

Канал охотничьих угодий стал главным средством связи для игроков. На какое-то время появилось несколько сообщений с "1" - скрытые сигналы для контакта. Су Мо тоже написал "1" в канале, но ответа от АлогоФрукта не увидел.

Иными словами, в этот раз им не повезло, и они не попали в один матч. Су Мо глянул на оставшееся время и замешкался на пару секунд. Под склоном, где он стоял, появились двое, направляясь вглубь Пика Доблести.

- Первый час для охотников... - Су Мо посмотрел на панель навыков, заметив несколько неиспользованных призывных зверей. Вдруг у него возникла идея.

Пока отсчёт в угодьях шёл, игроки, освоившие правила, уже не были такими растерянными, как утром. Разобравшись в механике, они быстро заняли позиции и наблюдали. Этот раунд был спокойным: прошло десять минут с начала, а ни одного убийства не случилось. Добыча хорошо пряталась, охотники не спешили убивать.

[Охотничьи угодья] СладкаяМяуМяу: Так тихо!!

[Охотничьи угодья] Молчун: В этом раунде нет топков?

[Охотничьи угодья] ПоздравьУдачу: Кажется, да, лидерборд не скачет.

...

Без топков не было нужды бояться яростных боёв за рейтинг. Игроки расслабились, добыча вылезла из укрытий, чтобы искать нефритовые амулеты. СладкаяМяуМяу, начавшая как добыча, по стратегиям с форума либо брала амулет для страховки, либо пряталась до следующего обновления.

СладкаяМяуМяу сыграла несколько раундов охоты. Увидев отсутствие убийств от топов, она смело вышла и начала поиски. Шанс найти шесть амулетов за одно обновление мал, так что она пошла по точкам из форума. Только покинув укрытие, она заметила амулет в клумбе неподалёку.

- Вау, какое удачное начало! - СладкаяМяуМяу радостно побежала. Но, почти добравшись, из тени выскочил призывной зверь и оглушил её.

Призывной зверь! Призыватель!! СладкаяМяуМяу опомнилась, поняв, что попала в засаду. Она попыталась снять контроль и схватить амулет. Но призыватель в тени предугадал её действия. Как только она попыталась освободиться, терпеливо ждавший второй зверь, наложил одиночное очарование, снова обездвигив её.

Белый Тигр прыгнул, здоровье СладкойМяуМяу упало на 10%.

- Чёрт, почему у этого призывателя такой высокий физический урон!? - она насторожилась. Как частый гость поля боя, она активировала защитный навык против урона Белого Тигра.

Но противник предвидел её ходы. В следующую секунду Одинокий Волк оглушил её, полностью обездвигив.

За три секунды её зрение помутнело, и на неё наложилось четыре слоя змеиного яда. Змея - базовый призыв 70 уровня, атакует ядом. Со средней скоростью и обычной атакой её яд усиливается базовой магической атакой призывателя. Обычно у магического призывателя пять слоёв яда смертельны. У физического яд Змеи не так страшен...

Так думала СладкаяМяуМяу, но яд дошёл до шести слоёв.

[Охотничьи угодя] момо убил СладкуюМяуМяу.

СладкаяМяуМяу: ??? Почему яд физического призывателя так смертелен!?

Первое убийство в раунде не встревожило других игроков.

[Охотничьи угодя] момо убил КартинкаВКартинке.

*

После раскрытия механизма подбора на форуме игроки начали объединяться. Кто-то договаривался в Глобале, кто-то собирал друзей и родных, а гильдии массово записывались одновременно.

[Храм Богов] организовал ночную охоту, собрав членов с правом участия, чтобы усилить присутствие в матче. Чем больше игроков, тем легче контролировать поле и координировать атаки для максимального личного счёта. Если член гильдии - добыча, его можно убить. Если охотник - скоординировать атаку.

СмертельныйУдар, как менеджер, сразу написал в канал, добежал до точки встречи и ждал остальных. Удача была средней: ему выпала карта добычи. Он знал, что убийства в первом раунде не светят, но можно повысить выживаемость, найдя амулеты.

В этот раз повезло - шесть в одном матче.

