Каменная башня стояла в центре постоянно уменьшающейся площади.

В отличие от деревянных зданий, это место было сильным и не могло быть разрушено с помощью навыков.

И я был дальнобойным лучником, который держал это место в полном своем распоряжении.

- Хм. Они определенно ненавидят меня. Я бы возненавидел себя на их месте.

И все же я не мог сменить позицию.

Башня была теперь единственным зданием, оставшимся в этом районе.

Если я спущусь, это будет означать, что я позволю другим приблизиться.

Хотя я и торчал здесь, я должен был защищать свою позицию до конца.

Фу, площадь снова стала меньше.

Должно быть, в этой башне было что-то счастливое, потому что это была все еще безопасная земля.

Теперь еще больше игроков будут отчаянно пытаться попасть внутрь.

Кирири… Шу! Шу! Шу! Шу! Шу!

Я расстреливал все, что попадалось мне на глаза.

Если их было слишком трудно убить, я стрелял в них снова. Если я промахивался, то стрелял снова.

Боевая стрела, Связанная, Невидимая, Паутина… Я использовал все стрелы из своего арсенала.

- Бип! Навык "Стрельба из лука I" повысился до навыка "Стрельба из лука II".

◆ Причина приобретения.

[Следует ДАО лука.]

Стал более искусным в обращении с луком.

[Стрельба из лука II]

+20 к атаке и дальности стрельбы, когда используется лук.

Я предполагал, что будет еще один уровень из-за номера… и вот он.

И это было очень вовремя.

Теперь я мог убить больше врагов.

Киририри… Шу! Шу! Шу! Шу! Шу!

Количество игроков шло вниз уверенно и неуклонно.

Это, вероятно, не будет продолжаться слишком долго…

Тем не менее, я не мог ослабить бдительность.

Это было необычно, но в этой игре количество оставшихся игроков не отображалось.

И поэтому я должен был оставаться настороже до последней секунды, до объявления победы.

- Бип! Вы приобрели новый навык, "мульти-выстрел".

◆Причина приобретения

[Ваши стрелы поразили многих врагов.]

Убил много врагов с помощью дальнобойного оружия за короткое время.

[Мульти-выстрел]

Поражает сразу несколько целей.

Дальность действия - все, что может видеть глаз. Количество мишеней - до 10.

Ого, это очень мощный навык… !

Это было так, как будто игра шептала мне: "Выиграй!"

- Захват!

Игроки в моем поле зрения внезапно покраснели.

Я думаю, что это были мишени для мульти-выстрела.

- Мульти-выстрел! Съешь это!

Киририри… Шу!

Несколько стрел были выпущены одновременно, но раздался только один звук.

Все 10 стрел попали в игроков и сбили их с ног.

Но навык не использовал слишком много маны, и он причинял много вреда.

Я все еще могу его использовать!

- Мульти-выстрел!

Киририри… Шу!

Со второй попытки я уложил 9 врагов.

И вот я прицелился в того, кто удирал, целился еще одним мульти-выстрелом…

Нет, они ушли.

Я огляделся, но других игроков не было.

Так что мне просто нужно было убрать этого последнего парня, того, что был в грязно-зеленом снаряжении. Тогда я выиграю!

- Сосредоточься… сосредоточься…

Я прицелился ему в голову и выпустил стрелу.

Однако он легко ударил ее в воздухе хлыстом.

Это был зеленый, похожий на слизь хлыст, который извивался вокруг. Это было довольно впечатляюще.

Но было что-то еще, что выделяло этого парня среди остальных.

Возможно, я не был лучшим судьей в таких вещах, будучи новичком, но у него были движения

человека, который привык играть в VR-игры.

Даже если он не играл в СЭО очень долго, у него должно было быть много опыта в других играх.

В принципе, я вообще не видел никаких возможностей.

Я понятия не имел, как мне победить его.

Так что у меня не было выбора, кроме как посылать в него стрелы!

Даже если бы урон был невелик, я мог бы ударить его издалека. Это был мой боевой стиль!

- Аррргххх!!

Я не мог точно создать дождь стрел, но я выпустил в него отвратительное количество. Это был вопрос настойчивости.

Если бы мне удалось просунуть хоть одну стрелу через этот эластичный слизистый хлыст, я бы сразу же получил преимущество, и еще больше стрел прошли бы сквозь него.

С другой стороны, если он продолжит двигаться вперед и доберется до башни, мне конец.

Даже если я использовал навыки и менял траекторию полета стрел, он все равно блокировал их.

Даже невидимые стрелы, которые должны были быть невидимыми, были заблокированы.

