

Эти масштабные Схватки были подобны стихийным бедствиям.

Они активировались не по вине конкретных игроков. Это были страшные события, которые возникали из ниоткуда и нападали на игроков.

Для участия в них не было никаких требований. И не было наказания за побег.

Игрок сам решал, хочет он сражаться или нет.

Конечно, я бы с этим столкнулся.

Ну, я хотел... но я не мог выбраться из воды!

Если бы я отпустил камень, за который цеплялся, кто знал, куда бы меня отнесло течение...!

- Гар! Гар!

Поскольку Равенгар был рыбой, он мог свободно плавать в море.

Он также был довольно большим, так что, возможно, он сможет плавать, если я буду держаться за него...?

Это означало, что навык, который я считал бесполезным в воде, действительно пригодится.

- Равенгар! Сфера Океана!

Океанская сфера - это умение, которое создавало вокруг Гара сферу воды.

Хотя сначала это казалось бессмысленным, на самом деле оно закрывало сильное течение и

создавало спокойную воду вокруг меня.

Поэтому я смог отпустить камень и с легкостью ухватиться за Гара.

- Теперь веди меня к берегу.

- Гар! Гар!

Бушующие волны были теперь ничем.

Мы летели к песчаному пляжу, как стрелы. И там я впервые смог ясно увидеть врага.

На горизонте к небу поднимались 8 гигантских щупалец осьминога.

Каждый из них держал трезубец, и они извивались в воздухе, приближаясь к нам.

Шел сильный дождь и были большие волны. Казалось, что мы наблюдаем конец света.

Хотя я не был слишком хорошо знаком с мифологией, это напомнило мне Ктулху.

Но это была всего лишь игра.

Мир не заканчивался, а враг не был чудовищем из мифа.

Если мы сохраним спокойствие, то сможем победить его.

Ну, это все равно будет трудно...!

Сначала мы должны атаковать щупальца.

Главное тело было скрыто под водой.

Скорее всего, нужно было уничтожить его руки, прежде чем оно покажет свое тело, которое было его слабым местом.

- Дождь стрел!

Стрелы присоединились к ливню.

Поскольку ветер был сильным, многие из них не попали в цель, но несколько все же вонзились в щупальца.

Похоже, его защитные способности были не особенно сильны.

В таком случае, я мог стрелять издали и...

Оооооооо... Оооооооо...!

Это было море? Или крик монстра?

Раздался низкий, отдающийся эхом рев. Казалось, что воздух вокруг нас дрожит. А затем в воздух поднялась волна, которая затмила все остальные.

Она была достаточно велика, чтобы поглотить весь пляж и даже больше...!

Сначала я должен был атаковать и стереть ее.

- Искусство Морского Лука - Форма Семь... Кит!

Я выстрелил не прямо в огромные волны, а в воду перед ними.

Этот навык погружался в воду, а затем выстреливал обратно на поверхность, как удар сверху.

Его хитбокс был огромным, как у кита, и обладал большой силой. Тем не менее, вы были ограничены в том, где вы могли его использовать.

Тем не менее, он идеально подходил на роль защитной стены, останавливающей гигантские волны.

Однако одного кита было недостаточно, чтобы остановить волну, способную стереть с лица земли целый пляж.

Поэтому... я надеялся, что другие игроки что-нибудь предпримут.

- Стена льда!

- Разрушитель ветров!

- Метеор...!

В море поднялась стена льда.

Яростный порыв изменил направление ветра.

И удар, по силе напоминающий удар метеора.

Попав под этот шквал уникальных умений, огромная волна не могла ничего сделать, кроме как угаснуть...

Значит, их действительно было много... этих сильных игроков.

Я не мог позволить себе остаться позади.

Тем не менее, у меня было преимущество, когда дело дошло до атаки на щупальца, которые были еще очень далеко.

Остальным игрокам приходилось либо ждать, пока они подойдут ближе, либо рисковать, чтобы подобраться.

Или я так думал. Но ситуация быстро изменилась.

Кракен начал атаковать пляж с помощью трезубцев, которые он держал в руках.

Это означало, что щупальце, держащее трезубец, приближается.

А это давало им время для атаки.

И тогда остальные игроки начали контратаковать все сразу.

Но некоторые смелые игроки, которые не могли ждать, пока враг нападет, вышли вперед и сделали нечто шокирующее.

- Ледяная Земля!

- Великий Подъем!!!

Море начало замерзать, создавая платформы, на которые можно было ступить. Таким образом, они смогли подобраться настолько близко, насколько осмелились, и атаковать врага.

Хотя щупальца были большими, они не могли маневрировать очень эффективно, и, казалось, им было трудно справиться с игроками, которые находились рядом.

Я был очень впечатлен их работой, но продолжал действовать в своем стиле.

Поскольку у меня была дальность, я нацелился и выстрелил во врага с берега.

Бесшумно я наносил урон.

Хотя мы казались разрозненными, мы работали все вместе.

Соблюдение собственного стиля помогало всем.

И в кратчайшие сроки мы уничтожили 4 из 8 щупалец.

Среди бушующей бури царила атмосфера надежды. Мы сможем это сделать. Это будет легко.

Даже я думал так же.

До тех пор, пока из воды не показалась голова кракена Посейдона.

Голова была... похожа на осьминога с короной.

Честно говоря, это было почти мило.

Не совсем талисман, но монстр, который потенциально мог бы стать весьма популярным.

И среди этой затихшей атмосферы Кракен выстрелил из черных лазеров.

На самом деле, это были чернила сверхвысокого давления.

Они были нацелены на конкретных игроков, и если те не двигались, то атака попадала лишь в небольшую область.

Однако она была настолько мощной, что могла убить вас мгновенно, если вы не двигались. Поэтому, конечно, они побежали.

И тогда чернильные лазеры последовали бы за ними, что означало бы, что другие игроки попали под атаку.

Они бы умерли, если бы остановились. Но они могли ранить других, если бы двигались. Это была действительно ужасная атака. И она подтачивала наши боевые силы.

Особенно плохо было людям на море, так как платформы, на которых они стояли, были очень маленькими.

Очевидно, что игроки, погибшие во время этих масштабных схваток, несли наказание.

Ваш статус снижался почти до 70%, и вы больше не могли бросить вызов Кракену.

Вы могли выступать в качестве поддержки или лекарей, но были ограничения.

Некоторые игроки могли просто убежать.

В таком случае, что случилось со сложностью?

Сложность Схватки зависела от количества участвующих игроков.

Но если бы сложность была определена в самом начале, то это поставило бы их в крайне невыгодное положение, если бы многие игроки убежали, ничего не сделав.

Сделало ли руководство что-нибудь по этому поводу?

Подготовило что-то, чтобы помочь нам... возможно, нет. Это было СЭО...

ГИЯАААААОООООООООООО!!!!

Раздался оглушительный рев, как бы опровергая мои мысли, а затем появилось оно.

Из моря...!

- Синий морской дракон!?

Теперь появился неожиданный помощник...!

Синий морской дракон повернулся к нам спиной и встал лицом к Кракену.

Затем дракон оскалил клыки на морского бога...!

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1629021>