Но карты были не лучшими, шансов на высокий счёт мало. Оставалось стабильно пройти и взять награды.

- Сначала найдём амулеты, - решил СмертельныйУдар. - У нас два охотника, четверо - добыча. Ищем амулеты и смотрим, что будет во втором раунде.

По интерфейсу добычи пять амулетов ещё не взяты, и за десять минут не было убийств. СмертельныйУдар решил, что раунд будет лёгким. Обеспечив защиту, можно убрать конкурентов.

Через несколько минут ходьбы список убийств ожил.

Один из них сказал:

- Босс, игрок момо в этих убийствах... это тот, кого мы знаем?

СмертельныйУдар глянул на список - имя момо мелькало несколько раз.

- Это он.

Увидев ID, он разозлился, вспомнив прошлый раз в гильдейском подземелье. [Храм Богов] стал

союзником [Простора Зенита], и с помощью их топовой команды они заняли четвёртое место. Они надеялись обойти [Фруктовую Тарелку] в рейтинге скорости и улучшить общий результат.

Но появился момо с хаотичной магической командой и [Фруктовая Тарелка] забрала первое место по скорости. Это был удар по лицу. Они пытались повторить их состав, но выступили хуже, задержав команду [Простора Зенита], которую в итоге обошёл Заповедник Туманных Облаков.

Из-за этого СмертельныйУдар получил выговор от менеджеров и поссорился с управлением [Простора Зенита]. Отношения удалось наладить, избежав краха союза.

А виновником был призыватель момо.

- Он в нашем матче? - усмехнулся СмертельныйУдар. - Один?

Другой ответил:

- Кажется, да. Проверил чат - его обычных тиммейтов нет.

Раньше они не могли одолеть его команду, но неужели шестеро не справятся с одним призывателем?

СмертельныйУдар решил:

- Идём, устроим засаду.

- Босс, он охотник. Мы не можем его убить.

- Снизим здоровье до нуля и будем караулить, - вспомнил Смертельный Удар, как момо с группой держали его у точки возрождения. - Если он выбьет всех четверых охотников, пусть ждёт выбывания.

Ситуация в угодьях тихо изменилась.

Распределение навыков у Су Мо было медленным. Вместо равномерного вложения он максил прошлые навыки, прежде чем качать новые. Кроме шести основных призывов, он вложился в Чёрную Черепаху, впитывающую урон, и Змею, наносящую урон дебафами.

Змея увеличивала урон через накопление яда, каждый слой длился три секунды. Если не наложить новый слой в течение трёх секунд, накопленное сбрасывалось. Змея требовала высокого контроля. Изначально она не входила в ротацию урона Су Мо из-за низкого краткосрочного урона и хрупкости в подземельях, где её убивали ультимейты боссов.

Но сегодня Су Мо обнаружил, что в хороших условиях, с его циклом атак и ограниченным навыком призыва, Змея могла наложить до шести слоёв яда, точно к концу действия. Яд был массовым, не только одиночным, что делало её эффективной на поле боя или против групп.

Жаль, в просторных угодьях с уходящей добычей не было шанса проверить массовый эффект.

Су Мо убил ещё одного, доведя счёт до 15, когда заметил группу вдали. Хм?

Встретившись с врагом, глаза СмертельногоУдара загорелись при виде момо.

- Оставьте его.

Не договорив, он был оглушён Одиноким Волком. Участники этого раунда - PvP-игроки, а [Храм Богов] - военная гильдия, мастера засад и боёв на открытом воздухе. Увидев контроль над СмертельнымУдаром, они бросились к призывателю.

Профессия призывателя зависит от ментальной силы. Сильный призыватель может вызвать кучу существ разом, что раздражает.

Но это не безнадёжно. Сила призывателя в существах - и его слабость. Сам призыватель почти не имеет навыков, полагаясь на существ для атаки и защиты. Проще всего - не дать ему призвать.

Команда рванула к призывателю за деревьями. Но тот спокойно вызвал Зефирного Ястреба, замедлив их.

- Снимай контроль! - крикнул СмертельныйУдар.

Освободившийся игрок рванул к момо. Но перед ним появился Призрачный Лис и зачаровал его. Медленных игроков сбил с толку Лунный Кот сбоку.

