

Как только объявление для всего сервера прозвучало, все игроки были в шоке. Получение подарка от Небесных Врат было понятно, но что за хрень с регрессом уровней по всему серверу? Может, команда разработчиков Небесного Горизонта набита новичками? Как они вообще посмели внедрить такой демотивирующий механизм в игре!?

[Что за чертовщина это за Туманное море? Его даже на карте не найти. Зачем оно вообще нужно?]

[Это шутка такая? Разве Апокалипсис не должен повышать уровни? А тут нас сразу на 10 уровней урезают.]

[Разработчик: Сначала я тебя понижу на десять уровней, чтобы ты потом мог подняться на двадцать.]

[Интересный факт: Разработчик Небесного Горизонта - АрехMind.]

[Форум уже забит жалобами и планами игроков свалить из игры. Какая игра вообще так может? АрехMind реально облажались и взбесили всех.]

[Ни подготовки, ни предупреждения. Просто объявили. И кто вообще эти четверо игроков? Первый раз о них слышу.]

[На StarNet есть стрим с Туманным морем!]

Все игровое сообщество Небесного Горизонта взорвалось. Это был первый случай, когда наказание в виде снижения уровней коснулось всего сервера, и это наказание было связано с их тяжело заработанным прогрессом в миссии Апокалипсиса, которую они больше полумесяца пытались разблокировать.

Все больше и больше людей хлынули в стрим, и эмоции всех игроков сейчас были на максимуме.

[Блин... Серверное снижение уровней.]

[Слышал, здесь можно посмотреть вызов. Кто-нибудь объясните ситуацию.]

[Сейчас четверо игроков бьются с Демоном Туманного моря 38 уровня с общим рейтингом S-ранга. Команда состоит из призывателя, мастера массивов, физического мечника и лекаря, без основного танка-воина.]

[Это вообще реально? Серверное снижение уровней? АрехMind бы не соврали, да?]

[Это слишком захватывающе. Разработчики Небесного Горизонта реально такие смельчаки.]

Тем временем Пещера Туманного моря, теперь известная как Царство Туманного моря, переживала драматические изменения.

Туман в центре пещеры полностью сгустился, образуя туманного демона, похожего на пятнистого оленя, который приземлился на разрушенную каменную стеллу. Он поднял голову и рога, и темно-зеленый туман начал стремительно распространяться вокруг него.

- Прыгайте! - раздался резкий голос Юй Чжэня.

Четверо внутри пещеры одновременно выполнили одно и то же действие, уклоняясь от массовой групповой атаки. Яростные глаза Демона Туманного моря следили за ними, готовые обрушить свои удары. Только что подключившиеся игроки получили возможность наблюдать за всей пещерой, видя, как Демон Туманного моря грациозно взмахивает туманом вокруг себя, словно длинными кнутами, отправляя их прямо в двух ближайших игроков.

- Черт! Беги! - сердце Ясного Ветра чуть не выпрыгнуло из груди, - Братан! Влево!

Су Мо проворно спрыгнул с платформы, ныряя прямо в глубокий бассейн внизу.

Обнаженные скалы в глубине бассейна стали его опорой, и едва он стабилизировался, как туманные кнуты Демона Туманного моря снова ударили, заставляя его совершить второй прыжок через опасную поверхность бассейна.

Бум...

Удар длинных кнутов напрямую разнес каменные блоки.

ЯсныйВетер, увидев это, сказал: - Я спускаюсь помочь. АлыйФрукт, найди безопасное место для лечения.

АлыйФрукт быстро призвал лечебный цветок. - Опор мало, будьте осторожны.

Едва он произнес это, как недавно призванный лечебный цветок был разъеден водой из бассейна, накладывая постоянный эффект урона. Он замер. - Не трогайте воду! Она токсична!

ЯсныйВетер, испугавшись его крика, чуть не потерял равновесие и не упал в воду.

