- Хорошо! Мы все на месте! Вперед! Перекатывание панджандарумов!

Панг!

- Катись, катись, катись!

- Ооооо!

Линия панджандрумов и групп на месте. Это сюрреалистично.

Изначально это называлось «Панцер Вор». Танки вперед. Панджандарумы вперед.

- Какого черта вы делаете? Почему бы вам просто не ударить по ним своим оружием!

- Что? Подождите!

Остальные пытаются остановить его, но уже слишком поздно, и навык двуручного молота [Тяжелый удар, явно на полной мощности, взрывает панджандарум.

Он продвинулся вперед, но в ответ взорвался и рассыпался. Горящие обломки сыплются вниз. Бегущая огненная колесница.

Те, у кого хорошая интуиция или кто, возможно, заранее провел совещание по стратегии, отмахнулись или предотвратили падение огня на свои панджандрумы.

Те, кто не смог этого сделать, обнаруживают, что их собственные панджандрумы поражены, в результате чего они взрываются, убивая всех игроков поблизости. Больше шрапнели и огненных колесниц.

Другими словами.

- Черт возьми, гьяхахаха!

Толпа разразилась хохотом.

- Какой идиот бьет по бомбе со всей силы!

- Вот! Вот!

- Аргх! Я убью тебя!

- Да, те, кто взорвался, дисквалифицируются. Опыт и очки начисляются за пройденную дистанцию.

Конечно, есть опасности сразу после старта, когда толпа плотная, но есть и опасности впереди.

В конце концов, энергия взрыва отправит вас в полет на большой скорости.

Панджандарумы не могут внезапно остановиться. В конце концов, они не оснащены современными тормозами.

Панджандрум, который терроризировал поле боя, невозможно остановить.

Ну, он... терроризировал поле боя, но в основном их союзников.

- Почему бы нам просто не установить на него двигательную установку, и пусть он везет бомбу во вражеские ряды?

Я могу понять эту идею.

Но знаете? Разве велосипед или автомобиль без руля поедет по прямой? Конечно, нет. Более того, поле боя - это не ровная, ухоженная площадка.

Да, это не годится. Хорошо, если вы можете начать с передовой линии поля боя, но, конечно, вы не можете этого сделать. Другими словами, ваши союзники в ужасе, пока вы не доберетесь до врага.

Вы не можете предсказать направление его движения, и вы не можете предсказать, когда он взорвется. Он летит на вас, вращаясь на большой скорости. Это слишком страшно.

Тем не менее, это очень забавное поведение в игре.

По сути, это оружие смертника, которое загружает бомбу на круглый объект, например, колесо, и вращает его с помощью какой-то тяги.

На этот раз Перекатывание панджандарумв - это соревнование по переносу колеса без движителя к цели, как катят мяч.

Вы можете просто толкать его, а можете толкать его с помощью искусства. Если вы ударите по нему слишком сильно или если панджандрум в плохом настроении, он взорвется.

- О, это нехорошо, да?

- О нет, не ходи сюда!

- Извините, я не могу остановиться".

- Нееееет.

- Аааах!

Мы смотрели, как панджандарумы наших команд погружаются в панджандарумы вражеской команды, с широкой улыбкой и салютом...

Ужасающая история. Отлично, давайте побольше такого.

- Хахахахаха, хорошо повеселились, хорошо повеселились. Вы, ребята, делаете именно то, что я ожидал!

Это точно фраза злодея. Это нормально?

После того, как было много смеха на «Перекатывании панджандарумов», начались соревнования «Полоса препятствий» и «Тяга тунца».

Некоторые люди были повержены чем-то, что они поймали, но это фантазия. Нет ничего необычного в том, чтобы быть сбитым с ног водными существами.

- Хорошо, время для Гонки на заимствование! Это специальное поле будет местом проведения.

- Каждый раз, когда у кого-то закончится время, он покинет поле или умрет, новый человек будет получать случайную тему в пользовательском интерфейсе. Удачи.

- Только у тех, кто вошел, будет включено PvP! Блокируйте другие команды, пока ваша собственная идет к финишу. Удачи! Да!

[Возьмите как минимум двух игроков, которые очень близки друг к другу. Они должны быть вместе не менее 40% времени, проведенного под своим логином. Или они должны быть семьей в реальной жизни.]

Эмм..., не слишком сложно!?

Рина -.... во вражеской команде. Я уверена, что она будет рада выступить против меня, так что нет, спасибо. Судя по времени входа в игру. Ске-сан и Альф-сан, вероятно, выполняют условие. Ске-сан владеет только темной магией. Альф-сан... может быть поджарен с помощью [Святой магии].

Но вместо них, давайте нацелимся на этих двоих. Они - настоящая семья, и времени на вход будет точно достаточно! И я знаю, что они ниже меня по уровню.

