Что делать, когда вы столкнётесь с Цунами?

Хотя на самом деле правильных ответов нет, держать руки над головой было явно не в стиле игроков.

На самом деле, Марни и другие были не слишком далеко от деревни Людо-лягушек, и они просто могли добраться до неё до того, как наступит Цунами.

После этого им нужно было только использовать камень жизни в деревне Людо-лягушек и телепортироваться в Безымянный город или Ланкастер для спасения, так как большинство Цунами будет простираться только на несколько миль от побережья. Он определенно не доберётся до Безымянного города, который был в десятках миль отсюда, и уж тем более до Ланкастера, который находился в полумиле.

На самом деле, многие другие игроки, кроме Ивана и Марни, намеревались сделать это, и каждый из них дико мчался к деревне.

Но Марни вдруг вспомнил об одной серьёзной проблеме.

- Стойте!

Он закричал на игроков, которым ещё предстояло бежать.

- Людо-лягушки, которые не заключили с нами контракт, не могут быть воскрешены! Половина из них умрет, если Цунами обрушится прямо на их деревню!

Остальные игроки поняли это только благодаря предупреждению Марни.

И все же люди, которые ещё не достигли уровня легенды, были незначительны в присутствии такого природного бедствия.

Хотя Си Вэй упоминал в руководстве для игроков, что Вызывающие Приливы могут вызвать Цунами, это умение было поздней игровой техникой, которая требовала высокого уровня игрока. Более того, даже если бы был игрок, который мог бы выполнить это, искусственные цунами все равно были бы скучными по сравнению с естественными.

В конце концов, как мелкое божество для Бога океана, сила Повелителя Воды включала в себя только море по малейшей доле. Это, в конечном счете, не было его работой, и поскольку силу, которую получил Си Вэй, была дефектной версией в первую очередь, было впечатляюще, что он мог использовать этот аспект и независимо создавать класс Вызывающего Приливы. Как таковой, не было никакого способа, которым он мог чрезмерно преследовать силу…

- Это верно, но что же нам делать?

Остальные игроки инстинктивно повернулись, их глаза остановились на Марни.

- Одной нашей силы недостаточно, чтобы остановить эту мощную волну, верно?

- Успокойтесь. Мы не боремся с цунами - мы просто должны ослабить волну, которая ударит по деревне!

Правда заключалась в том, что у Марни тоже не было опыта борьбы с Цунами, но, будучи временным лидером игроков, он не должен был сбиваться с пути.

- Делайте это как обычно: воины идут впереди и бросают все оборонительные навыки, все, чем можно блокировать, подойдёт. Жрецы остаются позади. Все остальные классы, атакуйте волну. Не жалейте никакой маны!

Он не сказал всё ясно, но другие игроки в основном знали, о чем он говорил.

Они собирались там умереть. Силу Цунами было не так-то легко обмануть, и шансы выжить были ничтожно малы. На самом деле, вполне возможно, что их усилия ничего не значат.

Другие игроки тоже могли не успеть добраться сюда вовремя, чтобы оживить их, а это означало, что они все определенно будут заперты на три дня в этой маленькой темной хижине.

Тем не менее, никто из игроков не убежал.

Деревня Людо-лягушек была союзником Церкви Бога игр, и многие Людо-лягушки уже посвятили вторую половину своей жизни игрокам в качестве своих последователей, внося посильный вклад в их приключения.

Таким образом, игроки должны защищать деревню Людо-лягушек, будь то из чувства или разума.

Возможно, их усилия окажутся бесполезными, но по крайней мере они должны встать перед деревней и попытаться защитить её прямо сейчас.

Ледяные стрелы , огненные шары, цепные молнии - не считаясь с эффективностью, все игроки, которым ещё предстояло изменить свой класс, изливали свои заклинания на сверхмассивную волну, несущуюся на них, готовую поглотить небо и землю.

В то же самое время игроки, которые сменили класс на Вызывающих Приливы, использовали

водные навыки, такие как водяной пистолет, водяные пушки, гидропоглотитель или призыв циклонов, чтобы сделать всё возможное, чтобы ослабить силу прилива. Жаль только, что по мере приближения прилива он даже не уменьшился в высоту - ни на йоту.

Когда прилив был примерно в двухстах метрах от них, Жрецы подняли сияющий священный щит так далеко вперед, как только могли. Но даже если они были безмерно надежны против обычных врагов, он был быстро перегружен и раздавлен в тот момент, когда прилив коснулся его, уменьшенный до бесчисленных треугольных фрагментов, которые исчезали в течение прилива.

- Джарвис!

Крикнул Марни, и холодная золотисто-красная стальная броня немедленно окутала его тело, когда он повел игроков класса воинов поднимать последнюю линию обороны своими собственными телами.

Будь то в их сознании или в том, что их решимость оказалась полезной, прилив, казалось, замедлялся с каждой секундой.

Тем не менее, все игроки воины потеряли своё ХП в мгновенье ока. Их крепкие доспехи были разбиты и сплющены огромной силой прилива, в то время как их тела были взорваны и пойманы в подводные течения, как ничто другое, как отходы.

Крепкая броня Марни тоже не продержалась долго, поскольку его броня не была какой-то стальной боевой броней, оснащенной квантовой противоударной способностью, которая могла бы отвлечь ужасный импульс от прилива цунами, который в свою очередь превратил его в фарш, покрытый железом. На самом деле, он был первым, кто умер, так как он доблестно остался впереди остальных игроков.

Естественно, игроки всех остальных классов не дрогнули. Когда прилив приблизился, и их захлестнула глубокая сокрушающая душу мощь природы, и каждая часть их тел содрогнулась, они использовали каждую частицу своей силы, чтобы выполнить своё последнее умение.

В конце концов, все тридцать три игрока за пределами деревни Людо-лягушек погибли, не отступая в своей битве против их непобедимого врага, цунами.

И благодаря их усилиям Людо-лягушек были ранены только благодаря их опыту с цунами и подготовкой, хотя их деревня была разрушена. По мере того, как всё больше игроков спешили сюда, даже критически раненые были спасены без каких-либо потерь!

- Ваши имена будут вспоминаться, и ваши достижения будут известны вечно!

После того как обрушилось цунами, в деревне Людо-лягушек предстояло сделать миллион дел.

Старейшина стоял шатаясь на крыше раковины, оплакивая игроков, которые храбро погибли.

Между тем, те же самые заслуженные игроки поднимали ад на форумах. Они не хотели таких почестей, потому что чувствовали, что они действительно умерли, и было лучше дать им некоторую игровую валюту и опыта в качестве вознаграждения взамен.

Но пока другие игроки, как всегда, шумели, Ангор спешил обратно в Безымянный город и впервые посетил деревню Людо-лягушек.

Он чувствовал, что что-то не так.

- Это довольно большое дело, но почему Бог игр вообще не отреагировал?

Он смотрел на далекое море, хотя эти опасения затуманили его разум, заметив тогда, что над морской поверхностью появилось нечто, что должно было быть плоским...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/36479/984544