Длинный кнут Демона Туманного моря сменил цель, метясь прямо в него. Он вовремя откатился в сторону, чтобы избежать удара, и выругался. - У этого босса просто адский радиус атаки! Он может достать меня даже отсюда.

Су Мо увернулся от еще одного удара, воспользовавшись моментом, чтобы оценить общую ситуацию. Карта пещеры была больше, чем он ожидал, а радиус атаки босса был на семь-восемь метров больше, чем у обычного подземельного босса. Один удар кнута мог покрыть почти всю видимую область. Кроме того, этот босс был интеллектуальным; он мог точно находить слабые места игроков и целиться в тех, кто был в невыгодном положении.

Это превышало интеллект обычного подземельного босса, создавая ощущение, что они сражаются с существом, обладающим интеллектом нормального взрослого человека.

- Прыгайте! - снова раздался голос Юй Чжэня.

Су Мо высоко подпрыгнул, едва избегая атаки Демона Туманного моря. Он крикнул остальным:  
- 3 секунды, он атакует каждые 3 секунды.

ЯсныйВетер увернулся, продолжая ругаться: - 3 секунды... У меня даже нет места, где спрятаться за 3 секунды.

Он снова подпрыгнул, шатко балансируя на каменном столбе.

АлыйФрукт не решился спуститься, предпочтя лечить, когда остальные уклонялись в его сторону. - ЯсныйВетер, твое равновесие немного хромает.

- Я никогда не проходил тест на равновесие на уроках физкультуры, - признался ЯсныйВетер, случайно ступив в глубокий бассейн. Коррозийная вода мгновенно уничтожила треть его здоровья, и он вскарабкался на более широкую платформу. - ...Это меня убьет!

Игроки, наблюдающие за стримом, затаили дыхание. Эти четверо были надеждой всего сервера. Хотя все пострадают от регресса на 10 уровней, никто не радовался тому, что АрехMind так неожиданно их подставили. Идея позволить четырем игрокам решать судьбу сервера была всеобщим разочарованием. Но увидев сложность скрытой карты, их проклятия сменились беспокойством. Столкнувшись с этим вызовом лично, они, вероятно, справились бы не лучше.

Это было в десять раз сложнее, чем обычное подземелье - частые скиллы, почти полные экраны дебаффов, разбросанные крошечные опоры, едва шире, чем для одного человека. Уклонение от скиллов само по себе было почти невозможно, не говоря уже о том, чтобы сражаться с боссом. Это было чистым безумием! Даже с 20 людьми, не говоря уже о 100, это было бы чудом - пройти это!

[Боже мой, как вообще с этим сражаться? Нет места, чтобы встать.]

[Опоры есть, но они крошечные. Это как проверка бесконечного паркура.]

[Кто-то сказал, что он атакует каждые 3 секунды. Ты даже не успеваешь увернуться, не говоря уже о применении скиллов...]

Топовые игроки, наблюдающие из группы исследователей, на мгновение замолчали. Хотя АрехMind скорректировал уровень и сложность босса в зависимости от участников, основные механизмы вызова остались неизменными. В такой высокодиффецированной среде обычные игроки не продержались бы и десяти обменов ударами.

- Позиция лекаря хорошая. Она достаточно высока, чтобы избежать кнутов босса.

- Засек время - босс атакует только одного человека. У остальных двоих еще есть шанс атаковать.

- Сложно сказать. Босс выбирает цели случайно. Это требует огромной концентрации от игроков. Одна ошибка, и их бьют сзади.

- Эта сложность немного велика для базы из 20 человек. Мало опор, быстрые кнуты - одна

потеря концентрации, и все кончено.

Действительно, одна ошибка означала мгновенную смерть. На их текущих уровнях один удар кнута сбросил бы их в воду, где накопительный урон мгновенно опустошил бы их здоровье. Этот сетап требовал точной командной работы и управления, чтобы элитная команда из 20 человек методично атаковала босса. Иначе простое уклонение от скиллов привело бы к полному уничтожению команды.

