучшим игрокам с их тремя работами.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1370183