Глава 205. Повествование о фехтовании на мечах в Цанлин (часть 20)

Эта пещера была чрезвычайно большой картой, тоннели перекрещивались, тропинки пересекались, здесь было множество опасностей. В это место было три входи, и все они располагались в скрытых местах в городе Цанлин. Не имело значения, каким входом ты воспользуешься, всегда был лишь один путь. Однако, нужно было лишь преодолеть нескольких монстров, избежать нескольких ловушек, и дороги начнут пересекаться, а разные награды распределялись по пути или в конце.

Озеро, в которое упали братец Тань и Скорбящая Душа, теоретически, мог преодолеть даже игрок, который не умеет плавать. Посередине озеро, хоть и очень глубокое, но ближе к берегам, оно мелело. Даже если задержишь дыхание и опустишься на дно, а затем пойдешь по нему, все равно сможешь выбраться на берег, поскольку расстояние не велико. К тому же, даже если у игрока полностью закончится воздух, он не потеряет сознание, только уровень жизни начнет непрерывно падать, а так же, придется перенести системную симуляцию ощущения утопления.

И если идти по дороге от озера, то, по сюжету, придется подвергнуться внезапной атаке монстра.

«Похоже, что-то приближается…» - услышав впереди странный шум, братец Тань начал болтать глупости.

«Это я и хотела у тебя спросить». – Сказала Скорбящая Душа. – «На этих каменных стенах нет растительности, но в пещере воняет смертью, это значит, что тут обитает какое-то животное. А когда мы только вошли в тоннель, запаха не было, пока он не расширился. Это значит, что есть вероятность, что это животное очень большое и может двигаться только здесь». – Пока она говорила, достала из рюкзака MP5 и свой фонарик, приложила его к стволу, нацелив вперед во мрак, готовясь открыть огонь.

«Тогда бежим». – Сказал братец Тань. – «Если побежим назад, то там будет довольно узко, и он не сможет погнаться за нами».

«А потом?» - обернулась и спросила Скорбящая Душа. – «Здесь только одна дорога, у озера пока безопасно, но там нет выхода».

«Хм… И правда». - Братец Тань тоже вынул свой [Дробовик Винчестер] и дослал патрон.

На самом деле, побежать назад – это тоже вариант, так или иначе, в сценарии игрокам не нужно есть, пить и осуществлять другие естественные потребности, им лишь нужно не быть атакованными монстрами, и их уровню жизни ничто угрожать не будет. Дождавшись, когда солнце сядет, их товарищи обнаружат, что их нет в гостинице, и придут их искать.

Но откуда Фэн Буцзюэ узнать, что случилось с братцем Танем и Скорбящей Душой. О не мог бы подумать что-то вроде «эти двое провалились в какую-то глубокую яму». Вероятнее, он бы подумал, что их схватили NPC. Поэтому, даже если Фэн Буцзюэ будет одно за другим обыскивать здания, в поисках двух людей, они будут осматривать все лишь поверхностно и едва ли смогут обнаружить провал в одном из домов.

В общем, если бежать обратно, то была вероятность, что до конца сценария их так и не найдут, к такому выводу пришла Скорбящая Душа.

«Появился, очень близко…» - Скорбящая Душа смотрела в темноту и комментировала. У нее и

братца Таня талант расследования был уровня Е, однако, у нее, как у игрока с прокачанным талантом стрельбы, зрение было намного острее, чем у братца Таня.

Услышав ее слова, братец Тань тоже поднял ствол, нацелили его вперед и приготовился стрелять.

Аргррр…

Снова рев, он слился с громким топотом. Тело, размером с огромный автомобиль, выскочило в поле зрения двух людей.

Этот монстр был огромным, если подойдет ближе и встанет, то сложно будет одним взглядом окинуть его всего. Его кожа в свете фонариков касалась склизкой и гладкой, судя по очертаниям его спины, это, должно быть, огромный крокодил.

