

Когда настало время специальной охоты, вся охотничья зона окуталась иной атмосферой.

Вернемся к самому началу специальной охоты. Среди ветра и дождя вокруг призывателя момо появилось шесть игроков с правом специальной охоты. На телах только что появившихся охотников были особые эмблемы, позволяющие другим охотникам отличать своих от чужих. На каждом из них красовалась эмблема [специального охотника].

Игроки в комнате прямой трансляции ясно видели эту сцену и узнали противников призывателя раньше, чем он сам.

[С таким составом окружить призывателя будет слишком больно.]

[Тут и танки есть: воин - танк, мастер массивов, скорее всего, полуприменяемого типа, у физического мечника тоже неплохая защита...]

На стороне призывателя обновилось шесть игроков: воин, физический мечник, даосский жрец, мастер массивов, ассасин и маг. За исключением воина, чья атакующая способность была слабовата, остальные принадлежали к профессиям с мощными атаками - как магическими, так и физическими, ближнего и дальнего боя. Даже если уровень игроков варьировался, такой состав представлял особенно опасное начало для призывателя.

Время охоты было ограничено, и эти игроки уже знали правила. Приземлившись, они сразу начали оценивать обстановку, искать союзников и свою цель-добычу, намереваясь использовать 10 минут для сбора голов и получения наград.

Охотники вскочили на ноги, и взгляды зрителей устремились на призывателя в поле.

Время только началось - ветер и дождь бушевали, мокрый силуэт призывателя скользил над беспокойными горами, шум и обсуждения звучали то далеко, то близко.

Сквозь ветер и дождь доносились звуки приближающихся охотников. Призыватель слегка замер, определяя направление, затем прыгнул на высокий склон. С гибкой осанкой он бесшумно приблизился к своему первому противнику, используя естественные укрытия гор и лесов, - к ближайшему магу.

Маг оказался ближе всех.

В этот момент маг еще осваивался с окружающей средой охотничьей зоны, оглядываясь в поисках союзников. Не успев их найти, он был атакован: Призрачная Лисица спрыгнула с высоты и мгновенно взяла его под контроль с помощью быстрого одиночного очарования, лишив мага возможности сопротивляться!

Маг очнулся в мгновение ока, применив снятие контроля, и крикнул:

- Здесь человек!

В лесу послышался шум движения - окружающие охотники, похоже, заметили активность и начали сближаться.

Из теней призыватель проигнорировал их всех. Как только снятие контроля мага закончилось, последовал оглушающий удар, вновь приковавший мага к месту. Он был больше охотником, чем магом. Белый Тигр и Одинокий Волк атаковали один за другим, а одиночная атака Призрачной Лисицы застала мага врасплох - всего три призванных существа.

Очарование, оглушение, одиночная атака, удары и снова очарование. Организованный набор атак и невероятно быстрые маневры оказались ошеломляющими.

Атака призывателя была еще стремительнее, чем раньше. В состоянии полного здоровья на глазах у всех в комнате трансляции он просто убил первого охотника!

Игроки в комнате наблюдения: ?????

[Погодите? Это уже одно убийство!?!]

[Большинство из них - обычные игроки, убивать их по одному не так уж сложно.]

[Но он все равно крут, это же чистый комбо!]

[Остальные, кажется, собрались, но призыватель не двигается. Что он делает?]

Призыватель отозвал всех своих призванных существ и затих, наблюдая за окрестностями с высоты.

Он оценил количество игроков с правом специальной охоты. После того как на его стороне произошло убийство, число охотников уменьшилось на одного. Это означало, что этих охотников можно полностью уничтожить, и после убийства они будут учтены в общем подсчете ApexMind.

В правилах охотничьей зоны скрывался подтекст: количество игроков с правом специальной охоты не уменьшится, так как в зоне осталось только 75 человек. Сейчас 500 охотников были примерно равномерно распределены вокруг каждого игрока. В первый час осталось 75 человек, во второй час их станет еще меньше, но база охотников останется большой.

Чем дальше, тем равномернее будут распределяться обновляющиеся вокруг них охотники по мере уменьшения общего числа игроков.

Другими словами, лучшее время для убийства охотников с правом специальной охоты - первый час.

