

## Глава 7 Водная ловушка! Разбитые игроки!

Будучи Лордом Монстров, Чжан Цянь очень чётко представлял себе правила дропа. То, что босс может дропнуть, зависит от производственных мощностей его территории. Причина, по которой мифический босс может дропать артефакты, заключается в том, что его территория достаточно велика, а производственные мощности чрезвычайно ужасающи, и он может создавать артефакты под влиянием законов.

Падший Мастер Тёмного Меча - всего лишь Бронзовый Лорд 20-го уровня. Его территория не так велика, а производственные мощности прискорбно низки. Дропнуть артефакт попросту невозможно.

Если бы никто не приходил убивать его более десяти или двадцати лет подряд, возможно, ему и удалось бы накопить достаточно энергии, чтобы создать артефакт. Но возможно ли это? Очевидно, нет!

"Тем не менее, это тоже хорошо. Чем больше игроков придёт, тем больше очков силы веры я получу, и время до повышения к уровню Серебряного Лорда может значительно сократиться".

Чжан Цянь очень уверен в созданных им уровнях. Хоть они уровни не смогут полностью остановить продвижение игроков, они могут значительно замедлить темп их продвижения. Возможно, когда завтра утром вход в подземелье закроют, в зал так никто и не войдёт.

Если Чжан Цянь сможет пережить эту ночь, у него будет достаточно времени, чтобы создать более изысканные уровни до наступления следующего открытия разлома.

С течением времени всё больше и больше игроков будут заходили в ветку с вопросами.

А Чжан Цянь в это время получал всё больше и больше силы веры.

В то же время первая группа игроков уже уничтожила всех скелетов на первом уровне и теперь двигалась ко второму уровню, установленному Чжан Цянем. Две передовые команды достигли соглашения между собой и вместе продвигались вперед.

Внезапно, вор, стоявший впереди, сказал: "Здесь есть участок водного пути, там должна быть какая-то ловушка или что-то типа того".

Люди, стоящие за ним, не восприняли его слова всерьез: "Что тут может быть странного? В воде не должно быть никаких спрятанных ловушек, верно?"

Пафф... Тум!

Как только он заговорил, вор, исследовавший путь впереди, внезапно упал головой вперед, расплескав большое количество воды.

Он быстро встал и выругался, полный негодования: "Черт возьми! Вода неглубокая, но на дне есть ступеньки, если вы не будете осторожны, то споткнетесь, будьте осторожны."

Остальные вздохнули с облегчением, когда услышали эти слова. Избежать ловушки было не слишком сложно, главное - использовать оружие для проверки дна и можно двигаться, как раньше.

Однако вскоре они поняли, что то, что они считали плёвым делом, оказалось не таким уж и

простым.

Группа людей шла по пояс в воде, и внезапно по падали в воду один за другим.

"Чёрт! В воде не только ступени, но и большие ямы!"

"Почему это Тайное Царство такое неприятное?"

"Подойди и помоги мне, я застрял в яме между двумя ступенями!"

"Ах! Чёрт! Под водой ступени и ямы, а наверху - воздушные стены!"

.....

Чжан Цянь вложил много маны в этот уровень. Ступени и глубокие ямы в воде, а также воздушные стены над ними - все препятствия были расположены в шахматном порядке, из-за чего любой человек мог пострадать из-за небольшой неосторожности.

Но избежать такого рода препятствия несложно. Пока впереди есть кто-то, кто исследует путь, люди позади могут следовать за ним, избегая ловушек.

Игроки не дураки, и они определенно догадаются до этого метода.

Таким образом, скорость их продвижения будет значительно уменьшена, так что цель Чжан Цяня задержать игроков на как можно большее время можно считать выполненной.

Однако целью Чжан Цяня было не только замедлить темп игроков, он также хотел получить силу веры от них, поэтому он определенно не мог позволить игрокам так легко пройти этот уровень.

Несомненно, у Чжан Цяня всё ещё есть туз в рукаве!

.....

Всё было именно так, как и ожидал Чжан Цянь. После того, как некоторые игроки попадали один за другим, они начали выстраиваться в линию, позволяя одному человеку впереди исследовать путь, остальные же послушно следовали за ним.

Пройдя половину пути, игроки внезапно почувствовали, как земля

под ними слегка задрожала, а затем повернулась, как откидной клапан.

Большинство игроков вскрикнули, упали в воду и исчезли, выжило только трое.

Оказалось, что это место было большой ловушкой. Земля выглядела твердой, но на самом деле это была скрытая откидная площадка.

В середине площадки был вал, который соединял заднюю и переднюю части.

Если вы будете идти по середине, опираясь на вал и используя плавучесть воды, плюс баланс, заслонка не перевернется и вы дойдёте до конца.

Однако из-за необходимости избегать препятствий, игроки неосознанно подошли к краю. Когда вес откидной площадки достиг критической точки для срабатывания механизма,

она естественным образом перевернулась.

В двух командах было по десять игроков, и семеро из них оказались в ловушке под откидной крышкой. Оставшаяся троица некоторое время пребывала в растерянности, не зная, двигаться им дальше или спасти своих товарищей по команде.

Даже если они выберут спасение, то как им помочь?

Стены и пол в тайном царстве, похоже, были сделаны из каменных плит, и их, на первый взгляд, было легко уничтожить, но на самом деле они защищались законами мира, точно так же, как карты в некоторых видеоиграх, все они были неразрушимы.

Оставался только один вариант пройти механизм - понять как он работает и быть осторожным.

"Их невозможно спасти, давайте двигаться дальше?"

"Но нас всего трое, так что, боюсь, мы не сможем добраться до Павшего Мастера Тёмного Меча".

"Мы не можем просто вернуться, ничего не сделав! По крайней мере, нам нужно узнать, что ждет нас впереди".

"Хорошо, давайте двигаться дальше".

Они втроем прошли по середине откидной платформы, сохраняя равновесие и осторожно двигаясь вперед. Наконец, они прошли через зону ловушек, но внезапно увидели красные пятна, загоревшиеся в тёмном проходе впереди.

Они были очень хорошо знакомы с этим видом красного свечения. Это был огонь души в глазах скелетов.

<http://tl.rulate.ru/book/94376/3300071>