ОблачныйСкиталец задумался. - Нет, в этой ситуации у этих четверых на самом деле есть преимущество.

Меньше людей означало больше выбора опор, делая движения кнутов босса более предсказуемыми.

Внутри пещеры ЯсныйВетер был вынужден постоянно бегать по платформе, крича на ходу. - Я не останавливался, почему этот босс так заиклен на мне?!

- Продолжай бежать, не останавливайся. Если он так тебя любит, пусть погоняется за тобой еще немного, - Су Мо воспользовался моментом, чтобы призвать Духовного Кролика и Белого Тигра. Как только питомцы и призванные звери коснулись земли, они бросились на босса.

Юй Чжэнь, идеально рассчитав время, развернул два массива на боссе.

ЯсныйВетер был ошеломлен. - Разве ты не должен был придумать, как меня спасти?!

- Отличная жертва создает возможности для товарищей по команде атаковать, - подбодрил Су Мо. - Не волнуйся, мы помним, какой ты молодец.

АлыйФрукт, понимая важность танкования в команде, добавил. - Все нормально. Как отличный мечник, тебе нужно привыкнуть к тому, чтобы отвлекать монстра в одиночку.

ЯсныйВетер снова споткнулся, но поднялся и продолжил бежать. - Спасибо, но я не ищу такого рода поддержки.

[Я явно нервничаю, но почему стрим заставляет меня смеяться?]

[Эта сцена хаотичная и немного смешная.]

[Падение стримера выглядит ужасно, но его позиционирование хорошее. По крайней мере, он жив.]

Однако навыки Демона Туманного моря не ограничивались длинным кнутом. Когда здоровье босса упало до 90%, он снова сменил тактику. В дополнение к фиксированному трехсекундному туманному кнуту, босс добавил полноэкранный горизонтальный АОЕ (навык зонной атаки), с токсичными волнами, расходящимися от центра и ударяющими трижды.

Когда Су Мо активировал канал для призыва других зверей, чтобы помочь в атаке, токсичные волны появились внезапно. Су Мо, находясь на каменном столбе в глубоком бассейне, высоко подпрыгнул и попытался схватиться за длинный каменный выступ. Однако камень оказался слишком скользким, и он соскользнул, падая в сторону бассейна!

- Осторожно! - крикнул АлыйФрукт сверху.

Юй Чжэнь мельком взглянул, наблюдая этот опасный момент.

В тот же миг в воздухе появился тотем призыва, и материализовался Зефирный Ястреб. Падая, Су Мо приземлился на Зефирного Ястреба, выполнив двойной прыжок в воздухе, едва избежав атаки токсичной волны.

[Святой черт!!!]

[Так можно использовать призванных существ?!]

[Это экстремальный призыв? Я знаю, что призыватели могут двигаться во время канала, но это время реакции? Меньше 0,1 секунды, да?]

[Вау, какое предугадывающее время! Кто играет за этого призывателя? Этот ход впечатляет даже больше, чем ФейерверкИФонари.]

Сердце Су Мо колотилось, но после инстинктивного маневра он оказался в странно спокойном состоянии. Честно говоря, его позиционирование полностью зависело от скоростных характеристик игры и навыков легкости движений. В реальной жизни он не мог сравниться с физическими способностями обычных людей. Его мышечная память была недостаточно развита, но его разум и ментальная сила были превосходны.

Гениальность голографической игры заключалась именно в этом: способности к движению зависели полностью от связи с человеческим мозгом. Пока разум был достаточно быстрым, чтобы координировать все конечности, можно было совершить невозможное. Это был уровень экстрима, который реальные условия никогда не могли предоставить - перед лицом неминуемой смерти происходила отчаянная борьба за выживание.

Прямо сейчас, на грани опасности, он достиг полного спокойствия.

- АлыйФрукт, призови дерево, - скомандовал Су Мо.

