

Это была правда, что все атаки обладали оглушающим эффектом. Вот только время оглушения зависело уже от самой атаки. К примеру, такие навыки как зуб дракона имели оглушающий эффект который измерялся в секундах. Эта особенность указывалась в описании самого навыка. В описаниях же большинства навыков попросту не указывался их оглушающий эффект, так как он составлял какие-то миллисекунды и уже от опытности самого игрока зависело, сможет ли он воспользоваться таким кратковременным преимуществом.

Именно в таких моментах и определялась вся разница между экспертами и обычными игроками.

Почему эксперты могли поддерживать стабильную цепочку комбо атак, в то время как обычные игроки с лёгкостью прерывались этими же самыми экспертами? Это было из-за того, что эксперты хорошо чувствовали ритм навыков. Они отмечали каждый момент когда их атака достигала цели. В теории существовала непрерываемая серия комбинаций атак, но на практике её было слишком сложно воплотить в жизнь. Как бы не был хорош игрок, он мог делать лишь то, что было в его силах. Невозможно было достигать 100% успеха в своих атаках.

На этот раз атака Е Сю удалась.

Изначально Хуан Шаотян не воспринимал всерьёз летящую в него гранату, однако после того как рядом с ним взорвался механический искатель, даже если бы он и хотел что-нибудь предпринять, уже было слишком поздно. Короткого мгновения оглушения после взрыва робота камикадзе хватило, чтобы граната добралась до тела Проблемного Дождя.

После взрыва гранаты Проблемный Дождь был отправлен в полёт. Е Сю заранее все это просчитал. Взрыв отбросил его оппонента в нужное ему место.

Мрачный Лорд без промедления рванул в том направлении. В это время Хуан Шаотян изо всех сил пытался выровнять положение своего персонажа. К сожалению для него, его навыки перемещения, такие как: разрез павшего феникса и падающий меч света, находились в кулдауне.

Если бы персонажи могли парить в воздухе, то их противники не стали бы гоняться за ними, предварительно отправив их полетать. Хуан Шаотян не умел парить в воздухе, поэтому ему лишь оставалось беспомощно наблюдать за тем, как Мрачный Лорд с помощью разрушения гор впечатывает его персонажа в землю.

Проблемный Дождь не собирался безвольной тушкой падать на землю.

Коснувшись земли он тут же использовал быстрое восстановление. Для эксперта уровня Хуан Шаотяна неудача в использовании быстрого восстановления считалась большой ошибкой.

Хуан Шаотян конечно же не мог себе позволить так опростоволоситься, поэтому его персонаж совершил успешный кувырок.

Быстрое восстановление защищало персонажей от опрокидывания, но оно не делало их неуязвимыми.

В матче такого уровня подобные действия могли полностью перевернуть ситуацию.

После быстрого кувырка Проблемный Дождь тут же подпрыгнул в воздух. Вращаясь подобно

волчку, его тело устремилось вперёд параллельно земле. При этом остриё его меча было высоко поднято над его головой. В сторону Мрачного Лорда полетели искривленные дуги мечей.

Навык Мастера Меча 45 уровня: встречный удар!

Несмотря на то, что при встречном ударе персонаж двигался по прямой траектории, он затрагивал довольно большую область. К тому же создаваемые этим навыком дуги мечей полностью контролировались самим игроком. В итоге даже если игрок пытался отпрыгнуть назад или откатиться в сторону, ему было очень непросто выбраться из образовавшейся тюрьмы мечей. Е Сю не стал в открытую встречаться с этой техникой. Вместо этого его Мрачный Лорд отступил назад.

Хуан Шаотян не собирался просто так его отпускать. За Мрачным Лордом тут же устремились созданные Проблемным Дождём дуги мечей.

Это был своего рода трюк используемый Мастерами Меча. Вначале они намерено ограничивали дальность действия своего навыка. Недостаточно опытный игрок мог попасться на эту уловку. Отойдя на казалось бы безопасное расстояние, противник как правило расслаблялся, после чего удлиняющаяся тюрьма мечей заставляла его врасплох.