В угодах нет командного механизма, все - красные цели, атакуемые юниты.

Лекари в угодьях могли только атаковать, не леча красных. В команде СмертельногоУдара был лекарь, но он был охотником.

Хаос в подземельях и обычных боях терпим, но в угодьях с красными метками - катастрофа. Все были в полном статусе, и после хаоса случайные атаки попадали по своим, снижая здоровье.

СмертельныйУдар опешил, забыв про навык хаоса и красные метки. Эта волна снизила здоровье их сильнейшего магического мечника. Он крикнул:

- Используй красное зелье! Его навык на кулдауне, продолжай атаковать!

Несколько игроков убили Лунного Кота и погнались за момо. Тот запрыгнул на дерево, используя местность Пика Доблести для позиционного урона.

Красные зелья имеют кулдаун... Используя их, враги исчерпали большую часть исцеления. момо принял несколько навыков, но упорядоченно контролировал дистанцию, спрятав Змею. Преследователи не заметили ловушки, войдя в зону её навыка.

Шанс пришёл.

*

Игроки в угодьях мало знали о момо, заинтересовавшись после его убийств. ID казался

знакомым, но они не могли вспомнить. Позже кто-то сказал, что он PvE-игрок, и воспоминания прояснились. Сначала они были смутными, но через пару минут мнение изменилось.

[Охотничьи угодья] момо убил ЯЧувствуюСебяСлабым

[Охотничьи угодья] момо убил НеХочуВКомандуХочуСоло

...

[Охотничьи угодья] Поздравь: Что? Несколько голов?

[Охотничьи угодья] НеРазговорчивый: Кажется, 7? Кто этот момо!? Какая профессия такая яростная?

[Охотничьи угодья] БанановыйЕдок: момо... это не тот, кто 15-й в лидерборде? Призыватель, кажется.

[Охотничьи угодья] Поздравь: Призыватель с 7 убийствами за 15 минут??

[Охотничьи угодья] ЦветокСредиЦветов: Все PvE-шники так яростны в боях?

За пару строк чата прошло несколько минут, и момо убил ещё троих, доведя счёт до 10. Игроки, ищущие амулеты, засомневались. Если момо наберёт 20 убийств и закончит матч раньше, их усилия пропадут? Рисковать или ждать?

Они глянули на оставшееся время первого часа - около получаса. момо убил ещё, дойдя до 15 убийств. Но 15 стали узким местом, и его скорость замедлилась.

[Охотничьи угодья] Игроков: 79, Охотников: 20, Добычи: 59, До обновления: 00:16:35, До конца: 03:16:35

[Охотничьи угодья] Поздравь: 15 убийств, кажется, остановился?

[Охотничьи угодья] Молчун: Не кормите его. Все прячутся, если он наберёт 20, нам конец.

[Охотничьи угодья] БлагословеннаяЗолотаяРыбка: Я спряталась, место хорошее, он не найдёт.

[Охотничьи угодья] МаленькоеСмущённоеЯйцо: Ещё 15 минут, держитесь.

В хаотичном бою в лесу канал угодий после затишья вошёл в новый шторм.

За 15 минут до конца канал захлестнула волна убийств.

[Охотничьи угодья] момо убил МаленькогоБратаМеча.

[Охотничьи угодья] момо убил СмертельногоУдара.

...

Четыре убийства подряд довели счёт момо до 19.

Игрок в тени: "?"

[Чёрт! Кто эти четверо? Так легко умерли!?!]

[Четыре убийства просто так? Не ожидал после первых.]

[Мы же договорились не кормить!? Не подставляйте!]

[Держитесь!]

[Хватит его кормить! У меня сердце в пятках!]

[Эти минуты - как запор в туалете. Обещайте, не вылезайте, ладно?]

Прошло ещё несколько минут, и в угодах появилось объявление системы.

[Игрок момо выполнил достижение 20 убийств за матч. Охотничьи угоды завершены.]

Игрок в тени: "?????"

- Мы договорились: ты не атакуешь, я не атакую. Играем безопасно и ждём лучшего! Что случилось?

<http://bllate.org/book/17923/1717447>