

Новая группа врагов появилась на карте. Это была группа големов. Однако, это был тип големов, неизвестный Онтенту.

"...! Что за чертовщина, эти големы вооружены!"

[Что? Ты хочешь сказать, что это вооруженные големы!?!]

Големы были облачены в каменные латы и шлемы, имели щиты, мечи и короткие копья. И более того они двигались синхронно в квадратном построении. Очень напоминали человеческие войска.

Он не мог видеть, что было внутри построения, но они тащили какой-то деревянный ящик. Онтенту даже подумал, что эта идея неплоха для копирования.

"Хахаха! Невероятно, первый раз вижу что-то подобное... подождите, что это?"

Когда примерно половина големов появилась, они внезапно изменили направление и двинулись к выходу подземелья.

"О чем они только думают? Эти големы... они убегают от врагов?"

Онтенту схватился за голову, но поскольку половина сил противника продолжила продвижение вперед, он отправил красных ящеров, избежавших водяной атаки навстречу им. Большинство из ящеров просто смыло прочь, но оставшееся количество, примерно соответствовало нормальному для этих этажей.

Однако...

"Тц, даже так, они трудные противники. Они взаимодействуют лучше чем люди обычно не утруждающие себя кооперацией."

Они блокировали атаки красных ящеров щитами, протыкая их копьями. Даже если те выдыхали пламя, големы в задних рядах блокировали его щитами.

Они были полностью заблокированы основными силами красных ящеров. Затем, в мгновение ока... ну, помедленнее конечно, чем вода до этого, они продавили путь к лестнице, по кратчайшему пути.

Когда путь был проложен, появилась еще одна группа големов. Их тела также были защищены каменной броней, они выдвинулись, чтобы возглавить наступление. Пройдя через проход, обороняемый первой группой, они приступили к захвату второго этажа.

"Кух...что за проблемные парни... магмовая слизь сбежала из-за воды, а красные лягушки, основной силой которых является яд, против големов бесполезны!"

Для подземелья огненного типа, их эффективность против групп големов, была безнадежно мала.

(Разве что Красные Минотавры могут справиться...)

Он вздохнул, но эти монстры появлялись только на шестом этаже.

"Но если они просто атакуют в лоб...э!?"

Показались новые враги. Однако появились они не со стороны входа.

Он посмотрел на карту четвертого этажа. Отверстие, которое он проделал ранее, для слива воды. Группа врагов появилась из него.

Что... так вот куда пошла половина сил!!! Хахаха, вот оно что! Финт ушами!"

Если стены пробиты врагами, то их можно починить, даже если там есть враг.

Однако, такое нельзя проделать с дырой, которую сам же сделал. Невозможно закрыть её, пока там враги. Также, судя по карте, там оставалась вода. Даже если бы он справился с водой, задействовав все свои возможности, они просто пустили бы вторую волну. Это было бесполезно. Он мог бы придумать лучший план, но этот финт поймал его как рыбу.

Теперь, эта дыра... быстрый вход, минуя первые три этажа.

Более того, даже если эти големы были экипированы более легко, они тащили с собой что-то длинное, похожее на змеиную кожу... Присоединенная на другой стороне подземелья, она изгибалась много раз, удлиняясь.

(Что это и из чего она? И насколько длинной она может быть?)

Големы по прежнему тянули её за собой по всему пути.

Эта группа двигалась окружным путем к выходу.

(Какого черта они творят...?)

Когда группа бронированных големов подошла к четвертому этажу... они остановились. Выглядело так, как будто они чего-то ждали... даже когда силы подземелья атаковали их, они блокировали атаки щитами, мечами и короткими копьями.

Было похоже, что големы стоящие здесь собирались объединиться с теми, кто тащил штуку, похожую на сброшенную змеиную кожу.

"Что за черт...!?"

Показалась новая большая группа врагов. Это были не големы. Он не мог их увидеть.

В тоже время длинная штука, которую тащили големы, начала меняться. Она была плоской, а теперь стала круглой. Затем враги начали двигаться сквозь неё...

(Вероятно это те же самые, что были в воде до этого?)

Они временно покинули подземелье, чтобы вернуться через... дыру на четвертом. Он увидел как они утрамбовали глину вокруг, чтобы ни капли воды не вытекло оттуда.