АлыйФрукт быстро призвал - цветы для лечения и деревья для восстановления здоровья и маны игроков. Радиус действия его призываемого дерева был ограничен, поэтому он разместил его на максимальном расстоянии. - Ребята, призывное дерево готово!

Су Мо и Юй Чжэнь одновременно переместились, уклоняясь от скиллов, оставаясь в радиусе действия дерева. АлыйФрукт воспользовался моментом, чтобы восполнить их ману и здоровье, его концентрация была на пределе.

- Токсичная волна через 15 секунд, - напомнил Су Мо.

Юй Чжэнь добавил массив, усиливающий урон. - Продолжайте, его скиллы еще не закончились.

Теперь на поле боя было два призванных существа, включая Духовного Кролика, значительно усиливая их атаковую мощь. Здоровье Демона Туманного моря упало до 85%, но испытание было далеко от завершения.

Токсичные волны и туманные кнуты продолжали атаковать. ЯсныйВетерТут оставался любимой целью Демона Туманного моря. Уклоняясь от скиллов с невероятной точностью, он выполнял тройные прыжки на трехметровой платформе, проворный как обезьяна. Если бы он не кричал о помощи, пока бегал, он мог бы выиграть награду за лучшее отвлечение монстра.

Трехсекундный длинный кнут и токсичная волна каждые 15 секунд.

В редкий момент затишья ЯсныйВетер пожаловался. - Кто бы знал, что мой первый забег по

скрытой карте будет таким? Если бы я знал, что играть за физического мечника будет связано с отвлечением монстра, я бы выбрал роль спокойного аксессуара, типа лекаря.

АлыйФрукт парировал. - Хочешь поменяться местами? Попробуй лечить.

ЯсныйВетер отступил. - Просто лечи меня, пожалуйста.

Здоровье Демона Туманного моря упало до 80%.

С пронзительным криком появились четыре миньона и бросились на игроков. Хотя их здоровье было низким, их урон был невероятно высоким. Один укус миньона уменьшил здоровье ЯсногоВетра наполовину. В панике он использовал скиллы, чтобы убить миньона, только чтобы столкнуться с очередной токсичной волной и длинным кнутом, что опустило его здоровье до опасного уровня.

- Фрукт, помоги! - ЯсныйВетер изменил направление, побежав к АломуФрукту.

АлыйФрукт с трудом отражал урон миньонов, одновременно исцеляя. Его лечебные атаки были медленными, требуя от него исцеления себя после каждых двух ударов. Теперь ему также нужно было уделять часть исцеления остальным. - После этого я никогда не захочу снова проходить это подземелье.

Су Мо призвал Зефирного Ястреба на помощь. - Ты сосредоточься на лечении; мы разберемся с миньонами.

АлыйФрукт был тронут. - Брат, мои ежедневные подношения из десяти порций провизии не были напрасными. Наконец-то я тебя покорил?

Су Мо ответил безразлично. - С условиями. Может, добавишь еще одну?

АлыйФрукт отозвал свою благодарность. - Брат, ты когда-нибудь слышал о том, что нехорошо пользоваться чужой бедой?

[У этого босса не так много скиллов, но частота слишком высокая.]

[Целевые атаки длинным кнутом, трехэтапные токсичные волны и миньоны - нет времени атаковать.]

[Не только отвлечение; как призыватель и мастер массивов справляются с этим? Агро босса всегда на мастере массивов, полностью полагаясь на защитные массивы и уклонение от скиллов.]

[Вы видели список нанесенного урона? Призыватель составляет 65% урона команды.]

[При таком соотношении урона нет перетягивания агро. У мастера массивов нет скиллов провокации. Как они поддерживают агро?]

Босс, оцененный в S-ранг, практически не прерывался скиллами и не поддавался негативным эффектам от них. Это означает, что общие состояния, такие как головокружение и сон, не работали. Мастер массивов и призыватель должны были сражаться с монстром в таких условиях, что требовало большого мужества.

