

За 30 минут до шокирующего сообщения.

Мы все говорили о том, как использовать очки, которые мы с таким трудом заработали.

Цена войны... Мы знали о них еще до события, но их использование не было раскрыто.

Теперь, когда мероприятие началось, Хатаке, который вызвался быть лидером, имел полномочия управлять точками.

И после того, как он увидел окно управления, он решил отдать приоритет их сбору.

Я тоже это видел и понял, насколько они будут заметны.

Вы могли бы сделать различные виды целебных предметов, укрепить стены крепости, установить пушки и барьеры.

Также можно было вызвать большое разнообразие големов.

А при атаке можно было ускорить марш.

И поэтому сбор этих очков был важен.

Решение Хатаке было правильным, и он был прав, полагая, что враг не нападет сразу.

Однако этого "логического мышления" было недостаточно, когда дело касалось вражеского генерала, которого они называли Баклером.

И теперь, когда его предсказания оказались ошибочными, Хатаке вел себя очень подавленно.

Он потерял волю к борьбе и уже готовился отступить.

- Хатаке... Возможно, это не мое место, так как я всего лишь со 2-й работой, но почему вы так боитесь кого-то, у кого 3-я работа, как и у вас?

- Потому что я - баффер ... Я просто укрепляю людей, которые собираются воевать... Другими словами, мне нужно быть окруженным надежными игроками, иначе нет смысла!

- Я знаю, что ты нервничаешь из-за сотрудничества с игроками, которых не знаешь, но как насчет других членов твоей гильдии?

- А... Однако не все они появились в этой крепости. Несмотря на то, что мы все в одной команде, кажется, что ваша отправная точка случайна. И члены гильдии, которые здесь со мной... не самые лучшие бойцы.

- Это... вероятно, верно и в отношении врага. Они, вероятно, обеспокоены тем, насколько ненадежны их игроки...

- Даже если это так, Баклер достаточно силен сам по себе. В конце концов, он - Тяжелая Броня... авангард Прямых Рыцарей. Он - щит, который позволяет другим сражаться. Хотя мы оба поддерживаем наших товарищей, мы практически полная противоположность... Я просто машу флагом в спину... Я не уверен, что смогу защитить всех...

Его дух был совершенно сломлен.

И он помахал своим огромным флагом, убегая.

Остальные игроки последовали за ним.

Даже те, кто охотился вместе в моей группе, бежали.

- Вам тоже надо бежать, господин Куджи! - предположили они. Но мне не хотелось.

Хотя я предпочитал эти свободные отношения с другими игроками, именно в такие моменты я желал более крепких связей.

Если мы действительно не могли победить, то бегство было правильным решением.

В случае Хатаке он был баффером, так что, вероятно, для него было лучше присоединиться к остальным и увеличить свою боевую силу.

Они отступали, не получив никакого урона, поэтому им просто нужно было укрепиться и вернуться, чтобы вернуть крепость.

Ведь в рамках мероприятия один час был целой неделей.

В любом случае, предстоящая битва будет всего лишь действиями одного игрока.

Если честно, я думал, что мы сможем выиграть этот бой.

Но мне никто не поверил.

Было трудно объяснить им это полностью логично, но большая часть моего мыслительного процесса была основана на логике. По крайней мере, больше половины.

Это было не потому, что я стал высокомерным после победы над Драконом Ветряной Тучи.

Во-первых, Хатаке и другие сразу почувствовали, что именно потому, что их предсказание

было неверным, мы сразу оказались в невыгодном положении.

И они также не верили, что смогут победить удивительного игрока из знаменитой гильдии.

Но так ли это на самом деле?

Правила явно означают, что сбор очков был очень важен. И поэтому идти в атаку так рано было бы плохой идеей.

Я уверен, что этот игрок Баклер был силен.

В общем, кто-то вроде меня не смог бы победить.

Однако событие не было нормальной ситуацией.

Я не знал, смогу ли отбросить врага.

Но если я был прав, то, хотя я и был один, я должен был нанести приличный ущерб.

В этом мне помогут те очки, которые мы собрали.

И то, что никто еще не знал, как взять крепость.

Столкнись и сокруши их.

Я просто сделаю все, что смогу.

Вражеская армия была еще далеко.

На самом деле они шли довольно медленно. Но почему?

Не знаю почему, но мне это было на руку.

А пока я буду думать о том, как буду использовать очки.

Поскольку Хатаке больше не собирался ими управлять, теперь у меня была власть.

Очевидно, каждая крепость справлялась с этим самостоятельно.

Когда игроки возвращались в крепость после охоты на монстров, очки немедленно сохранялись в крепости.

- Поскольку вы должны защищать свою базу, я полагаю, что укрепление обороны - это самое важное.

И вот я уже собрался просто свалить все очки на укрепление стен, но потом остановился.

- Нет, может быть, стены не так уж важны.

В конце концов, я собирался сражаться своим дальнобойным оружием.

Это означало, что я упущу момент, когда они приблизятся к крепости.

Я ничего не смогу сделать. Мне придется сдаться.

И поэтому не было никакого смысла готовиться к этому.

- Вместо этого я устанавливаю больше пушек и големов, чтобы держать их подальше.

А пока я сэкономлю очки, просто установив пушки в том направлении, откуда шел враг.

И я бы тогда повысил их уровень.

Вы могли бы обновить их три раза, и, подумав об этом, я решил довести их до максимума.

Именно в такие моменты было больно, что не было никакой информации.

Например, поднять их до 3-го уровня бессмысленно или неэффективно.

Или ур.3 был невероятно подавляющ, и было глупо не прокачивать их.

Обычно вы можете просто посмотреть такую информацию.

Было также большое разнообразие големов, и я не был уверен, что использовать.

Нас было значительно больше.

Поскольку эти големы займут место авангарда, который остановит продвижение врага, мне придется быть осторожным при выборе.

Сначала я вызвал Големов - Стражей. Хотя они были медлительны, они были невероятно жесткими и хорошо подходили для охраны.

Поскольку вы могли бы прокачать их, я сделал то же самое.

Как только все големы будут убиты, враг устремится ко мне.

Затем я вызвал Пушечных Големов, у которых на плечах было две пушки.

Они будут стоять позади Стражей, чуть впереди меня, и помогать уничтожать врага.

У них, вероятно, был бы довольно приличный диапазон в их атаках.

И, наконец, я добавил Быстрых Големов в качестве завершающего штриха.

В отличие от двух других типов, они обладали низкой прочностью, но были легкими и быстрыми.

И я надеялся, что они будут бегать и сеять хаос на поле боя.

После этого мне просто нужно было наложить на себя баффы.

Вы также можете использовать очки для увеличения способностей игроков.

Обычно ты делаешь это со многими игроками сразу, но сейчас это был только я.

И так мне удалось сэкономить совсем немного.

Что касается того, что сделали баффы... Они дали моей статистике прирост $\times 1.5$.

Возможно, руководство посчитало, что двойной или тройной выход заходит слишком далеко.

Лучшие игроки станут слишком сильными.

- Хм. Этого должно хватить. Я сделал все, что мог, - пробормотал я, словно убеждая себя.

Теперь мне оставалось только ждать, когда враг окажется в пределах досягаемости.

Все было как всегда.

Хотя это была игра, я никогда бы не подумал, что расстрел людей станет частью моей обычной рутины.

Я медленно натянул тетиву.

Конечно, я нацелился на вражеского генерала Баклера.

Теперь, чтобы выпустить стрелу и начать битву... !

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1414723>