

Лидерборд охоты на Пике Доблести обновился, и первое место ВозвратКПростоте сменил другой игрок, вызвав ажиотаж среди обычных игроков, следивших за рейтингом.

[Только что проверил данные лидера. Время на поле: 56 минут, 20 убийств?]

[Вау, это же выполнение достижения 20 убийств и досрочное завершение угодий?]

[Первое место теперь у момо??? Он же PvE-шник, как вдруг стал первым в охоте?]

[Есть кто из того матча? Так любопытно, что происходит???)

Смущение от смены лидера быстро переросло в сомнения в легитимности результатов, вызвав новую волну обсуждений на форумах. Особенно выделялся малоизвестный в PvP призыватель, с экипировкой среднего уровня и на два уровня ниже. Хотя подавление уровней в угодьях снято, его условия вывода урона позволили выполнить достижение 20 убийств раньше топов.

Вскоре игрок из того матча высказался, приложив объявление об убийствах. Этим неудачником был Поздравь, взявший амулет в начале и всё время прятанный в тени. Даже слыша звуки боя рядом, он не шевелился в кустах.

Кто бы подумал, что в конце, когда ноги затекли, а снаружи затихло, он встал размять их - и был замечен призывателем, появившимся из ниоткуда, забравшим последнее убийство.

Потеряв уровень после конца угодий, он горько сожалел.

[После боя проверил лидерборд убитых - ни одного из топ-200. В нашем матче топов не было. Только группа из [Храма Богов], но их прикончил призыватель, забрав четыре головы. Раздражает! Если бы [Храм Богов] не скормил эти четыре головы, разве призыватель так разжирел бы?]

[Знакомые подставляют убийства для статьи?]

[Не думаю... Помню, в прошлый раз момо вроде враждовал с богами, может, враги встретились, и глаза покраснели?]

[Вау, он реально забрался на первое место? Какая тёмная лошадка!!]

[Вспомнил, это тот, кто помогал Фруктам в прошлый раз! Точно, демон из раздела ассасинов, снова на поле боя?]

[Последним таким известным был СломанныйОракул, а до него - ВозвратКПростоте.]

[Ужас, ещё один архидемон на поле боя.]

[???

В этот момент всё больше людей начали интересоваться момо. Некоторые искали его по ключевым словам на форумах и узнали, что он изначально был квестовым PvE-игроком и покорителем Моря Туманов. Хотя в общем рейтинге он не известен, постов о нём было много, с необычными тегами: "Магазин УдачливогоАлогоФрукта", "Дьявольский тренер Фруктовой банды", "Полный магический состав", "Кошмар ассасинов дикой местности", "Первопроходец пустынной таверны", "Первое прохождение вчетвером"...

С каждым поиском у игроков оживлялись воспоминания. От хорошего впечатления о его PvE-навыках они узнавали, что он торгует предметами, а затем - что он ещё и рейд лидер... Игроки были ошеломлены.

Так, дружище, ты не только бизнесмен и лидер, но и восходящая звезда PvP?

Ассасины, ориентированные на PvP, восклицали:

- Какая звезда? Это дьявол!!

момо прославился, возглавив лидерборд охоты.

Лидерборд, как общая оценка угодий, ранжировал лучшие результаты профессий: эффективная помощь для лекарей, поглощение урона для воинов, процент убийств и урон в секунду для дамагеров. На первый день охоты, когда в среднем было не более трёх матчей, тёмная лошадка с 20 убийствами за матч мгновенно привлекла внимание других игроков лидерборда.

В штабе гильдии [Простор Зенита] мужчина в чёрных одеждах беседовал с человеком в белом позади.

- СмертельныйУдар сказал, что вёл команду из магического мечника, даосского жреца, воина, лекаря и мага. Маг и лекарь были охотниками, остальные - добычей, - передал человек в белом, менеджер [Простора Зенита]. - Они были на северо-западном склоне Пика Доблести, много деревьев и камней, сложная местность. Увидев призвателя момо, СмертельныйУдар сразу пошёл контролировать, чтобы задержать его для урона.

Как лидер, СмертельныйУдар встретил случайных членов гильдии в угодьях, из пяти только двое были знакомы. Общение шло только при встрече.

Собравшиеся определили профессии и сильные стороны. Хотя их случайная команда не сравнится с элитными отрядами, хорошая координация в одиночных угодьях давала преимущество.

