После короткого отдыха, первое, что я сделал, это внес коррективы в оборонительную боевую силу.

Игроки, которые пришли помочь мне... все исчезли.

Некоторые из них погибли еще во время битвы с Синим Оленем, а остальных, похоже, прикончила девушка-кошка.

Именно тогда, когда ты был уверен в победе, твоя бдительность ослабевала больше всего.

Великий Баклер был повержен, а армия разгромлена. И именно тогда, когда победа была практически гарантирована, они стали мишенью.

В таком состоянии им было бы практически невозможно избежать смерти от рук того, кто, по сути, был наемным убийцей.

Я смог справиться с ней только потому, что это был не первый раз...

Теперь, когда их не стало, мне ничего не оставалось делать, как продолжать сражаться, чтобы их усилия не пропали даром.

Что касается големов, то наибольшие потери были у големов-хранителей.

Однако, в отличие от игроков, эту проблему можно было решить с помощью очков.

Големы, которые были полностью сломаны, исчезали, но если они были еще целы, то дешевле было их починить, чем делать новых.

Поэтому я ремонтировал все, что мог, и создавал новых, когда их не хватало.

Благодаря битве у меня было много очков. Проблема заключалась в том, что я не знал, чего ожидать дальше, и поэтому не был уверен, что мне следует укреплять.

Возможно, мне следует сосредоточиться только на защите.

Или подготовиться к нападению на вражескую крепость, если представится удобный случай?

То, как вы будете использовать свои очки, сильно менялось в зависимости от того, что вы хотите сделать.

Так что пока я использовал то, что мне было нужно, а остальное приберег.

Признаков нападения врага не было, но не было и признаков возвращения моих товарищей.

Я остался там один и думал о том, как использовать очки. И вот так закончился первый день.

◆◆◆

Утро второго дня.

Я немного волновался по поводу сна в игре, но он ничем не отличался от сна в реальной жизни.

На самом деле, я был удивлен, что вообще смог заснуть, когда не знал, когда враг может напасть.

Думаю, это показывало, насколько я устал.

Несмотря на это, я решил начать день с проверки состояния, снаряжения и навыков воинов ИИ, которых я создал из воспоминаний игроков.

После этого боя я поручил ИИ Баклеру и некоторым другим защищать окрестности, а затем отправился собирать все воспоминания, которые оставила девушка-кошка.

В итоге я создал около 80 ИИ воинов.

Я не был уверен, много это или мало.

Воспоминания были одним из тех предметов, которые притягивались к вам, когда вы подходили близко.

Поэтому собрать воспоминания о погибших товарищах при отступлении не составит труда.

Довольно многие из игроков "Синего оленя" сбежали, поэтому у них, скорее всего, было больше воспоминаний, чем у девушки-кошки.

Вполне возможно, что они тоже превратились в воспоминания и сейчас находятся в Зеленой Бабочке.

Если бы это было так, то я оказался бы в гораздо более безопасном положении... Но я не мог знать наверняка.

И вообще, что происходило в других крепостях?

Хорошо ли шли дела у "Красного кабана", или их оттеснили?

Что насчет других команд...

Я хотел пойти и все выяснить. Но я был единственным в этой крепости.

Если бы ее взяли, пока меня не было, это означало бы, что вся наша тяжелая работа была напрасной. А я хотел избежать этого.

Поэтому я продолжил проверять воинов ИИ, как и планировал.

Все, конечно, приложили много усилий к созданию персонажей.

И у всех было разное снаряжение. В конце концов, это была игра, где снаряжение выпадало из монстров с разной скоростью.

А что касается навыков, то вряд ли у кого-то были абсолютно одинаковые навыки.

Поскольку воинам ИИ можно было приказывать так же, как и големам, я взглянул на их навыки.

Если ты проиграешь, то люди смогут увидеть все твои секреты. Это была довольно жестокая система, и все же было очень приятно смотреть на других персонажей.

Я потратил полдня только на это.

"Думаю, мне лучше поскорее что-нибудь сделать..."