С учебой, физическими упражнениями, играми…ваши инстинкты оттачивались, когда вы достигали высот. Мне казалось, что именно это и произошло с этим парнем.

Но это не имело значения.

Я просто продолжал стрелять!

Киририри… Шу! Чжунк!

Я услышал слабый звук стрелы, пронзившей что-то вдалеке.

После этого стрела за стрелой стали погружаться в него.

- Теперь все кончено!

Последняя стрела попала ему прямо в голову.

Он яростно закричал, исчезая в лучах света.

Ты был сильным…

Явно более сильный игрок, чем я.

Однако у меня была превосходная позиция и некоторая удача.

- Я… победил!

Чжунк! Чжунк!

- А?

Я услышал звук чего-то режущегося.

И это было совсем рядом.

Нет, мне только что перерезали шею?

Хотя моя голова не скатилась с плеч, я почувствовала ощущение вокруг шеи.

Я был тот, кто был атакован.

Я видел, как мое тело превращается в свет и исчезает.

Меня убили… ?

Но где же враг?

Был ли кто-то еще с дальнобойными атаками?

Нет, это был клинок, который обрушился на меня.

Этот человек должен был находиться где-то поблизости.

Но как он поднялся?

У входа должны были быть магические мины.

Пока я был сосредоточен на стрельбе, я бы все равно услышал звук…

- Ага! Я сделала это!

Внезапно из ниоткуда выскочила невысокая девушка с кошачьими ушами.

Как будто до сих пор она была невидимкой…

- … ААА!?

Должно быть, это был специальная фишка действия "невидимость"!

Даже я знал о его действии.

Среди врагов, которых я убил, было несколько, которые пытались спастись, став невидимыми.

Однако эффект длился лишь короткое время, и они никогда не могли уйти.

Однако эта девушка избежала моего снайперского выстрела.

Это должно означать, что она использовала их много.

Либо так, либо она вложила все свои силы в скорость.

И вот так она добралась до основания башни и скрылась от моего взгляда.

Но это не объясняло, как она прошла мимо магических мин.

Пока вы были невидимы, вы все равно запускали такие ловушки.

И поэтому наступление на них вызвало бы взрывной звук.

… Ее оружие было ответом.

Это были когти, которыми были вооружены обе руки.

Вот так она сможет взобраться на внешние стены!

Я стал слишком самоуверенным… !

Сначала я осознал, что сражаюсь с другими людьми. Но в какой-то момент мне стало казаться, что я стреляю по мишеням.

Человек, карабкающийся по стенам с металлическими когтями, все равно производил бы некоторый шум.

Но я его пропустил.

Более того, даже если бы я это осознал, то, скорее всего, не смог бы бежать из-за недостатков "неподвижной снайперской стойки".

Я никак не мог выжить в бою с кем-то из авангарда, если не мог даже пошевелиться в течение 30 секунд.

Они застали меня врасплох.

Я был… полностью побежден!

□◆□◆□◆

В конечном счете, я занял 3-е место.

Очевидно, был кто-то еще, кто прятался где-то и выжил.

Ну, в этой королевской битве выживание было важнее, чем накапливание убийств.

Я бы не назвал это трусостью. Если уж на то пошло, то именно это ты и должен был сделать.

Однако мне было не очень приятно знать, что у девушки-кошки, которая выиграла, было 5 убийств. А у картофеля было 0 убийств. Возможно, я выбрал неверную стратегию…

Впрочем, были и хорошие новости.

Наградой за это событие были небольшие медали, известные как "Медали СЭО". И вы можете обменять их на самые разные вещи.

Победитель получил 100 баллов. Занявший второе место получало 50, а третье - 30.

Кроме того, медали были вручены и победителям в различных номинациях.

В моем случае это были "Лидер по убийствам" и "Первое убийство".

Награда "Лидер по убийствам" означала, что я получал дополнительную медаль за каждое убийство.

Поскольку я в конечном счете убил 158 игроков, я получил столько медалями.

Награда "Первое убийство" дала мне еще 20 медалей.

Так что я получил всего 208 медалей СЭО.

Это было более чем в два раза больше суммы, которую вы получили за победу.

Возможно, в каком-то смысле я выиграл больше, чем кто-либо другой.

Однако третий был третьим.

И я не был человеком, который мог бы быть удовлетворен чем-то, кроме 1-го места.

Если у меня будет еще один шанс, я обязательно выиграю!

Это означало, что мне придется изучить теорию VR Королевских битв и освежить свой стиль игры, навыки и оборудование.

Хотя я проиграл, моя мотивация была на небывало высоком уровне.

У меня была причина стать сильнее!

Да, я бы все равно повеселился на следующем этапе!

http://tl.rulate.ru/book/44931/1199827