Чем больше убьешь, тем легче будут специальные часы охоты позже.

Размышляя об этом, призыватель слегка опустил взгляд - перезарядка его навыков была готова.

Увидев, как призыватель убил мага, зрители в комнате трансляции подумали, что он воспользуется шансом прорваться и покинуть это место. Но вместо этого он остановился и, определив направление по звуку, бесшумно забрался на высокое дерево, словно спящий охотник, ждущий следующего момента для атаки.

[Черт, десять минут, он что, не собирается бежать?]

[Он только что открыл брешь, побег сейчас точно бы помог продержаться десять минут!]

[Мне одному кажется... момо хочет убить их всех?]

[Погодите, посмотрите на этих игроков! У них нет красных имен...]

[Мы видим их четко с нашей стороны, но игроки внутри не знают!]

Зрители заметили деталь, не упомянутую в кодексе охоты: игроки с правом специальной охоты не были враждебны друг другу.

Охотники в горном лесу сходились, ориентируясь на голоса друг друга. Из-за особого правила они не были враждебны между собой и могли помогать друг другу - их навыки не наносили урон союзникам. Это была крайне опасная механика для других игроков-жертв, превращая бой в настоящее "один против всех".

Призыватель пока не знал об этой скрытой механике.

В его глазах все были красными.

Пока зрители активно обсуждали происходящее, призыватель на дереве шевельнулся.

Он призвал Лунного Кота и разместил его в траве прямо напротив себя, а позади него - медленного Зефирного Ястреба с широким радиусом действия.

С одним магом покончено. Оставшиеся пять игроков после встречи решили двигаться группой. Без мини-карты они могли полагаться только на наблюдение, чтобы определить местоположение добычи. Пройдя несколько шагов, один из них услышал громкий шум из кустов - не слишком явный среди ветра и дождя, похожий на звук шагов человека.

Игрок шепотом сообщил спутнику:

- Там кто-то есть.

Остальные тут же насторожились, следуя за источником звука и постепенно окружая его с нескольких сторон.

Они намеревались окружить и убить добычу.

Однако призыватель на дереве не двигался. Он наблюдал, как охотники проходят внизу, его взгляд скользил по людям, оценивая их профессии одну за другой... В поле зрения появились четверо: воин, физический мечник, даосский жрец, мастер массивов. С учетом только что убитого мага - всего пятеро.

Но число не сходилось.

Согласно правилам охотничьей зоны, на его стороне должно быть минимум 6-7 человек. Пока никто больше не появился, оставалась только одна профессия - ассасин, который мог быть невидимым.

Призыватель поднял взгляд на другое место, где не было охраны. Это был путь, который с большой вероятностью выбрал бы ассасин - самый дальний от него.

Тогда... нужно было выбрать, на кого напасть первым. Его взгляд упал на даосского жреца, стоящего по диагонали впереди.

[Черт, он собирается атаковать!]

[Пятеро человек - прямой удар!]

Тихо формировалось пустое окружение, и в этот момент, внезапно выпрыгнул прятавшийся в кустах Лунный Кот, направив групповое прерывание на ближайших воина и физического мечника.

Лидер группы тут же понял, что что-то не так:

- Обман! Это призванное существо!

Только тогда игроки с правом специальной охоты увидели своего противника.

Посреди горной бури призватель стоял высоко, держа в руке посох с фонарем. Его одежды промокли, влажные волосы прилипли к лицу, а тело выглядело таким худым и слабым, что казалось, будто ветер унесет его в любой момент. Слабый на вид призватель осмелился использовать контроль призванных существ против них - глаза всех тут же загорелись. Убив этого призвателя, они могли получить награду от АрехMind.

Перед ними была только одна добыча. Лишь тот, кто сумеет забрать голову призвателя, получит награду. Их союзники были одновременно помощниками и конкурентами.

Упускать шанс нельзя.

Двое задетых игроков тут же применили снятие контроля и отступили.

Однако призыватель на дереве предвидел это. Одновременно с их снятием контроля, поджидавший в кустах Зефирный Ястреб замедлил их, а затем догнал, оказавшись точно в радиусе действия и вновь взяв их под контроль.

В тот же момент призыватель пришел в движение.