Е Сю конечно же знал об этом трюке, поэтому после своего отступления он дополнительно отпрыгнул назад. Да, он сумел уклониться от навыка Шаотяна, но тот был близок к успеху. Удерживаемая дальность встречного удара зависела от самого игрока. Нуб просто не смог бы повернуть подобный трюк. Хуан Шаотян был единственным игроком Славы который при выполнении встречного удара мог удерживать дистанцию навыка равную половине тела персонажа.

- Не плохо! – воскликнул Хуан Шаотян. Своим движением он остановил наступление Е Сю, вследствие чего его боевой дух возрос, в особенности после того, как Мрачный Лорд начал показывать мощь персонажа без специализации. Хуан Шаотян ждал именно этого момента. Он не стал ждать пока его персонаж приземлится на ноги после встречного удара. Находясь в полёте Проблемный Дождь взмахнул мечом, тем самым активируя новый навык. В этот раз это был навык Магических Мечников и назывался он: мечом землетрясения.

Этот низкоуровневый навык наносил не слишком много урона. К тому же Мастера Меча не относили себя к магическим классам. Зачастую Мастерами Меча изучался лишь первый уровень меча землетрясения для того чтобы контролировать свою серию комбо атак. Хуан Шаотян отлично подгадал тайминги для использования этого навыка, в результате чего сумел поймать Мрачного Лорда в момент его приземления.

В этот момент Мрачный Лорд быстро взмахнул своим мечом, активируя падающий меч света, после чего по диагонали быстро опустился на землю, тем самым уклоняясь от атаки Проблемного Дождя.

Падающий меч света был навыком, который Хуан Шаотян хотел использовать, когда его персонаж находился в воздухе, однако тот к сожалению находился в кулдауне. Как будто в насмешку над ним теперь его использовал Мрачный Лорд.

Хотя Хуан Шаотян до этого ни разу не сражался против персонажей без специализации, он понимал, что не имело смысла пытаться предсказать следующее действие Е Сю.

Персонажи без специализации имели доступ к навыкам всех 24 классов. Навыки дальнего и

ближнего боя, навыки с эффектами действующими на целую область – всё это было доступно персонажам без специализации. В ближнем бою те могли использовать навыки Мастеров Меча или Ассасинов. В дальнем – Стрелков и Магов. Во время движения они могли создавать ловушки, рассчитанные на невнимательных игроков.

В данный момент оба персонажа находились на некотором расстоянии друг от друга. Играя классом ближнего боя Хуан Шаотян должен был сражаться подойдя вплотную к своему оппоненту. Если ему это удавалось сделать в сражении с классами дальнего боя, то считай, половина победы была уже у него в кармане. Но сейчас он сражался против персонажа без специализации. Это означало, что подойдя вплотную, у него просто появится возможность для атаки. Хуан Шаотян не забывал, что ему противостоял персонаж, который не боялся сражаться в ближнем бою.

Проблемный Дождь рванул вперёд. Мрачный Лорд сделал несколько выстрелов в его сторону и всё так же продолжил оставаться на месте. Не было похоже, что он собирается отступать. Находишься на его месте любой другой стрелковый класс, то трудно было бы представить ситуацию, когда они так же бы спокойно стали дожидаться прихода Мастера Меча. Однако персонаж без специализации мог себе это позволить. Когда до него доберётся Проблемный Дождь, он просто мог сменить винтовку на меч или копьё.

Мрачный Лорд не переставал стрелять в приближающегося Проблемного Дождя. Когда тот практически до него добрался, винтовка превратилась в копьё. Внезапное изменение длины оружия было схоже с тем, как Хуан Шаотян использовал встречный удар. Вот только Хуан Шаотян был заранее готов к подобным сюрпризам. Он был экспертом в использовании встречного удара, поэтому внезапная трансформация винтовки в копьё не доставила ему особых проблем. Проблемный Дождь сделал размашистое движение своим мечом.