Я прошел через битву вопреки всему. Но если я сейчас упущу время, то любое преимущество, которое у меня было, начнет исчезать.

Однако, что бы я ни пытался сделать, я всегда оставался один.

Есть ли способ сделать что-то, не покидая крепость...

- Ах...!

Я мог управлять ИИ воинов и големов.

Конечно, это означало заставить их путешествовать.

Однако... как далеко я могу заставить их идти?

Можно ли заставить их охотиться и зарабатывать очки?

Я решил проверить это сразу.

Я взял под контроль одного Быстрого Голема и отдал ему приказ.

Голем побежал, пока не стал едва заметен.

...Значит, они могут уходить довольно далеко.

Может ли это быть связано с моим радиусом действия?

Возможно, руководство сделало это, чтобы компенсировать недостатки лучника.

Не только это, но я чувствовал, что это не только моя базовая дальность, но и усиления тоже влияют на нее.

А с моей дальностью стрельбы, возможно, я смогу посылать их на охоту.

Однако, чтобы сделать это, мне нужны глаза.

Если бы они были слишком далеко, я не смог бы менять приказы и управлять големами и воинами ИИ, когда это необходимо.

Поэтому я посмотрел на окно управления и прочитал его сверху донизу.

"О, с помощью этого я смогу управлять ими дистанционно".

Оно позволяло использовать очки для настройки големов и воинов ИИ таким образом, чтобы вы могли видеть то, что видят они, через окно.

Я попробовал проверить это на одном из быстрых големов, и передо мной открылось одно окно.

Я смотрел на себя.

Это было доказательством того, что оно работает, поскольку голем был обращен ко мне.

Таким же образом я настроил еще пять.

Не было смысла делать их слишком много, если я не смогу справиться со всеми, но у меня будут проблемы, если у меня будет только один, и он будет повержен.

"Итак, я полагаю, теперь я готов отправить разведчиков?"

Я буду использовать только быстрых големов, так как они были быстрыми.

Големы-стражники и пушечные големы будут слишком долго добираться до места назначения.

Я также создал группу воинов ИИ, которые все были со второй работой.

У тех, у кого только первая работа и так было более низкие показатели, а с учетом дополнительных ограничений, связанных с управлением ИИ, с ними было трудно справиться.

Ну, некоторые люди могли считать их тогда бесполезными... но численность все равно была важна.

Если бы враг напал на крепость, она выглядела бы более устрашающе, если бы у вас были большие ряды людей.

Поэтому я тщательно использовал тот ограниченный персонал, который у меня был.

"Я буду отдавать приказы одному из Стремительных Големов, а остальные пусть следуют за ним... Теперь они должны сражаться с любыми монстрами, которые приблизятся к ним".

Я посылал их в тот же западный лес, куда мы отправились в первый день.

Монстры там были слабые, и поэтому он идеально подходил для испытания.

"Хорошо, отправляйтесь!"

Я наблюдал за ними из окна обзора и отправил разведгруппу.

Хм... Хорошо, что я выбрал тех, кто был быстрым.

И хотя ИИ воины были довольно неуклюжими, когда дело доходило до передвижения, на них также не влияла выносливость.

Другими словами, они могли продолжать бежать, не уставая и не замедляясь.

Поэтому путешествовать таким образом было проще простого.

Когда они добрались до леса, я увидел, что монстры снова появились.

Может, это потому, что наступил новый день?

Я посмотрел в каждое окно и приказал им атаковать самых слабых монстров.

Как только Быстрый Голем, которым я управлял, атаковал напрямую, остальные присоединились к нему.

Так они исследовали лес, и я приказал им убивать всех монстров, которых они найдут.

Поскольку големы будут нести очки, я должен был вернуть их обратно, пока они не сломались, чтобы я мог перенести их в крепость.

Теперь, когда я подумал об этом, разве не было такой старой игры?

Ты тащил за собой товарищей и побеждал врагов, а потом собирал материалы и увеличивал количество товарищей.

'Меганеваши смотрит на тебя, как будто хочет присоединиться к тебе'.

