

Другой игрок, которого звали Юань Хунцзюнь, обладающий высоким и не менее худым телом, получил технику поиска [источника воды]. Если сравнить его умения со способностями Вана, то обнаружится, что диапазон сканирования Юаня гораздо шире. В пределах нескольких километров, без разницы, будет ли источник воды мал или огромен, сканер сможет это обнаружить.

В сочетании со способностями Вана, данная техника позволит напрочь отстранить мысли о поиске необходимого пропитания. Иными словами, можно больше не беспокоиться о нехватке еды и воды. Или, как еще можно выразиться, голодной группа уж точно не останется.

Но, стоит отметить, что данная способность меркла с навыком Вана. Тому причиной служили постоянные грозы и дожди, а также обширные территории озёр и ручьёв. Можно сказать, что на текущий момент его техника меркнет на глазах других, и даже обширный радиус не спасает ситуацию.

Но не будем забывать, что жизнь непредсказуема, и кто знает, что может приключиться с группой. Не бывает бесполезных техник, бывают бесполезные люди.

Ну и третий игрок пятого уровня, уже всеми знакомый вам синий, чьё имя по ошибке было принято за синяка. Однако, благодаря его идее, он получил новое прозвище "беговая дорожка".

Данный персонаж, получивший забавную кликуху, пробудил так называемую способность [под одной струной]. При активировании способности, зомби напрочь теряют к нему интерес. Благодаря такому вот хитрому умению, он может свободно расхаживать сквозь зомби в течение трёх минут. Естественно, здесь есть и свои минусы. Например, при битве с мутантом зомби, лимит действия ограничен десятью секундами, а что насчёт продвинутого, то способ так вообще не возымеет никакого эффекта.

Кстати, данное умение имеет одну очень интересную особенность: при условии, что зомби будет убит с воздействием способности, обладатель получит большее количество опыта, в сравнение с остальными.

Одним обычным морозным утром.

Позавтракав, Лю Ган позвал шестерых захваченных игроков на серьезный разговор, на тему продвинутого зомби.

- Краб появился на пятый день нашего пребывания в лагере. Если говорить о размерах, то примерно шесть метров в высоту, и десять в ширину.

- Сначала он не предпринимал никаких резких движений, лежа словно какой-то валун. Как только один из наших потревожил его своим присутствием, тот не на шутку разбушевался.

- Хотя внешне он и похож на краба, он вовсе не ограничен в движении, и с лихвой может дать фору игрокам пятого, шестого и выше уровней в плане скорости.

- Панцирь твёрдый как скала, а клешни остры настолько, что способны перерезать железные столбы. Но он по большей мере использует свои клешни, как тяжелое оружие, круша ими своих врагов. Аля джаггернаут из игр.

- Помимо клешней, он также имеет в своём арсенале острые когти, что не позволяют просто так атаковать его вблизи. В 90% случаев, вы окажетесь мертвы, ну или в крайнем случае серьезно ранены.

- Эх, чего мы только не пробовали. Использовали железную цепь, чтобы ограничить его маневренность, копать яму, чтобы скинуть его во внутрь и полить бензином, и даже бросали туда гранаты. Всё без толку.

- Этот краб переросток слишком опасен для нас. Послушайте меня, старейшина Лю. Лучше избегайте с ним встречи. Возможно игрок десятого уровня и выше мог бы с ним справиться. Вы должны понять, что именно из-за этой штуkenции мы и покинули наш лагерь, - добавил от себя еще один игрок пятого уровня.

Во время всего разговора, захваченных игроков то и дело переполняли эмоции при упоминании тамошнего монстра. Всеми виной послужила смерть их лидера шестого уровня, что был расчленен на куски мощной крабовой клешней. И всё это в сопровождении дичайшими криками от агонии. Такое так просто не забывается.

Стоит отметить, что и остальные игроки разменяли не один десяток смертей, встретившись упор в упор с охотником глубин. Как пример, можно взять день, когда несколько членов команды были нанизаны на одну из его ног, словно какой-то там шашлык. Можно взять и другую ситуацию, когда из-за его толчков, люди погибали под обломками зданий. Кто-то моментально, а кто-то спустя время. Всё это сильно повлияло на морально составляющую игроков.

В их глазах, это ходячее бедствие стало непреодолимой преградой. Можно выразиться иначе. Если человек не находится на приличном расстоянии, а рядом нет пушечного мяса, он труп.

Эх, а если бы не он, ситуация могла сложиться иначе. Например, эта группа так и не покинула бы свой лагерь, ввиду неплохо фарма с монстров. А если бы они не покинули лагерь, то возможно и той резни не случилось бы. Эх, как бы там ни было, с прошлым ничего не попишешь.

- Есть ли существенно слабые места? Например во время атаки, не раскрывалось ли у него мягкое брюшко?

- Ответ отрицательный. Всё его тело, включая живот, покрыты толстым слоем непробиваемого

панциря, - синхронно покачали они головами.

- Были ли попытки бросить гранату ему в рот? Удалось ли распотрошить внутренности изнутри?

- Ну, была одна такая ситуация. Краб нёс нашего товарища себе в пасть, и в момент смерти, тот успел вырвать чеку гранаты. К сожалению, граната не возымела должного эффекта, и лишь напугала монстра, заставляя его отступать. Если быть точным, то на месте рта образовалась небольшая дыра. Но что хуже всего, вернувшись на следующий день, никакой дыры обнаружено не было. Это поистине ужасный монстр, - ответил за всех беговая дорожка. К слову, он был наиболее разговорчивым среди своих собратьев. То ли от характера, то ли от обстоятельств.

- Поверьте на слово, мы уже испробовали всё что возможно. И все наши попытки привели к смерти десятка игроков, и все они умерли ни за что. Этот монстр невероятно опасен, лучше бросьте мысли об победе над ним, - добавил один из игроков.

- И в самом деле, не существует способа победы над ним. Как только он получает несколько малозначительных травм, то тут же убегает в океан. По всей видимости, вода оказывает ему некий целебный эффект, благодаря которому все раны заживают на глазах. Нет смысла драться с подобным существом, если вы, конечно, не ищите собственной смерти в бою, - присоединился к теме один из игроков.

- Неважно, все вы приведете меня поглазеть на эту дивную зверушку! - несмотря на все попытки отговорить его от суицидальной попытки победить монстра, Лю Ган настаивал на своём.

Нет, конечно Лю Ган может убивать мутировавших зомби, чтобы поднять свой уровень вверх, но на поднятие седьмого уровня уходит по меньшей мере десятков мутантов, а на восьмой и того больше. Возможно даже сотня не будет пределом этому числу. Нет, убийство подобных зомби не вызовет проблемы, но сами поиски с текущей силой будут серьезным препятствием перед поднятием уровня.

Согласно предыдущему опыту, убийство продвинутого зомби поможет ему перейти сразу с шестого на восьмой уровень, и быть может даже на девятый. А последующее убийство ему подобного мутанта, позволит в мгновение ока перейти на десятый уровень. И в конце концов, как уже успел умозаключить Лю Ган, благодаря помощи ныне мёртвому инженеру, лишь убив зомби выше ранга, чем ты сам, способствует повышению собственного ранга. Иными словами, пока не убьешь кого-то, кто сильнее тебя, на приличное увеличение силы можешь не рассчитывать.