Вопрос в том, где они? ....№1, ты встал. Вызову его как виверна и я в воздухе. Я вызову еще одного в виде волка, чтобы помочь в поисках.

Нашла их. Я на автопилоте, так что это легко.

Я спускаюсь и приземляюсь перед господином Амэ и госпожой Торин.

- Добрый день, вы двое. Пойдем.

- Куда!?

- К цели, конечно. Мне нужно найти людей, которые 40% времени находятся вместе или являются настоящей семьей.

- Но Принцесса - враг!

- Ты хочешь убить меня?

- Я не думаю, что ты сможешь победить?

- Убежать?

- Убежать?

- О, №1, давай.

Хехехе…. Я не упущу такую легкую добычу. У меня темное поглощение, так что легче выбирать людей с этим атрибутом.

- Я не позволю тебе похитить их! Предоставь это мне и иди вперед!

Произнеся фразу, которую даже я хотела бы попробовать произнести хоть раз, он бросился на меня.

Но нет, спасибо. Боюсь, что похищать буду я.

- О, это хорошо.

Человек, мчащийся ко мне, атакует в ближнем бою, поэтому я подпрыгиваю, парируя, и когда он теряет равновесие, бью по его слабому месту. Один удар меньше, чем при обычной атаке, но если девять раз попасть во все критические точки, этого будет достаточно, чтобы убить. В состоянии дисбаланса вы получите еще больше урона.

- Оооо…гух…

- Давай сдадимся, да.

Теперь, когда двое сдались, мы близки к цели.

- Принцесса близка к тому, чтобы развиваться?

- Да. Я не уверена, что мне это удастся с этим событием… А как насчет тебя?

- На этот раз точно.

- Ты на 30-м уровне. Ты добралась до Недр?

- Да. Путь эволюции открыт.

- Это облегчение.

Мы давно не разговаривали, поэтому неспешно болтаем, направляясь к цели.

Я прошла ее довольно быстро, так что получила хорошее количество опыта. Похоже, они оба тоже получили немного. Они во вражеской команде, но это же фестиваль, верно?

Я расстанусь с ними и пока поброжу по лавкам.

Неплохо было бы купить материалы для алхимии. Я не была в лавках в последнее время, но, может быть, есть какие-нибудь выгодные предложения?

- А! Принцесса!

- Да?

- Фуа, я фанат! Пожмите мне руку!

- Да, конечно.

- Фуа... Я тронута...

Я бы сказала, что мы примерно одного возраста, может быть, с небольшой разницей. Ну, это игра, так что я не знаю, была ли она изменена.

- О, я Юра. Из второй группы, и я обычно веду прямой эфир.

- Меня зовут Анастасия Атропос Немезия, но обычно просто Принцесса. Зомби из первой группы.

- Я больше не буду мыть руки!

- Нет, мы в игре...

Пока это происходило, пришел еще один.

- Хммм.....Принцесса. Ты можешь пойти со мной к цели?

- Я не против, так как мы, кажется, в одной команде, но каковы условия?

- Привести одного игрока высшего уровня (35 уровень или выше).

- Понятно, тогда нет проблем. Тогда до свидания, Юра-сан.

- Да! Большое спасибо!

Вы получаете опыт за сотрудничество. Давайте снова пойдем к цели.

Это мероприятие, похоже, также имеет цель взаимодействия. Количество людей значительно увеличилось, когда все три партии играли.

Мы подходим к цели «Гонки» и пожимаем друг другу руки. Вот и все.

- Мы сделали это. Большое спасибо.

- Я не против, я тоже получаю опыт.

Если вы откажетесь пожать руку на точке взятия ворот, вам не засчитают финиш.

В принципе, причин для отказа немного, но если вы хотите, чтобы ваша команда была первой, вы можете немного отказаться, чтобы уменьшить количество очков, которые получит ваш соперник. Но кого это так волнует в спортивном состязании?

Я даже не знаю, как распределяются очки в первую очередь.....

Следующее событие после «Гонки» - «Сбор душ».

- Я объясню правила!

- Проще говоря, вы должны убивать врагов на поле или игроков из разных команд.

- +1 за землю, +2 за полет, +3 за игроков! Убейте как можно больше, раньше других команд, и зажгите центральный фонарь цвета своей команды!

- Как вы видите, в центре только один фонарь. Вам придется соревноваться за него с другими командами.

- Если игрок потерпел поражение, он не дисквалифицируется, а воскресает через 10 секунд!

- Игра закончится, когда истечет время или свет достигнет определенного уровня огневой мощи.

Из-за большого количества игроков, кажется, что в нее играют в нескольких местах одновременно.

Если вы не являетесь одним из первых, вы можете ознакомиться с правилами во время просмотра.

«Душа» побежденного окрашивается в тот же цвет, что и команда, победившая его. Этот свет присоединяется к большому свету в центре, так что все три цвета смешиваются.