"А?"

Внезапно появилось новое окно.

Очевидно, это означало, что монстр хочет присоединиться ко мне.

Теперь, когда я об этом подумал, в этом событии были определенные монстры, которые присоединялись к вам после победы.

В первый день мы не встретили ни одного такого монстра, так что, полагаю, сегодня нам

повезло.

Как и следовало из названия, это был орел.

У него были большие глаза и черный рисунок на лице, из-за которого казалось, что он носит очки.

Кроме того, из его головы торчало перо.

Он казался добрым существом. Должен ли я принять его?

И вот я коснулся кнопки "Подружиться" на экране.

'Меганеваши присоединился к вам! У этого монстра есть 2 специальные способности".

Передо мной появилось большое окно.

В нем был виден огромный, яркий лес.

Это была одна из способностей Меганеваши, "Передача орлиного глаза".

Она посылала изображение, охватывающее большую территорию.

Возможно, перо на его голове было похоже на антенну.

Другой способностью было "Восстановление предметов".

Но в данном случае, я полагаю, это означало "Воспоминания игрока"?

Меганеваши смог восстановить их для вас.

"Что ж, это была успешная охота. Полагаю, теперь я должен вернуть их обратно".

Посмотрев на широкий обзор с Меганеваши, я увидел, что они зашли гораздо глубже в лес, чем в прошлый раз.

Это была игра, и логика подсказывала, что чем глубже ты заходишь, тем сильнее монстры.

И поэтому я хотел вернуть их обратно, пока не потерял ни одного из них.

Почему-то заставлять других сражаться заставляло меня больше нервничать, чем сражаться самому.

Приходилось больше думать, переключаясь с одного вида на другой и отдавая приказы.

Поэтому, когда дело доходило до очень серьезных боев, мне приходилось выходить самому.

Осознание этого сейчас было весьма ценным...

- Что это?

Вопрос выплеснулся из моего рта.

На краю зрения Меганеваши что-то было. Вдалеке...

- А-а динозавр...?

Посреди леса стоял динозавр.

3D-модель трицератопса, настолько реалистичная, что можно было подумать, что она сделана для исследовательских целей.

И по сравнению с другими монстрами он как-то не гармонировал с окружающей средой. Как будто кто-то просто разместил модель посреди пустыни.

Возможно, они еще не создали для этого карту, но все равно решили разместить эти модели здесь... Вот на что это было похоже...

Это событие, в некотором смысле, была просто солянка.

Я не хотел представлять... как все было в офисе.

В любом случае, было ясно, что оно было сильным.

И качество модели было высоким.

Может, мне стоит выйти и сразиться с ним...?

Нет, сначала я должен собрать информацию.

И вот я приказал одному из големов приблизиться к трицератопсу.

Как только он оказался достаточно близко, трицератопс начал на него нападать.

Он был довольно быстрым, и при ближайшем рассмотрении я увидел, что на голове у него три опасных рога.

Возможно, это была плохая идея.

Я немедленно вызвал всех своих разведчиков обратно в крепость.

Однако трицератопс обязательно догонит их…!

И тут произошло нечто странное.

Нет, для ветеранов игры это было бы не так уж странно.

Трицератопс остановился, как будто перед ним была невидимая стена.

Он шевелил ногами, но не мог идти вперед.

Трицератопс некоторое время продолжал стоять на одном месте, а затем спокойно вернулся на свою позицию.

Враги часто преследовали игрока в играх.

Однако они не могут преследовать игрока вечно.

Поэтому их заставляют сдаться после того, как между вами останется определенное расстояние.

Однако прошло много времени с тех пор, как я в последний раз видел игру, где это было так заметно.

Значит, трицератопс не мог пересечь эту черту.

В таком случае… мог ли я это сделать?

Моим идеальным стилем боя было нападать на людей с расстояния, на котором они не могли нанести ответный удар.

До сих пор я сражался в основном со страхом, что умру, если хоть немного ослаблю бдительность, но неужели наконец-то пришло время…?

http://tl.rulate.ru/book/44931/1473353