Ниже меня сидела кошка, которая точила свои когти.

Она была игроком, который специализировался на скорости.

Я буду разрублен, как только вернусь на землю.

- Еще раз, Парящее облако!

Я снова использовал "Парящее облако", чтобы создать платформу и двигаться к крепости.

Я использовал его во время предыдущей битвы, и сейчас использовал его, чтобы стоять.

Хотя Парящее облако было мощным умением, у него были ограничения.

Его можно было использовать только три раза за час, и длилось оно всего пять минут.

А мне нужно было успеть вернуться в крепость…!

Я использовал упругость облака, чтобы подбросить себя в воздух и приземлиться на следующее.

И, не теряя темпа, я прыгнул оттуда в крепость.

- Угхх…! Хорошо, я смог приземлиться на защитную стену….

Теперь я мог стрелять отсюда, не беспокоясь о лимите времени.

Проблема была в том, что девушка-кошка не двигалась со своей позиции.

Я предполагал, что она будет атаковать в ответ…

Кроме того, хотя и мое снаряжение сильно изменилось, она выглядела совсем иначе, чем раньше.

Раньше она выглядела намного проще, как стандартная, ранняя мимимишная неко из рпг.

Теперь она была больше похожа на "куро-неко". Весь ее комплект выглядел очень готично.

Что только еще больше подчеркивало белое мерцание ее ногтей.

Причина, по которой количество врагов так быстро уменьшилось… да, это должно быть из-за нее.

Она притворялась одной из них и становилась невидимой, когда убивала, чтобы никто не заметил.

Лучшего способа воспользоваться хаосом битвы и быть не могло.

Мало того, она убивала не только врагов, Синих оленей, но и Красных кабанов.

А в этом бою нельзя было убивать товарищей по команде…

Это означало, что она была из третьей армии, Зеленых бабочек!

Но я не мог понять, почему она проделала такой долгий путь до этого конкретного поля боя.

Однако теперь, когда я знал, что она здесь, я не мог просто проигнорировать ее.

- Зарядная атака…

- Эй, это событие… Это действительно скучно, не так ли?

- А…!?

Она вдруг заговорила со мной…!

И это были слова, которые сильнее всего задевали игроков, играющих серьезно…!

Не только это, но это вызвало ужасные воспоминания о том времени, когда я работал в игровой компании…

- Ты так думаешь? Я вообще-то наслаждался этим событием… Э-э, у тебя проблемы с балансом… Это все?

Я не удивлюсь, если игроки, которых я убил, посчитают это отстоем.

В конце концов, они умерли, не сумев оказать серьезного сопротивления…

Даже мне игра показалась немного грубоватой в плане балансировки систем и правил.

Впрочем, так было в большинстве игр.

Игры были новыми мирами, созданными руками людей.

И если реальный мир не был идеальным, то и игровой мир не был идеальным.

Были бы несоответствия, и люди бы жаловались.

Но есть одна вещь, которую, как бывший разработчик, я могу сказать.

Будьте непредвзяты!

И, пожалуйста, просто купите игру…!

Поиграйте в нее…!

- Нет, меня не особо волнует баланс.

Значит, дело было не в этом…

У меня просто так были воспоминания о войне.

- Я не люблю такие мероприятия, потому что сила отдельного человека почти не имеет значения. Все зависит от желания моих товарищей по команде, а совпадение - это вопрос удачи. Я не могу контролировать все, что ведет к победе. Вы согласны?

- Ну, это не так уж и плохо.

- И именно поэтому королевская битва была потрясающей… Я смогла использовать все свои собственные стратегии и победить! Если бы я проиграла, это была бы только моя вина. А победа - это все благодаря мне! Я знаю, что некоторые люди предпочитают такие масштабные сражения, потому что им не нужно брать на себя ответственность за проигрыш. Но мне этого никогда не понять.

- Тогда почему ты присоединилась к этому событию?

- Потому что мне нужны награды.

- О, точно.

- И раз уж я здесь, я буду стараться изо всех сил. Моя цель - попасть на вершину индивидуального рейтинга. Это лучший и самый верный способ получить наибольшее количество наград для себя.

И вот она проделала весь этот путь в одиночку.

Правда, если бы она была с товарищами по команде, количество личных убийств уменьшилось бы.

Но разве не страшно пробираться к вражеской армии в одиночку?

Кроме того, разве на доспехах не должна была быть эмблема?

Хотя размеры могли быть разными, она не могла быть настолько маленькой, чтобы никто не смог ее увидеть.

Тем более, что ее окружали другие игроки. Наверняка кто-нибудь заметит…

- Я знаю, о чем ты думаешь, старик.

Она повернулась ко мне спиной.

И когда она подняла волосы, я увидел татуировку зеленой бабочки на ее шее.

- Спорим, ты не знал, что их можно наносить на открытую кожу? Конечно, нельзя, если волосы закрывают ее. Но это можно проигнорировать, если просто сменить прическу после наложения.

Другими словами… это был трюк.

Теперь, когда я вспоминаю об этом, я думаю, что были и другие убитые мною люди, у которых были эмблемы на коже.

Это было довольно популярно…

Люди наносили их на щеки, лоб, бедра…

Но, конечно, закрывать их волосами было практически нарушением правил?

Если при движении она будет открыта, то во время боя ее будет трудно поймать.

Ну, я полагаю, это вина руководства, что оно разрешило это…

То, что она показала это, было впечатляюще.

И даже в этом случае она точно знала, что ей нужно делать, и играла серьезно.