Однако, голова этого монстра несколько отличалась от крокодильей. Она больше походила на собачью, а рев, который он издавал, напоминал медвежий.

«Бабах». Дробовик в руках братца Таня выстрелил. Расстояние было коротким, и сила этой таки считалась высокой, но сейчас, на удивление, она не смогла пробить кожу крокодила, осколки застряли в крокодильей спине и не нанесли повреждений его плоти.

Почти в тот же момент, из MP5 Скорбящей Души хлынул поток пуль. Однако ее атаки явно были эффективнее и направленнее. Она целилась в глаза монстру и, когда открыла огонь, следовала правилу и стреляла одиночными.

Этот огромный крокодил тоже знал, что попадание в глаз для него чревато, поэтому он открыл огромную пасть, непрерывно уклонялся, тряся головой, и рванулся вперед.

«Отходим!» - это слово Скорбящая Душа сказала очень четко и ясно.

Братец Тань интуитивно понял, что это слова означает не «отступаем», а «отходим и нападаем», поэтому, стреляем, перезаряжаем, отходим вместе со Скорбящей Душой.

Подвергаясь атакам, этот монстр, хоть и не получил большого урона, но нельзя сказать, что на него ничего не действовало. К тому же, чтобы защитить глаза, в которые были нацелены атаки, ему приходилось постоянно мотать головой, естественно, это сказывалось на его скорости.

В замедлении скорости огромного крокодила, братец Тань и Скорбящая Душа были умелыми. В любом случае, у них у обоих было оружие дальнего действия, приличный запас патронов, нужно было лишь сохранять дистанцию более пяти метров, постепенно нанося урон монстру.

Появление этого чудовища было очень мощным, этот узкий, темный, крайне ограниченный тоннель, тоже наводил ужас. В самом деле, если бы игроки повернулись к монстру спиной и побежали, тогда он целеустремленно преследовал бы их. Однако, этого монстра нельзя было считать сильным, вплоть до того, что он и в подметки не годился сверхъестественному дереву, которое встретили Фэн Буцзюэ и Дождь Разлуки.

Его скорость под небольшим давлением замедлялась. Обороноспособность высокая, но слабости довольно очевидны, кроме того, игроки очень легко догадались, где сосредоточить атаку. Способ атаки один - естественный способ, силы его атаки едва ли достаточно, чтобы убить игрока одним ударом.

А самое главное, окружающая обстановка уже сама по себе помогала игрокам справляться с ним. Для игрока, который предпочитает сражаться в ближнем бою, нужно бежать назад, до того отрезка пути, где монстр не сможет напасть и он будет в безопасности. А для игроков предпочитающих дальние атаки, и говорить нечего, просто использовать оружие дальнего боя, чтобы замедлять его шаг. В любом случае, в таком тоннеле, да еще при такой большой цели, попасть в нее будет не сложно.

На самом деле, если бы заранее знать об этой опасности и, повернувшись, бежать назад, то все было бы еще проще. Поскольку этот монстр в итоге застрял бы в определенном месте тоннеля и совсем не смог бы двигаться, тогда убить его не составило бы труда.

Такие настройки делают бой слишком легким, фактически, с точки зрения системы, это рационально.

Похоже, в этой скрытой пещере есть какие-то награды или опасности связанные с сюжетом, система не может создать на пути игроков опасности, от которых они, несомненно, умрут. В этом случае, проще было убить их при падении.

Поэтому, когда игроки только вошли сюда, в первый момент они потеряли две трети жизни и определенное количество выносливости, последовавшее сразу за этим сражение не могло быть слишком трудным, только если это сценарий уровня сумасшедший кошмар…

Аргррр…

В самом деле, в этом реве после пяти минут преследования двух людей появилась подавленность… Этот монстр гнался-гнался, и сам оказался в месте, в котором не мог даже повернуться.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/341/62840