СмертельныйУдар принял состав и распределил роли. В команде было больше магов дальнего боя, чем танков. При штурме лекарь и маг, охотники, временно становились танками, идя в передовую. Найдя добычу, они контролировали и задерживали её, начиная цикл контроля перед уроном, чтобы не задеть ближников.

Смертельный Удар - физический мечник, с воином. Остальные - маги дальнего боя с акцентом на массовые атаки.

Их противник, призыватель, тоже дальний, с большим радиусом и множеством контроля. Он мог свободно управлять существами. Если его не остановить, навыки призывателя замучают до смерти.

В такой среде, чтобы не задеть ближников магией, нужно сначала взять контроль и затем бить одиночными атаками. Это самый безопасный и эффективный способ без риска для команды.

Менеджер продолжил:

- Но цепочка контроля не сработала, были пробелы, и они ошиблись с позицией.

Рядом с менеджером [Простора Зенита] человек впереди листал лидерборд охоты, где горячей темой был момо.

Мужчина в чёрной робе - мастер гильдии [Простора Зенита] и топовый мастер массивов в общем рейтинге "Небесного Горизонта", Полуночный Колокол.

Полуночный Колокол смотрел на простые числовые данные лидерборда и спросил:

- И что случилось? Почему их вынес призыватель один против шести?

- момо отлично знает местность Пика Доблести, и он необычно быстрый призыватель, - объяснил менеджер. - Они были в высокогорном лесу с укрытиями. У мага и лекаря мало жёсткого контроля, СмертельныйУдар не взял контроль первым и сам попал под него. Препятствия местности сорвали заклинания магов дальнего боя.

- Они не захватили контроль, цепочка магов не успела, и в первой фазе они были пассивны, - добавил он.

У призывателей мало навыков снятия контроля. Три попадания контроля полностью их блокируют. Но проблема в местности. Деревья и камни Пика Доблести - естественные препятствия. В отличие от призывателей, управляющих существами для атак, препятствия фатальны для жёсткого контроля, требующего прямой видимости.

Группа СмертельногоУдара двигалась в строю. Когда он объявил атаку на момо, команда разошлась. Но при попытке задержать момо СмертельныйУдар не взял контроль, а другие атаки прервались из-за препятствий, сорвав заклинания. момо оказался в слепых зонах, вынудив их менять позицию. Во второй атаке они снова попали под контроль призывателя. Массовый хаос ЛунногоКота полностью разрушил их строй.

- Хаос? - ПолуночныйКолокол удивился. - Неудивительно.

Хаос - мягкий контроль. В "Небесном Горизонте" только призыватели, клирики и ассасины имеют статус хаоса. Ассасины - только одиночный, а Святилище Духов, где призыватели и клирики, - секта с наименьшим числом игроков. Групповой хаос, уникальный для секты, ещё реже. Как мягкий контроль, его часто путают с замедлением, хотя это разные статусы.

Хаос заставляет игроков бегать и случайно использовать навыки рядом. В 80% - базовые атаки, в 20% - активные навыки. В лесу Пика Доблести с ограниченной мобильностью хаос на одного-двоих угрожает безопасности команды.

Сложность местности, леса и штормы добавляют путаницы. Это одиночное PvP-поле, где все - враги, даже с картами ролей. Препятствия мешают движению, штормы - видимости, исцеление не работает, нет командного голосового чата, тактики - только крики. Для сотрудничества без вреда союзникам лучше чередовать контроль и урон.

- Даже в случайной команде массовый хаос не должен был их сломать, - заметил Полуночный Колокол.

- Смертельный Удар сразу велел использовать зелья и разделиться для погони за момо, - объяснил менеджер. - Главные потери - от дебаффа ядовитой Змеи. Они не учли слои яда и умерли от взрыва.

В голографической игре фиксация цели требует прямой видимости для краткой привязки. Если цель пропадает из виду, фиксация теряется. С укрытиями местности они не нашли Змею и не смогли её убить. Другие призывные существа мешали рядом.

- Ментальная сила этого призвателя не уступает Огням ИФонарям. По словам Смертельного Удара, в бою один против шести было семь типов призывов - рекорд Огней ИФонарей. момо раньше не вызывал столько одновременно против [Храма Богов]. Смертельный Удар ошибся в оценке, - пояснил менеджер.

