

В этот момент весь Город Героев был охвачен хаосом.

Крики, возгласы и команды раздавались в каждом уголке.

«...е...».

"Быстрее, там Бог Истребитель, гонитесь за ним!"

"Не дайте God Slayer'у сбежать, остановите его!"

"Черт, почему он все еще непобедим, даже когда вокруг столько людей?!"

..

Зонт Мередит в руке Майка уже давно превратился в пистолет Мередит.

Он бежал, стреляя. В этот момент ему уже было все равно, кто его цель - игрок или NPC. Пока перед ним появлялось живое существо, все они были врагами!

Однако никто, будь то NPC или игрок, не мог блокировать обычную атаку Майка.

Все они были убиты мгновенно!

Пули дождем сыпались из дула пистолета.

В то же время бесчисленные дальние атаки обрушились на Майка со всех сторон. Тем не менее, HP Майка всегда оставалось на уровне более 90%!

Причина была очень проста. В его пассивной панели умений был божественный навык!

[Поглощение крови (пассивное усиление божественного уровня): поглощает 3,000% HP при нанесении урона].

С этим умением Майк мог восстановить все свои HP одной атакой!

Это также было причиной, по которой он преобразовал Зонт Мередит в его оружейную форму.

Использование формы зонтика для убийства отнимало слишком много времени.

Зонтичная форма подходила для борьбы с очень сильными магами или для ночных боев.

С другой стороны, форма пистолета подходила для борьбы с большой группой людей.

Пули обрушились на Город Героев, превратив все в беспорядок, каждый сантиметр города был изрешечен дырами.

Пули проносились по улицам, унося жизни бесчисленных игроков и NPC.

Однако если NPC можно было убить, то игроки никогда не умирали!

После смерти игроки немедленно возрождались в церкви Города Героев и снова вступали в бой.

Бесконечное количество игроков, казалось, использовали свое преимущество в количестве, чтобы сражаться против Майка.

we.com

Дело было не в том, что они не боялись смерти.

Все было как раз наоборот, эти игроки были просто кучкой неорганизованных мобов.

Тем не менее, они все еще могли неоднократно умирать от рук Майка, вплоть до того, что теряли один или два уровня и несколько единиц снаряжения.

На самом деле причина была очень проста. Дело в том, что награда за Майка росла!

[Чудовищное преступление! Игрок God Slayer совершил чудовищное преступление в Городе Героев. Он убил бесчисленное количество NPC, награда за него теперь составляет 50 000 золотых монет!]

[Гнусное преступление! Игрок God Slayer совершил отвратительное преступление в Городе Героев. Он убил бесчисленное количество NPC, награда теперь составляет 50 000 золотых монет!]

[Гнусное преступление! Игрок God Slayer совершил отвратительное преступление в Городе Героев. Он убил бесчисленное количество NPC, награда теперь составляет 50 000 золотых монет!]

Награда за Майка постоянно росла!

Многие уже давно хотели бросить эту охоту.

Однако их потери были слишком велики. Если они уйдут сейчас, это будет равносильно крупной потере.

Эти предметы снаряжения были очень ценны на ранних стадиях. Для этих простых игроков любой случайный зеленый предмет снаряжения был важнее их жизни!

С одной стороны, постоянно растущая щедрость Майка подпитывала их жадность к деньгам.

С другой стороны, они не могли позволить себе потерь, поэтому не решались сдаться.

После нескольких смертей многие все обдумали и сложили свои активы на складе.

Затем они бросились на самое опасное поле боя, не имея ничего на теле.

Собирались ли они сражаться с Майком?

Вовсе нет!

Они собирались подбирать трофеи на земле!

После того, как все были убиты, на землю падали предметы.

Кому будет принадлежать добыча?

Конечно же, Майку.

Однако Майк никогда не подбирал добычу.

Лучшим из этих предметов было только синее оборудование. Для Майка они не стоили даже того, чтобы нагнуться, чтобы подобрать оборудование.

Поэтому Город Героев был весь покрыт оборудованием.

Все улицы и переулки были освещены различными цветами оборудования.

Более того, это оборудование становилось бесхозным, если его не подбирали в течение пяти минут после падения.

Вот почему эти люди бросились на поле боя, чтобы подобрать снаряжение в таком неохраемом состоянии!

"Хахаха, я богат, я подобрал зеленый пистолет!"

"Зеленый пистолет - это ничто, я подобрал зеленый щит 15 уровня!"

"А я, блядь, подобрал синий нагрудник. Я богат!"

На поле боя повсюду были слышны крики боли.

Некоторые из них только успели подобрать два или три предмета снаряжения, как их убили пули Майка.

Тем не менее, они все еще были очень взволнованы!

Ведь даже если они умрут, то потеряют только 10% очков опыта.

Даже в случае десяти смертей они потеряют только один уровень.

Потеря одного уровня не имела никакого значения. Все, что им нужно было сделать, это сражаться с монстрами и снова повышать уровень.

Однако все эти предметы снаряжения были ценными.

Даже после того, как Богоубийца был пойман, и битва закончилась, снаряжение на их руках все еще можно было продать за очень высокую цену.

Это было связано с тем, что многие игроки потеряли свое снаряжение во время битвы. Они должны были выкупить свое снаряжение.

Иначе их боевая мощь сильно снизилась бы, и они не смогли бы выжить во Втором мире.

Эта игра была такой увлекательной. Небольшой инцидент мог принести богатство многим людям.

Но в то же время эта игра была и жестокой.

Несчастный случай мог перевернуть жизнь обычного игрока с ног на голову.

Битва длилась уже 30 минут, но она еще не закончилась.

Многие игроки поняли, что сила атаки Бога Убийцы слишком велика.

Никто не знал, откуда у него такая сила атаки.

Однако деньги могут сделать возможным все.

Они должны были сражаться, даже если на кону стояла их жизнь.

Даже если бы им пришлось использовать груды трупов, они все равно были бы полны решимости убить его.

50 000 золотых монет, это было 50 000 золотых монет!

Если кто-то получит такую награду, то сможет купить небольшой дом в реальном мире.

Такое богатство было слишком заманчиво для обычных людей.

Однако, если бы они продолжали умирать подобным образом, сила преследователей становилась бы все слабее и слабее.

Валявшееся на земле оборудование не ждало, пока они его подберут.

Падальщики, пробравшиеся на поле боя, были похожи на рой жадной саранчи. Они пронеслись по всему полю боя и с бешеной скоростью собирали добычу.

Наконец, некоторые игроки отреагировали.

"Игроки с навыками блокировки, соберитесь вместе и блокируйте нас!"

Многие игроки осознали это.

Правильно, поскольку атака God Slayer была слишком мощной, почему бы просто не использовать навык блокировки, чтобы заблокировать ее.

В конце концов, независимо от того, насколько мощной была атака, если это была физическая атака, она могла быть полностью блокирована навыком "Блок"!

Когда дело дошло до ближнего боя, мог ли он оставаться таким же сильным?

<http://tl.rulate.ru/book/61409/2990297>