

Игроки были застигнуты врасплох, когда Хитклифф озвучил повестку дня собрания. В комнате тут же поднялся шум.

"Стратегическое совещание на последнем этаже?"

Кирито первым высказал свое недоумение.

"Я не понимаю, что вы имеете в виду, капитан Хитклифф".

Почти никто не понял, что имел в виду Хитклифф. Они смотрели на Хитклифа, призывая его рассказать подробнее. Ву Янь и Асуна также были озадачены словами капитана. За исключением Соуты и Кляйна, они были спокойны как огурцы, что говорило о том, что они знали об этом заранее. Зачистка этажа - это не просто погружение в лабиринт, нахождение комнаты босса и убийство босса. Есть больше соображений, чем простое линейное продвижение.

Им приходилось беспокоиться о том, как разблокировать города, исследовать поля. Были также лабиринты, где игроки должны были выполнить определенные задания, прежде чем попасть в подземелье. Существует также проблема сбора данных карты.

Перед зачисткой этажа обычно проводится несколько стратегических совещаний, которые созываются всякий раз, когда достигается незначительный прогресс в статусе зачистки этажа.

Даже для этажей с относительно простым дизайном потребуется не менее 10 совещаний от начала и до конца. Каждый этаж всегда заканчивается встречей с боссом рейда.

Прошло всего 2 дня с тех пор, как был очищен 99-й этаж. Если говорить по опыту, они все еще должны разведывать 100-й этаж. Большинство из них даже не знают расположение, географию, уровни монстров, навыки и способы атаки на этом этаже. Хитклифф сказал, что это последняя встреча, так что... Как можно сохранять спокойствие в таких условиях?.. Хитклифф ожидал такого ответа. Он наклонился вперед, сцепив пальцы. Он подпер подбородок сцепленными пальцами. Он был похож на врача, который собирается обсудить диагноз с очень больным пациентом. Шум утих, когда они почувствовали мрачное настроение.

"Я знаю, о чем вы думаете, ребята, почему мы так разговариваем? Но, не вините свои уши, вы все правильно слышали!"

Хитклифф продолжил спокойным тоном.

"После зачистки 99-го этажа Фууринказан, Лунные Черные Коты и Рыцари Кровавой Клятвы отправили свои разведывательные партии в глубь 100-го этажа. Мы разделяем те же чувства, что и все чистильщики, мы хотим очистить эту игру как можно быстрее".

Все, кроме Ву Яня, кивнули. Он не мог не восхититься тем, как искренне Хитклифф произнес эту фразу. Ву Янь тоже погрузился в раздумья, увидев честное выражение лица Хитклифа.

Он, наверное, единственный, кто любит этот мир, он создал его, в конце концов.

Этот парень, вероятно, величайший актер, раз смог так убедительно сыграть роль Хитклифа.

То, что сказал Хитклифф, также просветило всех.

"Итак, отчеты разведчиков, которые отправились на разведку..."

Хитклиф сказал то, что удивило всех.

"Здесь нет монстров, полей, лабиринтов и лабиринтов. На этом этаже есть только один город!"  
"Что?!" Игроки были поражены этим сенсационным заявлением. Затем их мозг привел информацию в соответствие со своими знаниями.

Площадь поверхности каждого этажа в SAO уменьшалась по мере того, как человек поднимался по этажам. С одним городом рейдовая группа вполне могла прийти к таким выводам.

Но без полей, монстров или лабиринта...

"Если нет ни полей, ни монстров, ни лабиринта, как мы найдем босса?"

Кирито первым нахмурился. Хитклифф сказал вслух после того, как все затаили дыхание в напряжении.

"Это подводит меня к повестке дня..." Хитклифф встал. Он медленно обратился ко всем.

"На 100-м этаже находится город, занимающий весь этаж. Здесь живут NPC, есть кафе, гостиницы, здания. В центре этого города находится замок..." Хитклифф выплюнул название этого замка.

"Дворец красного нефрита!".

Остальные игроки снова заговорили и зашептались.

Бу Янь снова открыл рот: будет ли финальный босс ждать нас во дворце Красного нефрита?

В комнате воцарилась тишина, как будто кто-то схватил за горло каждого из присутствующих.

Хитклифф кивнул, когда игроки, наконец, уловили его мысль.

Только один босс стоял между ними и полной свободой.

Им не нужно утруждать себя составлением карт, проверкой атак здешних инсетов.

Им не нужно идти в лабиринт или выполнять специальный квест, им достаточно прийти в Дворец Красного Нефрита и бросить вызов боссу... Если они победят, то смогут обрести свободу. Если же они облажаются, то смогут остаться в этой клетке навсегда.

В комнате царил тяжелое настроение. Игроки опустили головы в глубокой растерянности. Их не радовал тот факт, что им нужно убить только одного монстра - самого босса Этажа.

Они были сильнейшими игроками во всей SAO.

Если они бросят вызов боссу этажа и победят, все закончится хорошо. Они все смогут вернуться в реальный мир. Но если они проиграют, никто не смел даже представить себе последствия. Если они умрут, следующая партия компетентных игроков может никогда не появиться. Они должны быть сильнее, опытнее и сговорчивее, чем те, что есть сейчас. Когда это произойдет?

К тому же, никто не хотел умирать, если они умрут, рейдовая группа будет уничтожена.

Хитклиф постучал по столу, чтобы привлечь всеобщее внимание. Он заговорил голосом, который нашел отклик в сердцах каждого.

"Завтра мы сразимся с последним боссом, подготовьте все необходимое для битвы. Когда закончите, соберитесь на платформе телепорта на 100-м этаже..." Хитклиф перевел взгляд на Ву Яня. Ву Янь посмотрел на него в ответ. Некоторое время они смотрели друг на друга, а затем отвели глаза.

Завтра наступит день, когда они решат этот вопрос раз и навсегда!

<http://tl.rulate.ru/book/7420/2103215>