"Хах, хахаха! Этот парень быстр...!"

Онтенту был на пределе, но восстановил свой боевой дух смехом от всего сердца.

*

Вода продолжила течь через шланг, используя разницу в уровнях. В воде разумеется были

дафнии.

Хотя я и называю это шлангом, это скорее пожарный рукав. Его толщины было недостаточно, чтобы устроить потоп, но затопить подземелье он сможет.

"Вот, план Б, но давайте выслушаем ваши впечатления."

"Если противник сделает дыру чтобы слить воду, вода будет выливаться через неё. Дыра будет захвачена... затем мы повторим тоже что и сейчас, если они сделают дыру еще глубже, правильно...? Я думаю это ужасно! Мы не принимаем во внимание их чувства."

"Как ожидалось от Господина!"

"Жест жестяная."

Кстати, план А подразумевал, что вода пойдет вниз без остановки. План С вступал в действие, если вода будет полностью остановлена, так что мы прекратим использовать её и перейдем в наступление.

Думаю план А был идеальным... неважно как вы на это смотрите, но желать его исполнения немного самонадеянно.

Это просто... мы заказали пожарный рукав за ОП, он был довольно дорогим. Я даже использовал часть из 100000 ОП чаевых. Было бы бесчеловечно менять золото на ОП, так что я одолжил немного у Рокуко, под залог золотых монет. Без процентов... самая дорогая покупка, на этот раз.

Можно было бы рассматривать это как лишние расходы для этого боя с гарантированной победой, это вполне приемлемо. Я имею ввиду, я хочу затопить их... нет. Это совершенно необходимо, чтобы достигнуть нижнего этажа. Мы можем быстро захватывать этажи, повторяя затопление. С другой стороны это не деньги на ветер, мы вполне можем использовать его в гостинице. Точно, точно. Пожарный рукав также вполне можно продать как обычный товар. Очень удобно.

"Однако, Господин, получается во мне нет нужды? Разве не лучше атаковать снаружи?"

Я оставил Ичику с големами, предназначенными для атаки и контроля этажей одного за другим, начиная с первого.

"...Чем плохо получение такого опыта?"

"Ну, да... но не лучше ли выйти и снова зайти через открывшуюся дыру?"

"... Точно. Иди и попробуй."

Извини. Ты страховка, на случай, если план Б провалится. Ты не ненужная. Просто так вышло.

"Группа крыс разведчиков обнаружила оставшихся красных ящеров. Я отправляю големов, для превентивного удара."

"Понял, Мясо, оставляю это на тебя."

Более того, за пределами подземелья есть крысы разведчики. Они были доставлены в деревянном ящике и выпущены снаружи.

"Кема, новое отверстие было открыто. На пятом этаже. Более того это комната босса."

"Как и ожидалось, победить босса утопив его, не выйдет."

Однако, несмотря на то, что они предприняли контр меры, я не сдамся.

Кстати комната босса, выглядит именно как комната босса. Мы не сможем пройти дальше, если не победим его. Непохоже, что сквозь дверь комнаты сможет пройти хоть капля воды, так что единственный путь, победа над красным драконом.

Это довольно плохая игра, когда последний босс с пятидесятого этажа встречает вас на пятом. Даже у плохого баланса должны быть свои пределы.

"... Значит теперь у нас уничтожение дракона?"

Бронированный голем заглянул через дыру.

[Гиааааооу!]

Немедленно после этого дрожь передалась на монитор. А затем все залил белый свет. А затем ничего. Другие големы видели что случилось. Это было дыхание дракона. Невероятный жар накрыл бронированного голема, мгновенно расплавив его... Это какая же должна быть температура, чтобы расплавить каменное снаряжение!?

[Какака! Как вам дыхание этой? Оно может расплавить даже каменные тела. Похоже дыхание этой чутка горячо для твоих куколок!]

Красный дракон триумфально рассмеялся. Её тело было переполнено энергией, достаточной, чтобы заставить нас признать её силу. Это было не то, что вы могли представить, когда она была вместе с этой Глупомандрой.

"Кема? Ты сможешь победить!?"

"...Без понятия."

... Серьезно, у меня нет никаких идей, как сражаться против этого красного дракона.

Однако, мы уже выиграли эту битву. Давайте хотя бы попытаемся.

<http://tl.rulate.ru/book/21/1534>