

[Восстановите экосистему острова!]

Давайте исследуем Восточный лес, о котором мы слышали от Гинко. Фаза разведки.

Подразделение разведчиков вернулось с информацией. Организуйте информацию и подготовьтесь. Фаза подготовки.

Все готово. Настало время для битвы. Давайте прицелимся в возвышающееся большое дерево. Основная фаза.

Никаких изменений в квесте... Другими словами, мы не достигли центра. Значит, я не проспала!

Карта... хнн... мы должны добраться до него около полудня? Мы достигли последней области перед боссом.

Теперь давайте вставить. Я оставила еду на последний день в тыловом подразделении, поэтому сразу же возвращаюсь на передовую.

Рина... давайте разбудим ее. Сейчас у меня есть заклинание, чтобы разбудить ее сразу.

- Хммм... еще немного...

- Твой эксп уменьшается...

- ХА! НУЖНО ВСТАВАТЬ!

- Да, доброе утро.

- Доброе утро! Тогда я пойду!

Теперь я забираю кровать и тоже отправляюсь на выход.

- Доброе утро!

[Доброе утро! Все идет хорошо!]

- Это отличные новости.

Я быстро закончила приветствия и слушаю доклады офицеров дивизии, которые не спят.

Особых проблем на боевом направлении нет. А вот с тыловой дивизией... сплошные проблемы, поскольку она постоянно работает в полную силу, но в целом больших проблем нет.

Я боковым взглядом осматриваю карту в поисках проблем, время от времени бросая во врагов заклинания.

Через некоторое время после этого подошли люди из задней дивизии.

- Кейтеринг здесь, это завтрак, SCRUBBSS!

- ХИИИИААААА! Продукты!

- Я разрешаю вам есть, проливая слезы благодарности!

- ОУ... ЭТО ГОРЯЧО! Эй, это чертовски ГОРЯЧО?! Я обожгусь и буду плакать!

- Когда я спросил повара «не будет ли легче есть, если остудить?» мне ответили «ЧТООО?» супернизким голосом. Сдавайся и ешь этот чертов суп.

[Ах, да.]

Это жгучие чувства поваров. Они хотят, чтобы вы съели все ГОРЯЧЕЕ...

- Это вкусно, но ГОРЯЧЕЕ!

- Ты же должен не торопиться есть, верно? Ну, это служит перерывом.

Ну, еду доставили, поэтому я попросил бодрствующих есть по очереди.

Дети, которые спали, проснулись и пришли, так что все должно быть в порядке.

- Доброе утро, принцесса!

- Да, доброе утро. Делай все возможное на фронте, но не умирай.

- Понял!

Я провожаю господина Амэ и госпожу Торин и смотрю в сторону линии фронта... уровень врагов сильно вырос... 40+, не так ли? Схема передвижения врага проста, так что с учетом того, что круг стал узким, а резервная группа увеличилась в численности, проблем не возникнет.

Нет, похоже, здесь 20+ врагов? Должно быть, для второй группы? Похоже, что 40+ достаются первой группе, а 20+ - группе второго состава.

Названия врагов унифицированы как Планталла что-то там. Подтвержденные - Мясорубки, Стрелки семенами, Ягодные бомбардировщики, Сумасшедшие бомбы, Техники.

Это зона прямо перед боссом, поэтому здесь пять типов врагов. Уровни врагов всегда разные при появлении, поэтому каждый должен проверить свой уровень перед боем.

- Этот чертов фрукт - 40!

- УРОВНИ МЕНЯЮТСЯ!

- ФРУКТ КАМЕНЬ!

- А'игххттт, МОЯ ОЧЕРЕДЬ! [Отражающий щит]!

Фрукт, прилетевший сверху по дуге, был возвращён, словно откатился назад с помощью [Отражающего щита] и разорвался среди врагов.

Похоже, что Ягодный бомбардировщик Плантеллы бросает взрывающиеся фрукты. Субтанки по очереди отражают их.

- Безумие!

- НЕ ДАЙТЕ ИМ ПРОЙТИ!

- Не пушу! Я не позволю!

Сумасшедшая бомба Плантеллы появилась из ягодного бомбардировщика Плантеллы. Фрукты, которые запускают Ягодные бомбардировщики, похоже, способны двигаться сами по себе. При случайной атаке ягодного бомбардировщика есть шанс, что рядом с ним появится сумасшедшая бомба.