Другие призванные существа, скрывавшиеся вокруг, бросились к даосскому жрецу. С полным состоянием взрывного урона, одиночным непрерывным контролем и атаками существ, накапливающими яд, он на глазах у остальных игроков мгновенно убил мощного даосского жреца!

Прорвал защиту первым ударом!

Эта волна урона застала всех игроков врасплох. Каждый хотел забрать голову призывателя, каждый приберегал самый мощный навык на конец. Краткое замешательство заставило их упустить шанс помочь союзнику, и они лишь смотрели, как даосский жрец пал под полным огнем призывателя!

Сигнал этого убийства стал полным открытием обороны обеих сторон.

Игроки с правом специальной охоты тут же осознали проблему и решили объединить усилия, чтобы сначала подавить призывателя!

- Даосский жрец мертв!

- Бейте призывателя первым!

- Физический мечник и мастер массивов, контролируйте его!!!

Физический мечник первым рванул к призвателю и рубанул, сняв 5% его здоровья.

Дальний мастер массивов тут же активировал массив страха, как только физический мечник связал призвателя боем. В момент формирования массива призватель отступил на полшага, словно заранее предвидел это, избежав контроля страха и ускользнув из рук физического мечника благодаря своей скорости передвижения.

Атака мастера массивов не колебалась - массив страха не наносил урона физическому мечнику.

Призватель понял, что что-то не так.

[Черт, момо отступил?!]

[Ассасин приближается к нему!]

[Ох?? Мастер массивов, что он задумал?]

В коварном горном лесу силуэт призвателя был подобен бесшумному охотнику.

Он мгновенно сменил стратегию. Вместо того чтобы продолжать разбираться с физическим мечником, он применил навык легкой поступи и ринулся прямо к мастеру массивов. Лампа небесного духа, испускающая призрачный свет, с четкой целью ударила по запястью мастера массивов, чисто и эффективно прервав его чтение заклинаний!

Одновременно все призванные существа вокруг бросились на физического мечника.

Воин не отставал и тут же бросился освобождать мастера массивов. Однако призыватель не отступил. Его светящийся посох с точностью ударил по мастеру массивов, оставив того, кто должен был помогать с активацией массива, бессильным перед этой цепочкой прерываний - он был полностью ошеломлен!

Рядом с призывателем появился гибкий питомец. Духовный Кролик дернул ушами и наступил на лицо воина, безжалостно хлестнув его ухом.

Физический мечник вдалеке был занят несколькими призванными существами, в то время как призыватель на ближней дистанции сражался 1 против 2, используя снижение урона Черной Черепахи.

[Черт возьми, у меня мурашки от этого зрелища!]

[Призыватель понял проблему с красными именами!]

[Похоже на то, он сразу пошел на мастера массивов с самым сильным контролем.]

[Там еще ассасин! Ассасин приближается к нему!]

Тихий Лучник вступил в бой, и Су Мо заметил скованность движений воина.

Он мгновенно сменил питомца, активировав Туманный Навык. Снова появился 30-секундный Ложный Образ Смятения. Скрытный ассасин ударил по Ложному Образу в первый же момент

появления клинка, и продолжительное смятение выбило его из скрытности.

Духовный Кролик исчез, а новый, похожий на мини-босса Призрак Вуали, появился на поле. Туманный Кнут обрушился на тело мастера массивов, и вместе с цепочкой прерываний его здоровье за считанные секунды упало до 50%!

В этот момент ассасин применил снятие контроля и снова ушел в скрытность, а дальний физический мечник вырвался из пут призвателя и бросился на помощь.

Когда воин и физический мечник приблизились, манекены тут же пришли в движение. Из-за слишком близкого расстояния их атаки случайно попадали по манекенам. Они пытались зафиксировать призвателя для удара, но их блокировали миньоны, выпущенные Призраком Вуали, духовным питомцем. Слишком много целей вокруг вызвало кратковременный сбой в их прицеливании.

Через 10 секунд, когда ассасин наконец нашел брешь, чтобы обойти иллюзию, перезарядка призванных существ завершилась, и начался новый раунд навыков. Призватель решительно добил мастера массивов, тут же переключился на ассасина, и использовал контроль, чтобы не дать ему снова уйти в скрытность.