- В репертуаре призывателя есть медведь с скиллом провокации, но, кажется, момо еще не выучил его, - объяснил ФейерверкИФонари. - Этот состав также умный; призыватели на самом деле меньше всего привлекают агро. Пока они хорошо контролируют выход урона своих призывов и равномерно распределяют агро, они не вызовут ситуацию 'перетягивания'.

Вероятно, ВозвратКПростоте учел этот момент, чувствуя себя полностью уверенным в сражении с монстрами.

ОблачныйСкиталец также сказал: - Основная связующая точка их состава лежит в призывателе. Призыватель служит основной позицией для нанесения урона. Помимо атаки босса, они также должны помогать уничтожать маленьких монстров и, при необходимости, поддерживать мечника в привлечении агро. При такой концентрации его ментальная сила должна быть довольно высокой.

- И это еще не все! - воскликнул полностью погруженный в битву ФейерверкИФонари. - Высокая ментальная сила - это одно, но вы видели скорость передвижения момо? Призыватели от природы имеют короткие ноги, так что для него иметь такую высокую скорость означает, что он не вложил столько очков характеристик в физическую атаку, как другие призыватели. Физические призывы процветают на скорости атаки, что означает, что он не расслаблял контроль над своими призывами, уклоняясь от скиллов.

Слушая споры в канале, Яблоко вклинился, когда представилась возможность. - В зависимости от ситуации, у них может быть шанс пройти.

ОблачныйСкиталец предостерег. - Не расслабляйтесь. Если этот босс взбесится, им придется туго.

Босс, переходящий в режим берсерка, был самым ужасающим исходом в ситуации численного преимущества.

По мере того как время шло, под вниманием всех, здоровье босса упало до 60%. В этот момент босс призвал больше миньонов, вдвое больше, чем когда его здоровье было на уровне 80%. Су Мо, заметив это, быстро уклонился от скиллов и сосредоточился на помощи другим в уничтожении миньонов.

- 123-й прыжок... 124-й прыжок, - продолжал считать ЯсныйВетер, прыгая и размахивая мечом.

В тот момент, когда миньоны были почти уничтожены, ЯсныйВетер вдруг почувствовал необъяснимое чувство тревоги. Затем кнут босса ударил прямо в него, сбив его в воду, где ядовитая глубина начала разъедать его.

[Игрок ЯсныйВетерТут погиб, обновляется количество участников мгновенного испытания (3/4)]

С гибелью ЯсногоВетра вся страница стрима стала монохромной, и перспектива сменилась на вид сверху.

- Кнут, 2 секунды... - Су Мо едва успел закончить фразу, как кнут уже атаковал его. Он быстро отпрыгнул в сторону, шокированный. - Нет, время срабатывания скилла меняется.

Скилл Туманного Кнута босса, изначально каждые 3 секунды, изменился на каждые 2 секунды, затем снова вернулся к 3 секундам.

223, 332, 323... Паттерн изменений скиллов стал нерегулярным.

Непредсказуемые изменения в скиллах нарушили последовательность действий всех четырех участников, что напрямую привело к гибели ЯсногоВетра и повысило уровень сложности испытания от трудного до адского.

Лежа на земле, Ясный Ветер еще не понял, что произошло. Только услышав объяснение Су Мо, он осознал, что был переигран боссом. - Черт, этот босс слишком умен? Он знает, что мы можем уклоняться, поэтому сразу меняет тактику, да еще и с нерегулярными изменениями. Невозможно полагаться только на скиллы, чтобы пройти это.

Другими словами, без предварительного предугадывания скилл босса становился еще опаснее.

[С непредсказуемыми изменениями скиллов...]

[Что они делают без подсказок о скиллах? Могут ли они призвать лекаря для воскрешения?]

[Разве вы не заметили состояние босса? После смерти одного человека его сила атаки увеличивается на 5%.]

[Если эта накопленная стопка продолжится, с командой из 20 человек, умирающих по очереди, в конце один скилл босса может просто уничтожить главного танка. Это требует высокого уровня осознанности и навыков управления от всей команды.]

