

‘Пятое убийство! Шестое убийство!’

Блин, скорость встреч была сумасшедшей.

Неужели все избегали равнин и бежали в горы, где было больше зданий и препятствий?

Тогда мы все думали об одном и том же.

Однако многие игроки, казалось, уходили, как только находили меня.

Но это, казалось, было связано не столько с восприятием лучников, сколько с естественным инстинктом избегать боя вообще.

В то время как обычные игры королевской битвы были полностью посвящены игрокам, сражающимся друг с другом, когда дело доходило до VR-игр, действительно казалось, что вы были там лично.

И поэтому было больше сопротивления против того, чтобы выходить и нападать на других.

Ну, а что касается меня... Я стрелял таким игрокам в спину один за другим, и набирал фраги...

- УФ. На войне нет милосердия... Мне всегда хотелось сказать что-то такое пафосное.

И вот так мне удалось выжить и добраться до вершины горы.

Здесь была каменная башня.

Вход был закрыт.

А еще вокруг нее были разбросаны фишки.

Это означало, что я прибыл первым.

- Думаю, я использую это место как снайперское....

Поэтому я открыл дверь и вошел внутрь. Но на этот раз я закрыл ее за собой.

Внутренность башни тоже была усеяна фишками.

Я собрал их, поднимаясь по винтовой лестнице.

С вершины башни открывался прекрасный вид на всю гору.

И это также предлагало вам удивительное место, чтобы стрелять в людей.

- Но сначала я должен проверить эти фишки.

Всего я собрал 47 фишек.

30 из них были статусными бустерами, 13 - для восстановления, и 4 специальными.

Среди статусных бустеров было несколько редких +20 и +30, помимо обычных +10.

А когда все сложится вместе...

Атака +70

Защита +30

Магическая Атака +40

Магическая Защита +10

Скорость +80

Дальность действия +200

Видимо, мне очень повезло, когда дело дошло до дальности стрельбы.

После добавления статусных фишек к моей базовой статистике, а затем активации "неподвижной снайперской стойки", моя дальность действия превысит 1000 метров.

Другими словами, я мог застрелить того, кто находился в километре от меня.

Ну, на таком расстоянии будет очень трудно попасть в цель, но я сделаю все, что в моих силах.

К сожалению, я не взял никаких фишек для восстановления эффекта статуса.

Но там было много для восстановления маны, что было приятно.

Потому что большинство моих навыков истощали мою ману.

Что касается фишек специального действия, то там было 2 "высокоскоростной бросок" и 1 "короткая телепортация", которые позволяли вам перенестись на короткое расстояние, а еще была "волшебная мина", которая позволяла вам размещать невидимые мины на земле.

На самом деле у меня было две "магические мины", но одна взорвалась, когда я проверил ее.

Я узнал, что, хотя она была довольно слабой, она издавала ужасно громкий звук.

Чтобы воспользоваться этим, я поставил ее у входа.

Она никого не убьет, но будет действовать как сигнализация, давая мне знать, если кто-то войдет.

Меньше всего мне было нужно, чтобы кто-то прокрался внутрь, пока я стреляю.

- Теперь я полностью готов. Это начало моего убийственного шоу....Я надеюсь.

Я посмотрел на гору с вершины башни.

Я увидел игрока, который глупо двигался в районе с несколькими деревьями.

Киририри....Шу!

Я не слышал, как стрела попала в цель.

Однако игрок беззвучно упал на землю и вспыхнул светом, прежде чем исчезнуть.

Пока я искал свою следующую цель, в голове у меня звенело только " убивать!".

Киририри...Шу! Шу! Шу!

Я часто промахивался из-за расстояния. Но игроки просто обезумели, не зная, кто на них нападает, и поэтому было нетрудно убить их с ног следующим выстрелом.

Проблема заключалась в игроках с высокой обороной и игроках, которые могли оставаться спокойными.

Некоторые из них были довольно сообразительны и сразу определяли, откуда летит стрела, и могли спрятаться.

Такие игроки, скорее всего, увидят во мне угрозу и придут в башню, чтобы убрать меня.

Гиририри...Пью! Фью! Пиу!

Однако, если я подойду поближе, мне будет легче поразить их. И мои стрелы также причинили больше вреда.

Если только они не были на расстоянии ответного удара, у меня было преимущество.

Кроме того, как только вы приблизитесь к башне, вам будет негде спрятаться.

И даже если им это удастся, я все равно смогу ударить их, когда они поднимутся по винтовой лестнице.

Киририри....Сю! Шу! Шу! Шу! Шу!

'50 убийств! Ты - лидер по убийствам!'

...Бип! Вы приобрели навык "Снайперская проникаемость".

◆ Причина приобретения

[Тот кто далеко видит]

Многokrатно поражая врага на большом расстоянии с использованием навыков увеличения дальности действия.

[Снайперская проницательность]

Улучшает зрение, чтобы соответствовать вашему текущему максимальному диапазону.

Я могу видеть врагов, которые находятся далеко!

Так вот что делает новый навык.

Теперь, когда я подумал об этом, правила говорили что-то о том, как вы можете использовать любой навык, который вы приобрели.

Другими словами, не было никаких проблем, если вы использовали навыки, полученные во время мероприятия.

Теперь я смогу повысить свою точность.

Это было весело...!

Это было действительно весело!

Ладно, это было весело, но мне начинает казаться, что вокруг меня собирается много игроков!?

Это уже была не королевская битва. Это была защита башни.

Что, черт возьми, происходит?

- Ах, может быть, это место...!

Это было.

В играх королевской битвы с течением времени карта начинала уменьшаться. Если вы не двигаетесь, вы автоматически получаете урон, и вы не выживете долго, даже если у вас есть предметы для восстановления.

Благодаря этим правилам, вы не могли бы выиграть, если бы просто прятались в одном и том же месте все время.

Но мне повезло.

Место было выбрано наугад, и я просто случайно оказался рядом с центром.

С другой стороны, это означало, что я мог сосредоточиться на убийстве, и сигнализация еще не срабатывала...и поэтому никто меня не заметил.

Башня находилась в центре сужающегося круга.

Значит, они не были безрассудны, двигаясь к башне.

Они пришли, чтобы уничтожить надоедливую игрока, который монополизировал выгодную позицию.

- Это... Я привлек слишком много внимания.

Конечно, я не мог прекратить атаковать сейчас.

Это означало бы сдаться.

Я просто должен был признать, что я плохой старик!

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1197470>