На этом этапе у призвателя оставалось лишь 50% здоровья, но он уже уничтожил троих дальних противников.

Остались только воин, физический мечник и ассасин.

Игроки в комнате трансляции наблюдали за захватывающим боем 1 против 6. Призватель почти безрассудно сближался и атаковал, сначала подавляя дальние профессии, которые

могли его контролировать, а затем используя навыки духовного питомца, чтобы выиграть время до перезарядки призванных существ. Он обменял 50% своего здоровья на жизни трех дальних профессий, и его движения были плавными и безупречными. Он атаковал без колебаний и отступал без промедления.

Рывок назад, чтобы увеличить дистанцию, позволил ему по-настоящему использовать преимущества призывателя - кайтить этих трех бойцов ближнего боя на расстоянии.

Духовный питомец снова сменился. Духовный Кролик вступил в бой, и на поле появилось семь призванных существ, окруживших трех бойцов ближнего боя.

[Черт возьми, семь призванных существ! Духовная сила момо выше уровня А, верно?]

Причина, по которой призыватель как профессия считался слабым, заключалась в сложности управления. Игроку приходилось одновременно контролировать несколько задач во время боя. Хороший призыватель использовал каждого призванного существа как свои глаза. Большинство игроков-призывателей могли управлять 3-4 существами одновременно, а лучший игрок секты, ФейерверкиИФонари, установил рекорд, призвав 7 существ в одной игре.

А теперь призыватель второй раз вызвал 7 существ одновременно. Считая Духовного Кролика, он действительно управлял 8 существами, побив рекорд старшего брата Святилища Духа, ФейерверкиИФонари, и став новым рекордсменом.

Три бойца ближнего боя были в полном замешательстве. Такое количество существ окружило их - даже без контроля одни только атакующие навыки доставляли им достаточно проблем. В этот момент физический мечник решительно рискнул, воспользовавшись брешью, чтобы в полном состоянии ринуться прямо на призывателя.

Физический мечник рассчитал перезарядку контрольных навыков призвателя. Эту атаку призватель не мог остановить!

Если он приблизится, этот навык мог одним ударом забрать призвателя с 50% здоровья.

Когда он уже был близко, посох с фонарем призвателя внезапно сменился на набор для чтения заклинаний.

В лесу появился огромный Медведь. [Провокация] сместила цель атаки физического мечника, заставив его удар обрушиться на призванное существо. Медведь с огромным запасом здоровья после этой волны урона потерял лишь 20%, но встал перед призвателем, внушая страх.

Медведь - существо, часто используемое призвателем в PvE.

В этот момент он был словно верный страж, используя способность, подобную Черной Черепахе, чтобы перенаправить урон, успешно отправив ультимейтовый навык физического мечника в перезарядку.

Сотрудничество призвателя превратило сложный бой 3 против 1 в затяжную борьбу.

Действия призвателя на этом не остановились. Мощный взрывной урон призванных существ снова был готов. Он использовал Белого Тигра и Лунного Кота, чтобы добить ассасина, и нацелился на физического мечника, лишившегося ультимейта. Духовный Кролик и Одинокый Волк атаковали один за другим, Призрачная Лисица выпустила одиночный рой, а Змея продолжала накапливать яд.

Надежды физического мечника убить призвателя рухнули. С таким количеством существ на поле он не успевал контратаковать: только зафиксировав одну цель, тут же появлялась другая. Он отказался от наступления под жестким прессингом существ и смотрел, как его разорвала Змея.

Игроки в комнате наблюдения были ошеломлены.

Считая Медведя, призватель в этот момент управлял 8 призванными существами и 1 духовным питомцем одновременно, снова побив рекорд призыва и совершив подвиг - 9 призывов в одной игре.

Теперь цель призвателя была нацелена на последнего воина.

У воина 80% здоровья, у призвателя - 40%, но здесь уже никто не думал, что призватель проиграет.

Призватель, державший посох с фонарем под ветром и дождем, с легкостью собрал последнюю голову, и время охоты закончилось.

[Специальное время охоты завершено, все охотники отозваны, начинается состояние восстановления.]