Полуночный Колокол удивился:

- Семь типов? Он считал?

- момо, вероятно, ставил яд Змеи с деревьев или других мест. Уклоняясь от навыков, он заманивал в зону атаки Змеи. Он не убивал мгновенно, а использовал местность и движение

для быстрых убийств, - объяснил менеджер. - Яд Змеи копится медленно, урон одного слоя невелик. Смертельный Удар получил несколько слоёв и умер от взрыва в хаосе. Большинство погибло из-за использования призвателем местности.

Призыватель с обычной PvP-экипировкой завершил один против шести, используя местность и механику навыков в угодах.

Полуночный Колокол задумался:

- Пусть боги дадут им Небесное Око.

Менеджер спросил:

- Ночь, планируешь что-то?

Полуночный Колокол закрыл лидерборд, его взгляд стал равнодушным:

- Пусть попробуют его.

Онлайн новости о лидерборде продолжали бурлить, но Су Мо играл как обычно, не заходя на форум StarNet.

Выйдя из угодий, Су Мо застал Алого Фрукта в других матчах. Он подсчитал награды, обменял очки монстров на новую PvP-экипировку и купил материалы в зоне жизненных профессий. Два предмета, что он хотел сделать, ещё не готовы.

Один - против скрытности ассасинов, другой - для PvE. Первый, как Рассеивание Невидимости, - предмет для дикой местности. Поскольку свиток Рассеивания был в преимуществе, продажи скрытных предметов были бы низкими. Су Мо сделал несколько для себя и сосредоточился на PvE. Формулу он вывел, протестировал около десяти астрологических карт, но материалы кончились.

PvE-предмет был особенным, с высокоуровневыми материалами. [Жёсткая Грязь] трудно найти - дроп с диких монстров. Из-за ограниченного применения и низкого спроса её редко фармили. Немного на торговой платформе Су Мо скупил, но запасы иссякли.

PvE-предмет, основанный на навыке призывателя, был временным с ограниченной функцией. Название - [Кукла на 1 минуту], для проб и ошибок.

В квестовых подземельях нужно тестировать механику перед атакой. В событиях вроде Циси, где неудача после попыток выгоняла, шансов на пробы мало. Этот предмет создавал временную копию команды или игрока. В зависимости от числа копий, она наследовала базовые атрибуты и передавала управление копируемому. Кукла атаковала и двигалась, но исчезала через минуту.

Су Мо оставил сообщение АломуФрукту, прося следить за запасами Жёсткой Грязи. Так как время было, он решил сам пофармить её в дикой местности.

Точка появления Жёсткой Грязи - малая зона в Ледяных Вороньих Землях, где спавнятся зомби-монстры. У них много негативных статусов, высокий урон, и дропаются только Жёсткая Грязь. Из-за её бесполезности сюда мало кто ходил.

Прибыв, Су Мо увидел дюжину зомби 70 уровня с обычным здоровьем, никем не атакованных. Он запросил у службы поддержки карту и данные о монстрах, вызвал Одинокого Волка и начал атаку. На середине боя движения Волка замедлились, и он утонул в земле.

Су Мо отменил призыв перед смертью Волка. Увидев зомби в болотистой зоне, он понял проблему. В болоте был механизм утопления, делавший бой невозможным. Поняв механику, он решил выманывать монстров и убивать по частям.

Вдруг он услышал шум ветра и глянул на мини-карту - несколько красных точек приближались. Это игроки, и они окружали его.

Свист воздуха - стрела пронеслась мимо руки Су Мо и вонзилась в землю. Он отступил, избегая лучника на высоте, и двинулся в слепую зону. Бросив свиток свиток Рассеивания, он раскрыл двух ассасинов...

ID ассасинов были скрыты, но эмблема гильдии видна - серебряная цепь с серпом и кровавыми пятнами ржавчины.

Су Мо знал эту эмблему - она принадлежала [Простору Зенита], фракции Затмения, бывшей первой в рейтинге скорости подземелий. Уклоняясь от атак, он мрачно оглядел мини-карту.

Ассасины, лучник и ещё несколько красных точек пока не приблизились.

Очевидно, это засада от фракции Всевидящего Ока.

<http://bllate.org/book/17923/1717448>