

Глава 12: Летальность небольшая, но это слишком оскорбительно.

Команда из пятидесяти человек, шедшая впереди, далеко уйти не смогла, и игроки позади смогли её догнать.

За мгновение, первоначально пустой коридор стал заполнен игроками.

Сцена выглядела очень хаотично, так как не все игроки были организованы и дисциплинированы.

На самом деле, большинство обычных игроков - это мобы, и их цель прихода сюда - не получить наибольшую выгоду от убийства Падшего Мастера Тёмного Меча, а убить несколько скелетов, чтобы получить парочку укрепляющих камней на продажу.

Даже в эпоху смены профессий не каждый подходит на роль игрока.

Некоторые люди от природы хороши в играх, и многие из них не хотят объединяться с другими в команды. Некоторые же всё-таки объединяются в команды, но в таких случаях навыки и сила их сокомандников не сильно отстают от их способностей.

Такие люди, как те, кто пришёл за камнями усиления на продажу, подобны карасикам, переплывающим реку. Они не знают, что поест, поэтому плывут в любое оживлённое место.

У них не было никаких тактик для исследования тайного царства, они просто полагались на монеты воскрешения в своих руках, силой пробиваясь вперёд.

Если вы не можете пройти тайное царство, вы всё ещё можете заработать денег. Если вы не можете пройти тайное царство, вы можете просто развернуть и уйти. Можно просто отдохнуть недельку и вернуться снова.

В этот момент элитная команда увидела, что проход впереди превратился в водный путь, и все они замедлили ход, ожидая, пока другие выйдут вперед, чтобы исследовать путь.

Большинство людей боялись, что если они будут идти слишком медленно, их опередят другие, поэтому они толпой бросились к водному пути.

Затем, с плеском воды, фигуры одна за другой падали в воду, как клецки.

"Черт возьми! Почему так глубоко? Разве вода не должна быть примерно по колено?"

"Черт возьми! Стратегия фальшивая! Я прыгнул на 1,8 метра, и это не имело значения. Кто сказал, что глубина была всего по колено?"

"Меня обманули! Как я зол!"

"Этот ублюдок в конце больше, чем босс! Он незаметно изменил глубину водного пути, чёрт его побери!"

.....

На этой волне игроков Чжан Цянь получил по меньшей мере 20 000 очков веры.

Видя внешний вид выбежавших вперёд игроков, элитные команды злорадствовали над этими идиотами.

"Этот сброд всё ещё может быть полезен. С ними нам не нужно самим исследовать путь".

Воры, которые были пойманы в ловушку ранее, выглядели ужасно радостными. Если бы не эта группа безмозглых людей, рвущихся вперед, они могли бы первыми упасть в воду.

Из-за того, что они подсознательно верили, что водный путь был таким же мелким, как и вчера, и они не собирались проверять глубину.

Лидер команды улыбнулся: "Да, давайте просто последуем за этой группой игроков. Они действительно избавят нас от многих неприятностей".

Вскоре случайный игрок, упавший в воду, поплыл через глубокий водный тоннель.

На самом деле, эта глубоководная зона была не очень длинная.

Чжан Цянь действительно очень хорошо знает игроков. Каким бы сложным ни было подземелье, они могут выработать стратегию, просто пройдя через него один раз.

Цель создания глубоководной зоны - повлиять на сознание игрока.

Разве игроки не верят в стратегии прохождения?

И тут внезапно появляется что-то, что отличается от прочитанного вами в интернете гайда. Не будете ли вы чрезвычайно злы в этот момент?

Раньше у него не было достаточного количества очков веры для преобразования маны, поэтому он не мог сделать ловушку слишком изошрённой. Теперь же у Чжан Цяня уже есть определенная основа очков веры, конечно он начнёт серьёзно издеваться над игроками.

Только таким образом он мог получить большое количество очков веры.

Но давайте лучше перейдем к делу.

После того, как обычные игроки выплыли из зоны глубоководья, они наконец смогли почувствовать себя лучше.

Но прежде чем они отошли далеко, они почувствовали, что их ноги потеряли свою опору, и они снова упали в глубокую яму.

Оказалось, что дно хоть и казалось квадратным, на самом деле имело полуцилиндрическое сечение. В центре круга был вал, который вставлялся в отверстия с обеих сторон.

Наступить на него - всё равно, что наступить на колесо. Если вы не будете внимательны, то можете упасть.

К счастью, после больших потерь игроки, наконец, проявили бдительность и аккуратность.

Когда они почувствовали что-то странное у себя под ногами, они немедленно сконцентрировались, чтобы не упасть прямо в углубление под полуцилиндром.

"Ха-ха, ты всё ещё хочешь, чтобы я попался на эту маленькую уловку? Этот босс так наивен!"

Некоторые игроки победоносно улыбнулись, затем наступили на центральную ось полуцилиндра и энергично рванули вперед.

После этого вскоре послышались жалобные крики.

"Ах! Черт! Впереди ещё что-то! Моя нога застряла!"

Центр тяжести полуцилиндра был опущен, а это значит, что он вернётся в свое положение сразу после того, как на него наступят, но ноги жертв всё ещё будут находиться в яме, поэтому края двух соседних полуцилиндров зажмут ногу игрока.

Повезло, что у игрока цифровое тело, в противном случае, с весом каменного полуцилиндра, он определенно мог бы сломать и раздавить человеческую ногу.

Лица игроков позади побледнели одно за другим. Справиться с такой полуцилиндрической ловушкой на полу несложно, если их всего одна или две.

Но если впереди будут их будут сотни, то этот участок дороги будет ужасно трудно пройти.

Но как бы игроки не боялись этого, они всё равно пошли вперёд.

После того, как игроки один за одним попадали в ловушки, игрокам, следующим за ними больше не хватало смелости продолжить движение.

"Кажется, что передняя секция заполнена такого рода ловушками. Пройти через неё просто невозможно. Мы должны проползти этот сектор на животе".

"Черт возьми! Ложиться на живот? Разве твоя голова не будет под водой? Хотя воды на мелководье немного, она всё равно достаёт до икр!"

"Ни в коем случае. Полуцилиндрические ловушки с откидными створками расположены друг с другом. Если не гарантировать абсолютное равновесие, на какую бы из них вы ни наступили, вы перевернетесь. Если вы перевернетесь, вы застрянете. Если вы застрянете, то вы не сможете выбраться. Я боюсь, что до тех пор, пока вход в тайное царство не закроется, мы не сможем вылезти из этой западни".

"Насколько хитёр этот босс? Он смог создать такую хитрую и неприятную ловушку!"

"На самом деле, эта ловушка не очень смертельна, но будет чрезвычайно оскорбительно находиться в таком положении всё время до принудительной телепортации!"

<http://tl.rulate.ru/book/94376/3301408>