

Выпущенная стрела описала параболическую кривую, направляясь прямо к Баклеру, который был в первой линии.

Итак, как вы отреагируете, 3-й... !

- ...

Он ничего не сделал.

Стрела попала в его броню, но это было все.

Это была обычная стрела, и он был едва в пределах досягаемости. Этого было недостаточно, чтобы нанести какой-либо ущерб.

Честно говоря, я этого вполне ожидал.

Это был продвинутый игрок, а не тот, кого можно победить, просто стреляя в него обычными стрелами.

Затем я нацелился на игроков вокруг Баклера.

Даже если это не сработает на лучших игроках, мои стрелы должны оказать некоторое влияние на других на этом расстоянии.

- Неподвижная стойка! Мульти-выстрел!

Стрелы летели в 10 разных игроков.

Возможно, я мог бы немного уменьшить их число...

- Энергетический барьер III!

Баклер протянул обе руки к стрелам.

А затем появился оранжевый прямоугольный барьер.

Он огромен... ! Все 10 стрел были заблокированы.

Но это тоже не было особенно шокирующим.

Да, конечно, у авангарда будет навык барьера или два.

Возможно, он был немного больше, чем я ожидал, но этого было недостаточно, чтобы защитить тысячи игроков одновременно.

Я мог бы сбить игроков, которые были дальше от Баклера.

Однако на самом деле следует обратить внимание на то, насколько медленными они были.

Поскольку я мог видеть ауру у их ног, это означало, что они использовали очки для ускорения своей скорости.

И все же они двигались медленно.

Наконец-то я понял почему.

Это было не что иное, как вина Баклера.

Он жертвовал скоростью, чтобы усилить их оборону.

Его снаряжение было твердым, но тяжелым.

И не только это, но он должен был остановиться, активируя барьеры.

А другие игроки не могли оставить его и продолжать наступать.

В конце концов, он был лучшим игроком известной гильдии.

Вероятно, именно он придумал эту странную стратегию нападения.

Это было первое мероприятие такого рода, не имеющее устоявшихся стратегий успеха. И как игрок высокого уровня, большинство людей слушали бы его.

Судя по всему этому, я знал, что вражеская армия начала маршировать до того, как собрала много военных очков.

Не было никакого способа, чтобы они начали маршировать после этого.

Потому что... навыки варпа на большие расстояния были запрещены на этом мероприятии.

Это не означало, что за его использование полагалось наказание. Вы просто не могли активировать его.

Это правило не было объявлено заранее.

Я заметил это только после того, как началось мероприятие.

Я пытался выпендриться и использовать "Варп-стрелу" для телепортации, но это не сработало, и в итоге надо мной смеялись.

И поэтому, если вы хотели двигаться быстро, вам нужно было либо ускоряться с помощью

очков, либо многократно использовать навыки баффа скорости.

В любом случае, если бы Баклер собирался двигаться к этой крепости с такой скоростью, то им пришлось бы действовать быстро.

Не будет времени выслеживать монстров...Я думаю!

- Взрыв Ветряной Тучи!

Я направил ветер на вражескую армию.

Неважно, сколько усилий они приложили, чтобы прийти сюда, пришло время уходить!

- Черный Смог!

Я бросил на землю пару черных сфер.

Они взорвались, и дым распространился. Затем ветер подтолкнул его к врагу.

Даже их барьеры не смогли бы остановить это!

- Циклон!

- Порыв ветра!

- Дыхание Земли!

- Копье Вихря!

Отреагировал не Баклер, а другие игроки.

Они собрались вместе и активировали навыки создания ветра, толкая черный дым в нашу сторону.

А, точно.

Даже если я был единственным, кто мог выбрасывать экскременты, я не был единственным, кто мог создавать ветер...

Но сейчас было не время изображать разочарование.

Вонь и дым возвращались ко мне!

Это был мощный ветер, который представлял собой комбинацию нескольких навыков.

И поэтому даже Порыв Ветра проиграл бы ему... !

Джи... джиджи... дон!

Пушечные големы выстрелили, вызвав сильный ветер, который рассеял дым.

Это было близко. Мой козырь чуть не стал моим концом...

Я думаю, что использование плохих запахов на самом деле не было ключом к победе.

Нет, это были големы, которых я вызвал с помощью очков, которые все собрали.

В настоящее время они были автоматизированы и имели свой собственный искусственный интеллект для передвижения. И поэтому они действовали без того, чтобы мне приходилось отдавать приказы.

Однако у них были пушки, подобные тем, что стоят на танках, так что разве они не должны были уже добраться до врага?

Может быть, они реагируют только тогда, когда на них нападают?

Это объяснило бы, почему они отреагировали на дым, но не на врага.

Я хотел бы изменить их настройку на "поиск и уничтожение".

В любом случае, я хотел, чтобы они сбивали все, что попадало в зону досягаемости.

- Э-э-э, давайте попробуем открыть окно управления Големами и изменить их настройки... Ах, значит, вы можете приказывать им стрелять.

Был режим, в котором вы могли приказывать им нацеливаться на что-то и стрелять по вашей команде.

Я мог бы использовать его, чтобы выяснить их максимальный радиус действия.

- Прицеливайся!

На земле появился красный круговой эффект.

Он показывал, куда приземлится, если они выстрелят.

И поэтому я двинул его вперед.

Ха, на самом деле стреляют они довольно далеко.

Прицельный круг легко достиг вражеской армии.

Так что настройки ИИ действительно были неправильными.

И поэтому я переключился на режим, в котором они будут атаковать без вопросов, как только враг окажется в пределах досягаемости.

Теперь все пушечные големы и пушки крепости нападут все сразу...

Но они этого не сделали.

Это чувство...

Это напомнило мне о том, как я пытался создать игру, когда был моложе, и персонажи не двигались так, как я планировал.

Это раздражало. Я не знал, в чем проблема...

- Нет, хочу!

Все это было в пределах досягаемости. Диапазон.

На големов влияла дальность действия игрока, контролирующего их.

И поэтому, если оставить их ИИ, они не были в пределах досягаемости.

И когда они не были в пределах досягаемости, они не нападали.

- Контроль над всеми пушечными големами и пушками мне!

На земле появилось множество мишеней.

Я перевел их всех на врага.

- Огонь!

С громовым грохотом полетели пушечные ядра.

Баклер поставил "Энергетический барьер III".

Для навыка защиты, который он мог использовать неоднократно, сила и дальность действия были впечатляющими. Но этого все равно было недостаточно, чтобы охватить тысячи игроков.

Другие игроки также активировали навыки, чтобы защитить себя.

В результате почти все пушечные ядра были сбиты.

Однако одному или двум... удалось приземлиться и взорваться рядом с игроками.

Некоторые из них полетели, и раздались крики.

Неплохо... ! В любом случае, я должен был как можно больше сократить их число.

И у пушечных големов, и у крепостных пушек было долгое время перезарядки после стрельбы.

И поэтому я начал стрелять своими собственными стрелами, чтобы прикрыть их.

Я отбивался от игроков, которые не находились под защитой Баклера.

И как только перезарядка закончилась...

- Огонь!

Враг был в бешенстве. На этот раз попадало больше пушечных ядер, и они наносили больше урона, когда падали.

Я надеялся, что они и дальше будут так падать, но это будет не так просто.

Вскоре некоторые игроки попытаются сделать хоть что-то.

И если я позволю им, то потерплю поражение. И поэтому я должен был победить их первым, несмотря ни на что... !

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1427474>