Через три секунды после появления на свет эта Сумасшедшая бомба начинает заряжаться в сторону самой большой группы игроков и взрывается. Чтобы защитить себя и территорию, основные танки используют [Охрану территории].

Техник Плантелла - это враг, который выглядит как лианы и подкрадывается сверху или снизу, чтобы связать игроков.

- СТАХП! Ты хочешь меня изнасиловать, да! Как в каком-нибудь эро-дудзине!

- ЗАТКНИСЬ! ДВИГАЙСЯ!

- ААА? К-УБЕЙ МЕНЯ!

- Тч, опять?!

- Черт, почему вы все такие...

- Ну, знаешь... не заставляй меня это говорить!

- ПРОСТО ЗАТКНИСЬ!

Они веселятся, не так ли? Хотя они очень заняты боем.

Избивать Мясорубку, останавливать семена, летящие сзади, и разбираться с лианами, которые лезут со всех сторон? Звучит занятно... вот что я хочу сказать, но не похоже, что один человек делает все, так что не все так уж и занято.

- Просто гори, черт возьми!

- Если бы это было возможно, то давно бы все сожгли.

- Да. Если бы это было возможно, все бы уже горело от Огня и Скорча.

- Верно!

Если бы огонь распространился на пастбище и пошел на запад, на это было бы страшно смотреть...

Медленно... но верно, мы приближаемся к Триффиду. Мы достигнем его быстрее, чем ожидалось?

- Хм... что?

- Что случилось?

- Нет... что-то... неважно. Принцесса! Что-то не так, СПАСИБО!

...Наверное, он хочет сосредоточиться на бое, но это был грубый способ оставить все на меня. Ну, я не против...

Что-то не так... не так, хм...? Что-то, что могут чувствовать боевые командиры, не так ли? В таком случае это должно быть связано с врагом. С другой стороны, я смотрю только на основы, поэтому не могу сказать точно.

О, Боже...? Нет... подождите? Похоже, это не только их воображение. Игроки в целом теряют НР. Получаемый урон увеличился? Должна ли я поменять их на резервную группу? Учитывая это, я должна оставить время для переключения Сесил-сан.

Другими словами, это не то, о чем я должна беспокоиться, но почему вдруг полученный урон увеличился. Неужели им не повезло с икрометами, и они получили много врагов высокого уровня...? Нет, нет.

Урон увеличился не у авангарда, а у средней гвардии. В таком случае, это, должно быть, из-за Стрелков семян и Ягодных бомбардировщиков. Техники ведь не могут атаковать, не так ли? Если их оставить надолго, их НР уменьшится, но...

- Это плохо. Такими темпами линии в конце концов сломаются.

- Танки ведут себя так же, как и раньше, не так ли?

- Конечно. Но внезапно они стали неспособны блокировать все.

- Это может означать только то, что изменилась схема действий противника...

Может быть, это и событийные монстры, но они же ни за что не станут добавлять самообучающихся мобов к массовым монстрам?

Другое дело, если бы они были в форме человека или имели какие-то особые настройки, но чтобы растения обладали ИИ такого высокого уровня...

- АААА...

- Нашел что-то?

- Возможно... давайте подтвердим.

Госпожа Сесил здесь, поэтому я спрашиваю офицеров, которые находятся в других направлениях. «Увеличился ли общий наносимый урон там?» и «Не изменился ли немного уровень противника?» то есть.

[Он изменился здесь.]

[Я сам думал, что делать.]

[Ннн? Здесь ничего не изменилось?]

На юге, где находится господин Рузebarм, произошли изменения. Изменился восток, где находится господин Мусасаби. На севере, где находится госпожа Котацу, изменений не было. И было изменение здесь, на западе.

В таком случае, возможен вариант на юге.

- Рузebarм-сан, ищите командира-типа. Есть вероятность, что на юге появится человек, обладающий лидерскими качествами.

[Вас понял.]

Если есть эффект на Востоке, Западе и Юге, но нет на Севере, значит, это Юг. Если есть эффект на Западе, Юге и Севере, но нет на Востоке, значит, он будет на Западе.