Внезапно копьё трансформировалось в щит, который полностью закрыл линию обзора Хуан Шаотяна. Его меч скользнул по тенту зонта не причиняя Мрачному Лорду никакого урона. Мрачный Лорд в ответ толкнул свой зонт вперёд, в результате чего Хуан Шаотян практически уткнулся носом в большой круг щита. Зонт был украшен довольно красивыми рисунками. Его вращение создавало иллюзию какой-то компьютерной заставки.

- Бесстыдство!!! – воскликнул Хуан Шаотян.

Это был распространённый манёвр Рыцарей. Они ставили свой щит прямо перед вашими глазами. Игроки наблюдали за игрой через глаза своих персонажей, поэтому когда те оказывались заблокированы, они просто были неспособны ничего увидеть.

- Грязные штучки всех классов теперь доступны для тебя!!! – выругался Хуан Шаотян продолжая своё движение. Ему нужно было поскорее выпутаться из этой ситуации. Использование щита для блокирования зрения совершалось не для того, чтобы поиграть в кошки-мышки. Перекрыв зрение в следующую секунду к вашему персонажу мог устремиться вражеский меч. Чтобы избежать подобного развития событий нужно было быстро разорвать дистанцию. И только после этого уже можно было оценить обстановку. Единственной неудобной частью при использовании подобного трюка было то, что игрок не мог увидеть монитор своего соперника, чтобы узнать, удачно ли он заблокировал зрение его персонажа или нет. Это был трюк, который проверял знания и способности к предсказанию.

Разве мог опытный Бог носящий звание игровой энциклопедии ошибиться при использовании данной уловки?

Е Сю заранее имел хорошее представление о дистанции на которой он сможет полностью заблокировать обзор Хуан Шаотяня. Он отлично знал навыки и трюки различных классов, поэтому он мог быть даже более точным, чем топовые Рыцари. Это было из-за того, что при использовании данного трюка не нужно было хорошо знать свой класс, напротив, нужно было хорошо разбираться в игровых деталях.

Когда Е Сю полностью раскрыл свой зонт, он уже знал, что полностью сумел закрыть обзор Хуан Шаотяню. Также он знал, что тот определённо будет разрывать дистанцию, чтобы определиться с текущей ситуацией. Однако, как только Хуан Шаотян начал удаляться, Е Сю трансформировал щит в копьё и сделал выпад.

- Я имел твою сестру!!! – Хуан Шаотян был застигнут врасплох. В Проблемного Дождя попал зуб дракона. Этот навык обладал оглушающий эффектом, поэтому Хуан Шаотян ничего не мог сделать с последующим за ним навыком. Небесный удар подбросил Проблемного Дождя в воздух.

- У тебя нет стыда!! – хотя персонаж Хуан Шаотяня и находился в воздухе, это не могло заставить его закрыть свой рот.

Рыцари могли использовать щит для перекрытия обзора своим противникам, но они не могли в последствии использовать этот щит для атаки.

Рыцари носили в одной руке щит, а во второй какое-то одноручное оружие. Это были отдельные вещи. В истории Славы до этого ни разу не видели цепочки атак продемонстрированной Е Сю. Поэтому Хуан Шаотян и попался.

- Он ранит наши мозги... - начали переговариваться между собой про-игроки.

- Да уж! И как мы должны защищаться против подобных трансформаций?

- Черт бы с ним, если бы этот зонт имел несколько трансформаций. Но их слишком много! Он затрагивает практически все классы!

- Это на самом деле так. Но я не уверен, на самом ли деле он может трансформироваться в шесть различных классов или он может что-то ещё?

- Их точно не шесть. Разве ты не видел, как из щита вышло копьё?

- Сплошная головная боль!! – про-игроки были уверены, что сражение с персонажем без специализации принесёт им немалую головную боль.