[Охотничья зона: игроки 64/100, специальные NPC охотники 369/500, обратный отсчет до открытия специального времени охоты: 00:49:41]

Игроки в комнате наблюдения осознали, что только что произошедший подвиг 1 против 6, длился почти 10 минут. За эти десять минут призватель перешел от одиночных убийств к

джеди-киллу, оставив себе лишь 30% здоровья!

[Джеди! Я возвращаюсь к своим словам час назад - это называется слабым? Фанаты ПервогоПодНебесами ввели меня в заблуждение!]

[Боже мой, 1 против 6 выглядит так круто, как же шикарны были его 20 убийств!]

[Поправка: он вошел в 1 против 6 после последовательных убийств ПервогоПодНебесами и ПолночногоКолокола. Этот парень в отличной форме.]

[Круто, 9 призывов в одной игре! Если он попадет в общий рейтинг, то раздавит ФейерверкиИФонари.]

[Против ПервогоПодНебесами у него было только 7 призывов, да? Боже, он скрывал свою силу.]

Охотничья зона затихла. За 10 минут у специальных охотников осталось 369 человек, тогда как игроки зоны потеряли лишь 11 - это место оправдывало звание топовой арены, где происходили божественные сражения.

- Моя мама? Вы видели ВозвратаКПростоте? Он убил 4 человек в первый час!

- ОблачныйСкиталец контратаковал Бегонию, воин победил мага - потрясающе!

- ВозвратКПростоте только что возглавил специальное время охоты с еще одним убийством!

- Призыватель момо убил двух топовых игроков секты в свой первый час.

В этот момент зрители стали свидетелями громкой битвы и начали обсуждать ее повсюду - на форумах, в глобальном чате, в небольших группах. Все больше глаз останавливалось на призывателе момо.

Время шло, и поле становилось все менее людным.

Движения призывателя не останавливались. С восстановленным здоровьем и маной он перешел в наступление, нацеливаясь на других игроков на поле.

[ВозвратКПростоте успешно убил Рюунена!]

[момо успешно убил НеПлачьУлыбнись!]

...

[ОблачныйСкиталец убил Блю!]

[момо убил Перевозчика!]

[ВозвратКПростоте успешно убил ОслепительнуюЛилию!]

[Боже мой, этот призыватель так силен.]

[Я в восторге, чем больше он играет, тем легче ему это дается.]

[Он выглядит так, будто получает огромное удовольствие. Впервые вижу, чтобы призыватель так хорошо сражался.]

[Я начинаю изучать стратегию навыков призывателя. Не поздно ли мне вступить в Святилище Духа? У меня духовная сила А+.]

[У меня такая высокая духовная сила, а я так плохо играю за призывателя.]

Игроки в комнате наблюдения смотрели, как уведомления об убийствах появлялись одно за другим. Действительно раскрывшиеся боги, произвели настоящий фурор в охотничьих угодах. Что касается темной лошадки, призывателя момо, его уведомления об убийствах догоняли даже ВозратаКПростоте. Это была настоящая темная лошадка - свободная и дикая. В финальной охотничьей зоне, где собрались герои, он сражался с уже прославленными старшими братьями, вырезал себе территорию и прославился в одном бою.

Часы тихо дошли до 10:30, и игроков на охотничьей зоне становилось все меньше.

Су Мо тяжело выдохнул мутное дыхание. Его тело начало уставать, но долгая шумная битва под дождем сделала его дух невероятно бодрым. Он сдерживал слегка дрожащее запястье, и его взгляд скользнул по значению медицинского компонента на панели.

Дождь усиливался, гром оглушал.

Су Мо поднял руку, чтобы стереть дождь с лица. Это свободное и безрассудное время, которое он одновременно наслаждался и хотел еще немного продлить.

Шум луж был слабым и терялся в буре.

Су Мо снова поднял глаза. Перед ним стояли два игрока. Они пришли вместе, не удивились, увидев его, не стали обмениваться любезностями и сразу обнажили оружие.

[Охотничья зона: игроки 13/100, специальные NPC охотники 125/500, обратный отсчет до открытия специального времени охоты: 00:19:21]

Игровое время в охотничьей зоне, похоже, подходит к концу.

<http://bllate.org/book/17923/1717457>