Я слышала о мобах командирского типа или командирского класса в Союзе искателей приключений. Они говорили, что если есть один, то движение врагов меняется.

Если это не специальный моб или внезапное изменение из-за прогрессии области, то он должен быть. Если бы его не было, то это означало бы, что существует высокая вероятность изменения из-за прогрессии, и в этом случае нужно было бы подумать об изменении наших собственных моделей действий.

[ВОТ ОН! РАЗДАВИТЕ КОМАНДОРА ПЛАНЕТУ!!!]

Через некоторое время он был побежден, а нанесенный урон вернулся к прежнему.

С этого момента мы должны будем проверять, когда что-то изменится. При этом мы укажем направление и должны быстро выследить его.

[Ннн... это снова изменилось?]

[Нет?]

[Нет?]

- Я тоже ничего не чувствую.

[Эххх? Это только я?]

[Я не чувствую никаких изменений, понимаешь?]

[ХММ...ММ? ЕСТЬ ОДИН! МИНИ-КОМАНДУЮЩИЙ!]

- Значит, если он действует только в одном направлении, то это мини-командующий, так?

Командиры появляются как случайный редкий случай. Как и следует из названия, это враги с лидерскими навыками. Сами они не сильны, но довольно выносливы. И они действуют в трех направлениях.

Мини-командир меньше командира и имеет меньшую выживаемость. Действует только в одном направлении.

Это то, что мы обнаружили.

Когда мы оставляем этих двоих в покое, мы получаем изрядный урон в виде повышенного расхода зелий, поэтому мы сразу же их выбираем.

Наземный и воздушный дивизионы сотрудничают и медленно продвигаются вперед.

Когда воздушная дивизия движется вперед, на них нацеливаются все стрелки. Используя это, как только с Мясорубками будет покончено, они заманивают тыловую охрану противника, и наш авангард захватывает их. Затем, прежде чем они смогут получить сосредоточенный огонь, летающие игроки опускаются на землю. Резервная группа также принимает участие и движется, чтобы убедиться, что в окружении нет бреши.

В этом случае Ягодные бомбардировщики представляют собой большую помеху. Их бросают в большие группы людей на земле, и они взрываются при попадании. В воздухе они меняют свое поведение и действуют так же, как [Аэроракета].

Я не знаю, какова их детальная настройка, но они взрываются, когда есть определенное количество игроков. Другими словами, их трудно избежать. Он пролетает рядом и взрывается, так что это совершенно другой уровень по сравнению с предотвращением заклинаний типа копыя.

Стрелки семенами, вы... не слишком ли вы энергичны в последнее время? Вот что мне хочется сказать, так это то, как много семян летает по воздуху. Они - пулеметы. Их шквал слишком концентрирован, это заставляет меня смеяться.

Если на линии огня находятся Мясорубки, стрелки-семена, которые не могут стрелять,

разгораются из-за противовоздушной обороны, так что... все еще хуже.

Другими словами, некоторые из воздушные дивизии занимают свою линию огня и вынуждены бежать, затем снова занимают ее и снова бегут, им приходится нелегко. Если они проходят над врагом, их всех бьют, поэтому Воздушная дивизия атакует сверху других игроков.

- Хм... Принцесса, у меня есть предложение.

- Какое?

Предложение Сесил-сан заключалось в том, чтобы сделать перерыв на обед, а затем, когда все закончат есть, мы нажмем на всех сразу.

То есть, после обеда пойдем бить босса. Нет причин отказываться, так что давайте соглашаться. Я передаю это офицерам.

Ради этого группа снабжения пришла раньше.

- КЕЙТЕРИНГ ЗДЕСЬ, ЧЕРТ ВОЗЬМИ!

- Я хочу поесть суши, а?

- АХН? Держи.

- ЗДЕСЬ ЕСТЬ СУШИ?! Спасибо.

- Там люди рыбачат, так что да. ДАВАЙТЕ, ВЫСТРАИВАЙТЕСЬ!

Стейки и мясо на шампурах, супы, жареная рыба - выбор был довольно богатым, но приправы в основном состояли из соли или соуса барбекю, а также тары для гриля.

- Есть даже макароны. Давайте возьмем это.

- И мяуньер, я беру это.

- Якисоба. Давно не виделись, давайте поедим.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2009999>