Как только Железная заповедь скорректировал тактику, игроки вскоре обнаружили, что помимо нынешних машин появилось еще несколько новых, которые в основном представляли собой подвижные цилиндрические бочки, напоминающие осьминога.

Когда они впервые увидели их, Эдвард подумал, что над ними издеваются - как могло что-то, двигающееся так медленно и беззаботно, схватить игроков?

Тем не менее, Железная Заповедь вскоре доказал, на что она способна!

И в нем тоже не было ничего таинственного или особенного: машина просто полагались на вычисление.

Однажды пойманный ею пленник, будет безостановочно мучиться каким-то несмертельным магическим лучом. Доля секунды резкой боли хватит, дабы дезертировать пленника, и чтобы тот не произнес заклинание или священные искусства, следовательно, машина сможет достичь своей цели захвата.

И группа Эдварда узнала об этом из первых рук благодаря тому, когда поймали Джо.

Более того, принцесса Лия заметила хитрость этого слоя, во время боя.

- Машины, которые не могут сражаться или быстро передвигаться, расплавляют в серебряную жидкость, а затем впитывают между щелей, чтобы бесконечно создать новых!

Для большинства людей в этом мире такая функция, которая могла перерабатывать трупы союзников и неустанно создавать новых, определенно казалась тем еще геморроем.

Но так казалось для игроков

- Мы не можем оглушить их всех сразу. Поэтому нам придется сосредоточить весь наш урон и убивать их по одному! - Закричала Лия.

И это, безусловно, было лучшим решением: по логике вещей, машины, которые не могли сражаться или быстро передвигаться, сразу же перерабатывались полом, что означало бесконечную мясорубку игрокам, ведь те будут пребывать и пребывать без конца.

Но только игроки отличались в этом отношении. Монстры, которых они убьют, будут непосредственно принесены в жертву Си Вэю, богу Игр!

И это правда, даже если они находятся в ЭНСР!

Поэтому ошеломляющее столпище машин, подобных по силе Эдварду, не имели большого значения, и потому они могли позволить машинам переплавляться для переработки материала. По сравнению с этим, использование мощных навыков для одиночной цели, дабы уничтожить своих врагов одного за другим, и тем самым чтобы их труп немедленно исчезли, было правильным выбором.

Как бы то ни было, битва стала изнурительной, и только после долгих сражений Эдвард понял, что поражение его стороны неизбежно. Поэтому сражаться дальше было бессмысленно, поскольку они не могли поменяться ролями с их нынешней силой.

- Отступаем! - Решительно приказал Эдвард.

- Сдавайтесь. Вам не…

Но еще до того, как Железная Заповедь закончил говорить, тела игроков превратились в искры, и они просто исчезли.

Если бы Эдвард и остальные могли говорить во время телепортации, то они бы наверняка громко насмехались над ними, по типу: "У нас есть городские порталы, придурки!"

*

*

*

- Итак, вы, ребята, целехонькие. - Марни столкнулся с Эдвардом и остальными в точке телепорта и не мог не выразить негодование из-за того, что они вышли через телепорт, а не через точку возрождения.

- Хотя я немного расстроен тем, что ты сказал, но бизнес на первом месте… как далеко вы прошли Темное Небо? - Спросил Эдвард у Марни.

- Мы нашли сияющего монстра, но враги между первым и третьим слоями отняли у нас слишком много времени, и баффы, которые мисс Илина наложила на нас у входа, к тому времени исчезли. Даже если бы мы смогли добраться до горла монстра, то мы не смогли бы пройти мимо щупалец, - С несчастным видом ответил Марни.

Тот, кто отвечал за выхватывание ключа в команде Марни, был Мастером Меча Берсеркер, Зонианом Грейклоу.

В то время как Мастера Меча Берсеркер имели больше HP, чем Духовный Фехтовальщик, их

основной навык "Благородная смерть" на четверть сжигал HP, что делало их более уязвимыми, чем Духовных Фехтовальщиков.

Причина, по которой группа Марни выбрала Зониана в качестве приманки, заключалась в том, что пищеварительные жидкости, выделяемые внутри тела сияющих монстров, были чрезвычайно разрушительными. Ни один игрок не продержался бы долго, даже если бы он не был Мастером Меча Берсеркер, и большинство игроков не имели скрытого класса, такого как Принцесса-Воин.

С другой стороны, хотя Мастера Меча Берсеркер были слабы, их вампирические навыки со временем могли накапливаться. Выдержав первый раунд атак у входа с помощью баффа Илины, Зониан ворвался в тело цели, активировал Благородная смерть, и нанес значительный урон внутри жертвы. Затем он использовал свой вампирический навык, чтобы восстановить утраченное HP, через борьбу внутри и, следовательно, попытался взять ключ.

Хотя идея была хорошей, с фактической реализацией возникли две проблемы.

Во-первых, сияющие звери обычно находились слишком далеко от входа в слоя Темного Неба, и к тому времени, когда цель была заманена туда, баффы Илины стали ослабевать.

Во-вторых, урон, который мог нанести Зониан, был недостаточно велик, чтобы он мог пережить пищеварительные жидкости, и он расплавился бы на полпути...

- Хм... У меня появилась идея.

Эдвард кивнул и рассказал Марни о своем плане.

Последний, казалось, засомневался после минутного размышления. - Другими словами, вы хотите, чтобы все очистили Темное Небо как можно скорее?

- Совершенно верно. До окончания события осталось четыре дня, и я готов выделить день, чтобы сделать все возможное и помочь другим игрокам очистить Темное Небо.

- Но что в этом хорошего?

- Это поможет нам со Стальной Землей, - Торжественно объяснил Эдвард. - В четвертом слое слишком много врагов, и если нас будет в несколько раз больше, то только вопрос времени когда мы попадем в пятый слой. Вот почему нам нужно больше людей, чтобы те сдерживали мелкую сошку, в то время как мы будем думать о том, как уничтожить нашего врага.

- Понятно, так вот к чему ты клонишь, - Кивнул Марни и понимающе улыбнулся. - Должно сработать. Я, конечно, не возражаю, не говоря уже о том, что нам придется поднапрячься с Темным Небом. Но для нас определенно не будет никакого вреда и тем более мы сможем

получить с этого прибыль, если сможем подняться до четвертого слоя.

Таким образом, по мере того, как группа Эдварда приступала к работе, все больше и больше игроков успешно преодолевали испытание слоя Темного Неба, становясь, таким образом, неоспоримой вспомогательной силой в продвижении вниз к Стальной Земле.

Таким образом, на четвертый день события ЭНСР игроки сделали свои последние приготовления под руководством Эдварда.

В следующую долю секунды группа из более чем пятидесяти игроков одновременно активировала Ключи Стальной Земли, и прибыли в мир, построенное полностью из металла.

http://tl.rulate.ru/book/36479/1427816