Выпущенная стрела двигалась так, словно ее засасывало к цели. А потом она врезалась прямо в открытую голову.

Всего за один удар игрок вспыхнул светом и исчез.

‘Первое убийство! Первое убийство!’ - раздался в моей голове голос системы.

Да… я победил игрока!

Честно говоря, я чувствовал, что стрелять в кого-то будет не очень приятно, игра это или нет.

Однако я ошибался.

Это действительно была просто игра.

И она давала чертовски хорошие ощущения!

Я вспомнил игры королевской битвы, в которые играл давным-давно. Чувство восторга от убийства было точно таким же.

Ужасная цель, неудобное управление, небрежные перестрелки…

И все же я был счастлив, что смог кого-то уничтожить.

Ощущение было таким же даже в виртуальной игре.

- Я лучше захвачу военные трофеи!

На том месте, где был убит игрок, появился сундук с сокровищами.

В нем было все, что носил этот игрок.

Другими словами, сундук был пуст.

Он только что появился тут, и поэтому у него не было времени подобрать какие-либо предметы.

Я немного увлекся и забыл об этом.

Кроме того, вы не смогли забрать оборудование игрока.

Если бы ваши мучительно приобретенные доспехи и оружие можно было так легко забрать, никто бы не участвовал в этом мероприятии.

Единственное, что можно было взять, - это фишки.

- Ну, я не хочу больше оставаться в этом поле…

Поле было окружено горами.

Если бы я хотел максимально использовать свой диапазон, я бы сделал все возможное, чтобы подняться выше.

И поэтому я поднимался на гору, остерегаясь врагов.

Если бы я нашел врагов, я бы убил их, если бы мог.

Это было правило, которое я установил для себя.

Если я отпущу врагов, то могу столкнуться с ними позже, на ходу. Тогда я окажусь в невыгодном положении.

Мой радиус действия ничего не будет значить, если дело дойдет до рукопашного боя. И я не смогу защитить себя от засады.

Так что я найду их первыми и убью прежде, чем они меня заметят.

Эту общую стратегию я хотел продолжать до самого конца.

- А, вот и здание… Кажется, здесь нет никаких врагов. Тогда, наверное, мне следует собрать вещи.

На склоне горы действительно стояли четыре бревенчатые хижины.

И так как двери были закрыты, они, вероятно, еще не подверглись нападению.

Но с другой стороны, их легко можно было закрыть.

Так что это была всего лишь догадка.

Я прижался к наружной стене и заглянул в окно.

На полу валялось несколько фишек.

Казалось маловероятным, что они были здесь в качестве приманки.

Это было потому, что было бы гораздо выгоднее поднять свой статус в начале игры, а не рисковать потерять его, разыгрывая такие трюки, как этот.

И я решил, что в этом нет ничего плохого.

Я открыл дверь и шагнул внутрь.

Но я оставил дверь приоткрытой.

Теперь любой, кто придет позже, будет знать, что кто-то вошел внутрь, и они будут слишком осторожны, чтобы войти.

Затем я схватил все фишки.

Их было две [Атака +10] и три [Врожденный +10]

Так что это было 5 фишек повышения статуса.

"Врожденный" был для статистики, которая была уникальна для вашего класса.

Так что это для воина дух, для мага чудо и дальность для стрелка.

Полагаю, это все, что можно было ожидать найти в здании такого размера.

Я даже проверил второй этаж. Пора было переходить к следующему…

Нет, в лесу кто-то был!

- Проклятие. Когда есть десятки тысяч игроков, вы не будете долго одиноки… !

Мне посчастливилось случайно увидеть его из окна.

Это был мужчина, и он смотрел на открытую дверь.

Он все еще не замечал моего присутствия.

Итак, как его убить…

Его оружием был "пистолет".

Кстати пистолет выглядит довольно изящно.

Ни в коем случае не реалистичная пушка, а фантастическая, которая выглядела так, будто стреляла лазерными лучами.

Даже если бы у меня был лучший диапазон, он определенно был бы быстрее.

Если дело дойдет до перестрелки, я проиграю.

Мне хотелось отступить и напасть на него издалека.

Однако, если я сейчас пошевелюсь, это вызовет шум, и он поймет, что я в доме.

Это не было похоже на большинство игр, где медленно двигаться означало бы не издавать никаких звуков.

Кроме того, это место было сделано из дерева.

Половицы скрипели, когда я шел. Он сразу поймет, что я на втором этаже.

И здания в этой игре были разрушаемы.

Если бы его оружие было достаточно мощным, оно могло бы пробить стены и попасть в меня.

Я совершил ужасную ошибку, задержавшись здесь.

Существовала теория о VR-битвах.

Чем дольше вы находитесь в здании, тем выше риск умереть.

Кемпинг в конечном итоге будет встречен с ответным ударом.

- И все же я могу пройти через это, если правильно использую свои навыки.

Я подвинулся так, чтобы не издать ни звука, и приготовил лук.

Затем я прицелился в сторону открытой веранды и выпустил невидимую стрелу так, чтобы она попала в окно соседнего дома.

- Киририри… Шу! Пари-парипаринн!

Окно экстравагантно разлетелось.

Игрок не знал, почему оно разбилось.

Разумеется, его внимание тут же переключилось на него.

И с этим открытием я выстрелил в него боевой стрелой!

Гиририри… бью-бью! Чжуунк!

Одна стрела попала ему в голову, а другая - в грудь.

И то и другое было слабым местом.

Не в силах сопротивляться, игрок растворился в свете.

‘второе убийство!’

- УФ…

Думаю, здесь у меня была лучшая стратегия.

Хотя я немного нервничал, чувство восторга от победы над ним было огромным.

Так что мне придется подбирать фишки из упавшего сундука с сокровищами.

После того, как я убью следующего… то есть.

Это беспокоило меня.

Игрок, которого я убил, казалось, был обеспокоен чем-то позади него.

Может быть, за ним гнался кто-то, кого он видел, но не мог убить?

Тогда я использую упавший сундук с сокровищами как приманку.

Но если никто не прибудет через 30 секунд…ну, возможно, если бы это означало, что я ошибаюсь.

Как раз в тот момент, когда я думал об этом, появился игрок, который держал в руках меч.

Он был закован в доспехи с головы до ног и даже имел щит.

Что ж, неудивительно, что он был таким смелым.

С таким снаряжением он мог не сильно пострадать от нескольких стрел.

- К несчастью для него, у меня есть одна особенная.

Я ударил тяжело бронированного игрока стрелой из паутины.

Его броня была очень тяжелой, и в сочетании с липкостью паутины он не мог подняться после падения.

После этого мне оставалось только прицелиться в трещины между его доспехами. И все было кончено.

‘Третье убийство!’

- Я неплохо справляюсь со своим первым мероприятием. Неплохо, я думаю.

Конечно, это был последний в этом районе. Но я подождал еще несколько секунд.

…В порядке. Но никто не пришел. И я ничего не мог услышать.

Я собрал их фишки, а затем пошел в другие здания и взял фишки и там.

Что они делали, я узнаю позже.

Эта местность не была хорошим местом для меня.

И вот я двинулся прочь и направился к вершине горы.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1194808