[Правда ли, что сложность Апокалипсиса настолько высока? Скиллов немного, но уровень сложности этих скиллов просто высший класс.]

Игроки в комнате стрима мгновенно почувствовали отчаяние, словно перед ними нависла судьба серверного снижения уровней.

[Я видел много игроков, направляющихся в главный город, чтобы попробовать войти в инстанс. Не сдавайтесь!]

[Внимание - кажется, Яблоко создал альт-аккаунт; они тоже в главном городе.]

[Прошло всего 20 минут; до трех часов еще есть время. Стримеры протестировали за нас скиллы, теперь очередь других экспертов.]

[Подождите! Они не сдались! Они все еще атакуют!]

Испытание в пещере продолжалось. После смерти ЯсногоВетра в комнате остались только трое.

Тревожные эмоции, казалось, распространились по голосовому каналу. АлыйФрукт стиснул зубы и сказал: - У меня еще есть скилл воскрешения. Дайте мне заняться кнутом; я медленный, так что кнут должен целиться в меня.

Прямо когда он собирался спрыгнуть вниз, в канале раздался спокойный голос.

- Не двигайся. Оставайся там наверху, - сказал Юй Чжэнь. - Если вся команда умрет, нас всех выгонят. Если ты останешься жив один, наша команда не будет исключена. У нас еще два с половиной часа, и твоя задача - лечить и восстанавливать силы, оставаясь в живых.

- Я согласен; ситуация не настолько критична, чтобы использовать скилл воскрешения, - сказал Су Мо, снова уклоняясь от кнута, пока недавно погибший Зефирный Ястреб был призван снова. - Ты справишься там?

Юй Чжэнь принял на себя основной урон босса. - Я справлюсь, но если умрет еще один человек, будет сложно.

Другими словами, если их команда хотела пройти испытание, следующие три человека должны были действовать без ошибок. Су Мо призвал Одинокого Волка, и в этот момент в пещере появились три призванных существа и один питомец.

Духовный Кролик, обладая высокой атакой и ловкостью, неоднократно выдерживал волны ядовитых атак, в отличие от призванных существ, которые не были такими удачливыми, как Духовный Кролик, и постоянно призывались Су Мо после каждой смерти. Непрерывные призывы истощали ману Су Мо, и в этот момент Туманный Кнут нацелился прямо на него.

- момо! - крикнул Юй Чжэнь.

Су Мо сделал шаг назад и, используя технику легкости, перепрыгнул на другой каменный столб. Туманный демон явно не собирался давать ему передышку; после одного удара кнута следующий пришел через две секунды, с серией быстрых, яростных и беспощадных атак. Видимое замедление полосы здоровья босса показывало, что основной источник урона был запутан скиллом босса, и их выход урона не мог угнаться.

В этот момент АлыйФрукт переместился в сторону, использовал технику легкости, чтобы создать максимальную дистанцию, и применил заклинание лечения на Су Мо. Когда туманный кнут босса пронесся мимо, он рванул прочь, возвращаясь в безопасную зону наверху.

ЯсныйВетер, наблюдая действия АлогоФрукта с видом сверху, не мог не восхищаться. - Твои навыки побега впечатляют.

- Они были отточены за последние несколько дней, - честно признал АлыйФрукт. - Но дальше я не могу; это мой предел, брат.

- Достаточно, - сказал Су Мо, выполняя тройной прыжок, чтобы уклониться от волн яда и длинного кнута, и безопасно приземлившись на краю глубокого бассейна.

[Было тяжело; у мастера массивов осталось только половина здоровья.]

[Призыватель тоже борется. Без Мечника, чтобы отвлекать монстров, большинство кнутов целились в него. Хотя дерево помогало восстанавливать здоровье, длительная концентрация также приводила к истощению.]

[Я так нервничаю. Как другие справляются?]

[Ничего еще не сработало; мы не разобрались с механизмом этой карты.]

<http://bllate.org/book/17923/1717413>