Глава 16: Убийство из-за красивой одежды!

"На стене клей! Сложность прохождения через скользкий туннель внезапно сильно возросла!"

"Одно могу сказать, этот босс чёртов гений!"

"Правильно! Если бы я был боссом, даже если бы я старался изо всех сил, я бы не смог придумать такой извращенный метод".

"Однако этот босс слишком боится смерти. Кажется, что всё, о чём он думает, - это способ оттянуть время".

"Перестань восхвалять босса. Даже если ты оставишь его в покое, он всё равно нас не отпустит. Давайте подумаем о том, как пройти через этот скользкий туннель".

"И как же нам его пройти? Я думаю, нам лучше вернуться домой, с этим боссом невозможно бороться!"

"Не отчаивайтесь, должен быть способ! Пусть каждый проведёт мозговой штурм и подумает".

"Эй! Почему бы нам не построить человеческий мост".

"Мост? Что ты имеешь в виду?"

"Что ещё я могу иметь в виду? Разве не будет выгоднее просто позволить некоторым людям прилипнуть к стене, чтобы другие могли держаться за их тела, дабы пройти? Это отличная идея!"

"Это действительно отличная идея, но кто хочет проявить инициативу и приклеить себя к стене?"

"У меня есть решение. Я сниму все бесполезные вещи со своего тела и повешу их на стену. Тогда у нас будет точка опоры, и не будет необходимости строить мост из людей".

"Этот метод хорош, но боюсь у тебя хватит всякой всячины".

"Давайте делать всё шаг за шагом. Если мы не можешь пройти таким образом, в этом не будет ничего плохого".

.....

Следует сказать, что мудрость игроков действительно нельзя недооценивать.

Группа мобов, после некоторого обсуждения, придумала решение проблемы с клеем.

Они достали из рюкзака всевозможные бесполезные предметы, а затем приклеили их на стену, создав ряд точек опоры.

Увидев эту сцену, Чжан Цянь не смог сдержать оценивающего кивка. Даже при том, что он ожидал этого трюка, всё равно было трудно додуматься до такого.

В конце концов, его запас маны был ограничен, поэтому было нелегко поднимать обработать такие объёмы земли. У него просто не было энергии, чтобы проделать больше трюков со стеной.

Но всё же, эти ловушки - всего лишь маленькие хитрости, которые существуют лишь для того, чтобы задержать игрока и подавить его морально.

Клеевая стена отработала ценность своего создания. Хотя на данный момент игроки нашли способ пройти этот отрывок пути, негодование в их сердцах всё ещё было подобно взрыву, и они даже не собирались его сдерживать.

Примерно через полчаса игроки, наконец, вышли из сколького прохода.

Несомненно, на выходе их поприветствовала ещё одна волна монстров-скелетов.

Заплатив определенную цену, игроки уничтожили эту волна монстров-скелетов, так же, как и предыдущую.

И по плану Чжан Цяня, среди этой волны монстров-скелетов один из монстров-скелетов дропнул новое снаряжение.

В дополнение к нескольким предметам бесполезного снаряжения, среди выпавших предметов оказался камень усиления и предмет одежды.

Ближайший к нему игрок протер глаза и недоверчиво закричал: "Вау! Смотрите, монстр-скелет дропнул часть костюма? У меня галлюцинации?"

Игрок рядом с ним взглянул на это, и его глаза расширились. Он недоверчиво воскликнул: "Быть не может! Монстры-скелеты дропают элементы костюма? Это действительно первый раз, когда я вижу нечто подобное!"

Затем эти двое в унисон бросились к фрагменту костюма.

Что касается укрепляющего камня, который раньше они считали сокровищем, они даже не взглянули на него.

Двое одновременно схватились за углы костюма, и ни один из них не хотел отдавать свою добычу. После краткого обдумывания эти двое начали драться, обзывая друг друга.

"Черт возьми! Я первым выбил этот костюм, быстро отпусти!"

"Враньё! Мы убивали скелетов вместе, кто первый схватил, тот и будет владельцем!"

"Не отпускаешь?! Тогда иди к чёрту!"

"Только попробуй украсть мой костюм, маленькая дрянь! Можешь даже не мечтать об этом!"

Игроки могли ПКшить в тайном царстве, например во время драки за лут с босса, между собой сражаются тысячи игроков.

Причина, по которой за последние два дня было очень мало драк между игроками, заключалась в том, что они ещё не видели босса.

В тот же момент они костюм, и это серьёзно нарушило образовавшийся меду игроками мир.

Пока два игрока дрались, к ним быстро присоединились другие.

Постепенно сцена становилась всё более и более хаотичной, и костюм исчез. Никто не знал,

какому счастливчику он достался.

Игроки ещё некоторое время сражались, из-за чего погибало всё больше людей. Когда все пришли в себя, поблизости осталось всего с десяток человек.

Видя, что другие игроки ходят по близости, у них не было выбора, кроме как проявить сдержанность, делая вид, что ничего не произошло, продолжая исследовать глубины Тёмной Пещеры.

Пройдя некоторое время, игроки увидели, что проход впереди них снова изменился.

Плоский пол был заменен цепочками каменных шаров. Этот проход был чем-то похож на предыдущую полуцилиндрическую ловушку, но он более экстремален.

Здесь также была центральная ось, воткнутая в стены с обеих сторон, за исключением того, что ответвления на ней изменились с полуцилиндров на каменные шары.

Более того, они были соединены последовательно, без какого-либо интервала между ними, точно огромные счёты.

Хотя между каждым из четырёх шаров было достаточно промежутков, в них находились острые каменные гвозди. Если кто-то действительно попадёт в эти промежутки, он определенно будет проткнут насквозь.

Увидев эту новую ловушку, игроки снова ощутили в своих сердцах всепоглощающую обиду.

"Ещё одна ловушка. Этот босс никогда не устанет от них, верно?"

"Да блин! Я просто хочу пройти тайное царство, босс! Почему ты создаешь мне так много проблем?"

"Что нам делать? Как мы пройдём этот уровень?"

http://tl.rulate.ru/book/94376/3303021