

Последняя битва... была еще более отчаянной, чем я себе представлял.

Зеленая Бабочка отправила все свои боевые силы, чтобы атаковать главную базу Красного Кабана.

И они начали делать это очень рано...

Я узнал об этом позже, но монстры типа попугаев, которые улетели после того, как мы взяли крепость, действительно были монстрами, которые посылали сообщения в другие крепости.

Синий Олень послал этих попугаев не только в свою крепость, но и в крепость своего врага, Зеленой Бабочки.

Легко предположить, что, услышав эти сообщения, Зеленая Бабочка подумает, что Красный Кабан захватит крепость Синего Оленя.

Эта война за территорию должна была продлиться неделю, и победит та команда, у которой в конце мероприятия будет больше крепостей.

Однако если одна команда захватит главную базу, а затем завладеет всеми крепостями этой команды, то оставшейся команде будет невероятно сложно догнать ее.

Поэтому Зеленая Бабочка напала на главную базу Красного Кабана, чтобы отвлечь армию, атакующую главную базу Синего Оленя.

Если их собственную базу атаковали, они не могли жалеть времени на атаку других...

Однако главную базу "Синего оленя" захватила только гильдия Хатаке и я со своими монстрами и воинами ИИ.

В итоге, у "Зеленой бабочки" теперь не было возможности победить, если они не уничтожат нашу главную базу.

С другой стороны, это означало, что нам нужно было просто пережить их атаку, и тогда мы бы победили.

И вот две силы столкнулись лицом к лицу.

Из-за запоздалой реакции Красный Кабан начал в невыгодном положении, но в отличие от Зеленой Бабочки, которой пришлось идти к базе, нам нужно было просто обороняться.

Мы просто должны были предотвратить падение нашей главной базы.

Поэтому небольшие группы были отправлены в партизанские атаки, чтобы задержать марш, а мы тем временем собирали свои силы к главной базе.

Зеленая Бабочка начала терять темп и полностью развалилась в битве на базе Красных Кабанов.

Поскольку я чувствовал, что единственное, что мне нужно сделать, это защитить главную базу, я направился прямо к ней на Маховой Лошади.

А во время финальной битвы я осыпал врагов стрелами и внес свой вклад в их гибель.

Хотя это и не было каким-то драматическим зрелищем, когда я прибежал и спас своих товарищей в нужный момент, это было неплохо. Я мог убивать, ведя снайперскую стрельбу из-за спины мощного передового отряда. Именно так я и должен был сражаться.

И поэтому я не выделялся. Во всяком случае, в то время...

После этого мы атаковали главную базу Зеленой Бабочки, теперь, когда они потеряли свою основную боевую силу. И событие закончилось победой Красного Кабана.

Проблема заключалась в том, что произошло после этого.

После завершения события убитым игрокам разрешили вернуться на карту.

Это было сделано для того, чтобы все участники могли вместе посмотреть на результаты и выяснить, кто из игроков справился лучше всех.

Звучит забавно, правда?

Как мирный момент перед падением занавеса.

Когда все закончится, никто не будет держать обиды, и мы все поладим... Но все было не так.

VRMMO не были джентльменским видом спорта.

Это был звериный спорт, где новейшие технологии использовались для того, чтобы пробудить самые низменные инстинкты.

Ну, по крайней мере, мне было весело...

Но не всем...

И вот скриншоты итоговых результатов были распространены в Интернете как доказательство того, насколько плохо было сбалансировано мероприятие.

И скриншот, который привлек наибольшее внимание, в плохом смысле этого слова... был скриншотом MVP события. Большое изображение моего лица, имени и должности было спроецировано на небо.

Конечно, это было мое лицо, имя и работа в игре.

Но не похоже, что реакция была направлена на меня лично.

На самом деле, игроки Красного Кабана были очень счастливы, когда увидели это объявление.

Тем не менее, все еще много говорилось о том, что персонаж со второй работой украл внимание на мероприятии, которое должно было быть посвящено топовым игрокам с третьей работой.

Более того, отличился еще один игрок с двумя работами, изображение этого игрока не было показано, но, увидев имя, нетрудно было догадаться.

'Нэкоко Стрэндж'...Только любительница кошек могла бы использовать такое имя. Значит, это должна быть она.

Она победила во время королевской битвы. Другими словами, она получила MVP, в то время как у меня было больше всего убийств.

В этот раз все было наоборот.

Что ж, полагаю, это сработало как месть?

Похоже, мы продвигались по игре с одинаковой скоростью, и если будет еще одно крупное событие, мы, скорее всего, снова столкнемся.

Хотя, я не знал, когда будет еще одно...

Это было потому, что СЭО уже провела два за короткий промежуток времени.

И, учитывая, сколько откликов было в этот раз, руководство объявило, что им потребуется больше времени на балансировку и планирование мероприятий.

Прежде всего, ходили слухи, что в следующем обновлении СЭО будет добавлено много новых

возможностей для соло-игроков. Поэтому уже было очевидно, что события будут проходить не так регулярно.

Тем не менее, важно было выглядеть так, будто вы прислушиваетесь.

В этот великий век VR-игр постоянно возникало ощущение, что происходит по меньшей мере пять различных споров.

Если уж на то пошло, были люди, которые говорили, что лучше, когда люди увлечены.

Такой огонь может привлечь больше игроков.

И поэтому это рассматривалось как шанс увеличить свою базу игроков.

В зависимости от того, как руководство справлялось с ситуацией, оно преодолевало опасность.

Но что касается меня... я хотел, чтобы все улеглось как можно скорее.

Потому что скриншот перепостили так много раз, что даже при поиске "Следующий Этап Онлайн" или "СЭО" стало появляться лицо моего персонажа...!

И так я стал довольно известным.

Люди показывали на меня, когда гуляли по городам в игре. Они подходили ко мне и просили сфотографироваться.

Быть в центре внимания. Говорить о городе... Я никогда не испытывал такого раньше.

Но, полагаю, это не так уж и плохо, когда люди рады тебя видеть.

Несмотря на это, мне все равно пришлось отклонить множество предложений вступить в

гильдии и команды профессиональных геймеров.

Я намеревался продолжать наслаждаться этой игрой, оставаясь одиночкой.

Дело было не в том, что я никогда не стал бы общаться с другими.

Я просто хотел иметь свободу двигаться в любом направлении, которое покажется мне интересным. Как облако на ветру.

Следующее обновление могло бы сильно повлиять на судьбу этой игры. Так какие же новые функции они внедрят?

У меня было чувство, что СЭО будет радовать меня еще долгое время.

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1516454>