Хотя она казалась молодой, возможно, она была профессиональным геймером…

- Ну, теперь, когда я тебе рассказала, я собираюсь пойти и выследить остатки Синих оленей!

- Ты не хочешь сразиться со мной?

- Независимо от силы игрока, 1 убийство - это всего лишь 1 убийство. Так что нет смысла сражаться с таким, как ты! Увидимся!

- Точно, э... увидимся... Подожди секунду!

Зачем я вообще с ней разговаривал?!

Разговор шел об игре с точки зрения пользователя, и я по старой привычке начал слушать.

Я даже не был здесь разработчиком...!

Не похоже, чтобы ее мнение было мне полезно!

- Подожди...!

Я прицелился из лука, но она уже исчезла.

Но теперь я понял, почему она вообще заговорила со мной.

Превращение в невидимку было сильным умением, и поэтому, очевидно, существовали ограничения.

Она выиграла время, чтобы использовать его снова.

Однако я сомневался, что ее слова были ложью.

Она не стала бы сражаться так опасно, если бы не заботилась о своем личном рейтинге.

Да, это была правда.

И потому…

- Черный смог! Черный смог! Черный смог!

Он распространился повсюду.

Быть невидимым не означало быть неуязвимым. Ваши очки жизни все еще были затронуты.

Кроме того, был еще и запах.

- Блээээ!!! Воняет!

Если она хотела подняться в рейтинге, то захват крепости был бы самым быстрым способом сделать это.

В конце концов, это была война за территорию.

И она ни за что не стала бы игнорировать место, которое так плохо защищено.

Ей просто нужно было убить меня, и тогда замок был бы ее.

- Ливень стрел!

Я знал, что она находится внутри смога, но не знал ее точного местоположения.

Поэтому этот навык был очень полезен.

Поскольку она, скорее всего, вкладывала большую часть очков в скорость, я надеялся, что это будет смертельный удар…

- Что ж, интересно, что будет дальше…

К тому времени, когда смог рассеялся, ее уже не было видно.

Но на земле не было никаких следов игрока… что означало, что она сбежала.

Хотя я и совершал ошибки, например, разговаривал с ней в самом начале, я хотел, чтобы она выжила… я полагаю.

В конце концов, было кое-что важное, что я хотел, чтобы она сделала.

А именно - выследила остальных Синих оленей.

Она не была самой большой угрозой при защите этой крепости.

Это были игроки "Синих оленей", которые звали на помощь другие крепости.

Когда игроки ИИ умирали, они снова превращались в воспоминания.

И если это воспоминание было собрано их командой, то первоначальный игрок вновь обретал контроль.

Другими словами, существовала большая вероятность того, что они придут в полном составе, чтобы вернуть Баклера.

Однако эта система не была абсолютной.

Было бы жестоко, если бы игроки, убитые в самом начале, ждали три часа, думая о возвращении.

А если первоначальный игрок отсутствовал, то они становились воинами ИИ.

Однако Баклер был известным игроком из великой гильдии.

Ждать три часа, чтобы повысить свои шансы на победу, было не так уж и сложно.

Поэтому они, скорее всего, пришли бы за ним.

Тем более что они не знали, что это место охраняют всего несколько игроков.

Вот почему я хотел, чтобы она убила всех выживших.

И даже если кому-то удастся сбежать, если они распространят новости о невидимом враге, это поможет удержать других.

В конце концов, было трудно сказать, в какой команде она состоит.

Скорее всего, люди просто решат, что она из Красных кабанов.

Да, я возлагал большие надежды на то, чего она добьется.

- Переключить управление големами и пушками на ИИ. И перевести големов в режим патрулирования…

Выживший голем начал двигаться в окрестностях крепости.

Если девушка-кошка все еще нацеливалась на меня и показывала себя, то они должны были отреагировать.

Кроме того, я использовал очки, полученные от недавно убитых игроков, чтобы создать куполообразный барьер вокруг крепости.

Теперь, если бы кто-то попытался взобраться на стены и войти внутрь, барьер стоял бы на его пути.

Очевидно, барьер также издавал громкий звук, когда трескался, так что я сразу бы узнал, что на нас напали.

- Теперь… мы победили!

Теперь осознание этого накрыло меня с головой.

Как и усталость.

Охота на врагов ради очков, вторжение, бой с Баклером, а потом разговор с девушкой-кошкой…

Да, неудивительно, что я был морально истощен.

Но было кое-что что я должен был сделать, прежде чем сделать перерыв.

- Использовать память игрока и вернуть вражеских игроков в качестве воинов ИИ!

И вот так, парень, который раньше просто боролся за свою жизнь, теперь был вызван со своими доспехами и щитом.

По пути я подобрал и другие воспоминания.

Поэтому я оживил и их.

Затем я заставил их патрулировать местность вместе с големами.

Хоть они и были медленнее, но зато надежнее.

Поскольку защитные показатели Баклера были одинаковыми, ему было бы трудно победить обычных игроков, не говоря уже о таких, как девушка-кошка.

Полагаю, я должен использовать их и продолжать защищать это место. Или…

Мероприятие только началось.

Если у меня есть время перевести дух, я должен использовать его, чтобы сделать следующий шаг.

Тем не менее, эта девушка-кошка… Это была лучшая реакция на Черный Смог, которую я когда-либо получал.

Я сомневался, что долго не забуду звуки ее рвоты.

Без Черного смога я бы не смог отогнать ее, поэтому я был рад, что у меня с собой были кулаки гориллы.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1464013