Команда - RGB, поэтому пламя будет белым. Но по мере того, как команды вырываются вперед, цвет должен меняться. Мы должны бороться, не сводя с него глаз.

В остальном это большая битва. Не думайте о сложных вещах, просто убивайте врагов перед собой, в стиле варваров. С таким количеством людей мы все равно не сможем выработать стратегию.

Теперь я переношусь на место действия через пользовательский интерфейс.

В центре поля есть свет, а красная, зеленая и синяя команды расположены в вершинах треугольника. Над светом идет обратный отсчет времени до начала игры.

- О, принцесса, Яхо.

- А, Котацу-сан. То же время.

- Я хочу охотиться на слабых врагов как можно быстрее.

- Верно. Уровень врагов, похоже, варьируется от 10 до 40, так что мы не хотим тратить много времени на сильных врагов. Мы также могли бы собрать их и уничтожить за один раз с помощью магии...

- Если вы не думаете о том, куда идете, это может стать возможностью для других команд.

- Будет хуже всего, если вы не сможете их прикончить, и они достанутся другой команде.

- Это должно быть безопасно, если осталось всего несколько сильных врагов.

Если мы сможем убить многих из них, а они убьют остальных, то все будет хорошо.

Может, соберем их в одном месте и зажарим на столбах? В отличие от обычной охоты, мне не нужно много копить. Если я и хочу это сделать, то только в начале игры, пока она не превратилась в рукопашный бой.

О, враги появились. Давайте сделаем это.

Враг вскочил, когда на обратном отсчете было 5 секунд, потом на 0 началось.

- Ну, я пошла!

- Мм, увидимся позже.

Я оставляю Котацу-сан, вызываю №1 в виде виверны и лечу.

Я нацеливаюсь на дальнюю часть поля боя с помощью [Сферы Гравитации] и уничтожаю их всех с помощью [Столба света] и [Критического Контроля].

Если я рассыплю столько вокруг, то обязательно попаду во что-то.....

- Эх! Принцесса!

- Простите! Я не Гуань Юй. О, добрый день, господин Ске.

- Хорошего дня! Увидимся!

- Шутка?

- Серьёзно! Ува, не приходи! Кя! Проходящий дьявол!

- [Ra'se Mea Hyperi Ilda]

- Вау!

- Хахахахахаха, посвяти свою человечность.

- Вух.

Шесть [Световых Колец] убили Ске-сана.

Я прошу №1 обойти вокруг, чтобы я могла продолжать стрелять [Световыми копьями] снизу. [Расширение способностей пространственного осознания] - это сфера, сосредоточенная на мне, так что я могу видеть даже то, что находится под нами.

Однако в небе нас обстреливают довольно интенсивно, так что давайте спустимся вниз.

Ныряйте вниз, туда, где собралось много врагов, и раздавите их, когда мы приземлимся. Затем отправьте назад №1.

Я рассыплю вокруг 6 [Световых мин] и буду сражаться на земле, надеясь, что враги набросятся на них. В воздухе сражаться трудно.

Похоже, что для всех трех команд это одинаково. Распределение врагов выглядит так, что более слабые враги появляются дальше от света. Впрочем, это всего лишь обобщение. Конечно, во внешней зоне есть несколько 40-х.

Так что если вы хотите победить в команде, идите во внешнюю зону. Если вы хотите получить опыт, идите в середину. Для врагов в небе нужно подойти поближе к свету.

Меня беспокоит, что враги высокого уровня обычно появляются, если сражаться на внешнем периметре, но... есть то, что есть.

Кстати, есть много врагов, которых я никогда раньше не видела. Мир по-прежнему огромен..... Впрочем, это могут быть и мобы, специально созданные для этого события!

В центре густонаселенного района противника я стреляю заклинаниями, одновременно отражая и отбивая все дальние атаки врага.

- Принцесса действительно человек?

- Это не работа человека.

- Она бессмертна, значит, не человек.

- Конечно, но не это.

- [Zex Mey Persepho Herja].

- Я даже не узнаю ключ активации Принцессы. Что это за язык?

- Я не знаю! Это секрет, пока Принцесса не упомянет его на сайте! Или это неизлечимая болезнь!

- Значит, Принцесса тоже заразилась! Тогда с этим ничего не поделаешь!

- Это неправильно!?

Это точно не чуунибё!

Хммм…это дикая битва. Вокруг полно как врагов, так и союзников. Пришло время остерегаться атак игроков. Ну, я буду парировать их все.

- Заряжай!

- Мм? Подожди.

- Куккукку, фухахахаха, хахахахаха! Никто не сможет остановить мое продвижение!

- Неприятно!

Господин Ске мчится на ящерице. Какая неприятность! Это тоже разозлит союзников.

- Сюда!

- Аааа!

http://tl.rulate.ru/book/40339/2135965