

Глава 488 Заманить врага в глубину окружения.

Восток-запад, 3 улица.

В игре система не могла генерировать название каждой улицы города, поэтому в онлайн карте зачастую использовался подобный метод для обозначения не имеющих названия локаций.

С точки зрения направления и расстояния, подобный метод обозначения был более понятен рядовому игроку по сравнению с безличными координатами. Когда опытный игрок Славы слышал подобные обозначения, он уже примерно представлял, где находится означенное место. Комбинируя координаты с названием места, игроки могли без особых проблем найти нужную им локацию.

В этот момент на третьей улице востока-запада по одному из переулков, который протянулся с севера на юг, отступала команда Травяного Сада.

Это была полная команда, состоявшая из десяти игроков. Ник их капитана был идентичен с названием одного из растений, имя которому было Оробэнч (прим. дословно Заразиха). В никах игроков Травяного Сада можно было часто увидеть название трав и растений, в особенности это касалось ветеранов гильдии. В наши дни гильдия Травяного Сада обладала достаточно высокой силой и репутацией, и поэтому они не собирались отказывать своим фанатам в приёме в гильдию только из-за того, что их ники не были связаны с травами или растениями. Это была правда, что многие имели подобные ники, но далеко не все.

Оробэнч доложил Арисаеме, что его группа начала отступать.

- Мы не будем вступать в бой, капитан? – спросил у него один из членов его группы.

- Лидер приказал пока затаиться. Пусть они подойдут поближе, и тогда мы сможем их окружить, - ответил Оробэнч.

- Хорошо, - никто не стал возражать. Команда их противников состояла из семи игроков, в то время как их было всего десять. Несмотря на то, что команда Травяного Сада имела небольшое численное преимущество, нельзя было забывать о том, что в противоположной команде находились Мрачный Лорд и Обман, которые были общепризнанными экспертами. Смогут ли они победить или нет, это был другой вопрос. Все игроки Травяного Сада были ветеранами, которые трезво оценивали свои силы, поэтому они не могли с уверенностью сказать, что наверняка уничтожат своих оппонентов. Лучшим решением будет дождаться подкрепления, прежде чем начать предпринимать какие-то действия. У всех был свой предел. Даже если противниками выступали невероятные про-игроки с отменным снаряжением, они никак не смогли бы победить намного превосходящие их силы. В Славе количество всегда довлело над качеством.

Таким образом, команда из десяти игроков затаилась в одном из переулков.

- Капитан, так ты говоришь...

Внезапно померк солнечный свет. Игроки начали оборачиваться по сторонам. На выходе из переулка стояли два игрока, которые своими телами блокировали доступ солнечного света.

- Видишь, я же говорил, что здесь точно кто-то будет! – произнёс игрок слева. Присмотревшись, над его головой можно было прочесть ник: Мрачный Лорд.

- Если бы это были не игроки, а снаряжение, я бы определённо их обнаружил! – возразил ему игрок справа. Над его головой плавал ник: Обман.

- Ты хорошо замечаешь снаряжение на земле, но не можешь заметить, когда оно на ком-то одето. Что с тобой не так? – поднимая руку, произнёс Мрачный Лорд.

- Заткнись! – воскликнул Обман, взмахивая мечом.

В сторону игроков Травяного Сада одновременно полетела граната и волна огня.

Ручная граната!

Огненный разрез!

Ещё совсем недавно они шли по улице, а теперь затаились в переулке. Команда Травяного Сада была совершенно не готова к подобному повороту событий. Переговариваясь между собой, Мрачный Лорд и Обман быстро наполнили переулок светом и дымом. Капитан Оробэнч находился недалеко от входа в переулок и поэтому получил наибольшее количество повреждений по сравнению с остальными игроками своей группы.

Сокрушение гор!

Мрачный Лорд и Обман внезапно пригнулись. В ту же секунду над ними пронёсся Берсерк, чьи руки сжимали огромный двуручный меч. При соприкосновении с землёй, тот вызвал мощное её сотрясение.

Ледяная стена!

Несколько ледяных стен перекрыли переулок. Переулок был настолько узок, что два игрока не могли в нём стоять плечом к плечу. Одной ледяной стены было достаточно для того чтобы заблокировать весь переулок, однако в данный момент переулок перекрыли четыре ледяные стены. Они не походили на кости домино, когда после падения одной кости, заваливались и другие. Игрокам нужно было уничтожить каждую ледяную стену по отдельности. Вопрос заключался в другом, сколько времени это займёт?

Группе Травяного Сада противостояли семь игроков! Благодаря ледяным стенам, которые блокировали выход из переулка, они могли с лёгкостью начать засыпать навыками оказавшихся в ловушке игроков. Учитывая узость переулка, игрокам Травяного Сада некуда было бежать.

Команда Оробэнча была подобна застрявшему монстру. Чтобы они не делали, они никак не могли выбраться. Ребята конечно попытались перепрыгнуть через ледяные стены, но касание падающего цветка Мрачного Лорда отправило их в обратный полёт. На их голову обрушивались разнообразнейшие магические навыки, а они даже не могли понять, где находится вражеский Элементалист.

Спустя короткое время в переулке осталась стоять всего одна ледяная стена, зато на земле лежали десять трупов игроков.

Группу Е Сю совершенно не волновали их дальнейшие действия. Воскреснут они в городе или будут ждать, пока их воскресят их товарищи, это не имело совершенно никакого значения. Подобрав выпавшие из них вещи, группа Мрачного Лорда направилась на север.

- Что? Что ты сказал? Вы не могли спрятаться лучше? – воскликнул Арисаема, после того как получил новости о смерти своей команды.

Оробэнч был обижен. Спрятаться лучше? Их изначальным приказом был активный поиск группы Мрачного Лорда. После этого им сказали не предпринимать никаких действий и ждать дальнейших распоряжений.

- Куда они направились? – спросил Арисаема.

- На север. Координаты xxx, xxx, - ответил Оробэнч. Этот переулок был настолько мал, что у него даже не было никакого названия.

- Координаты xxx, xxx. Обратите особое внимание на северное направление. Если ваши группы заметят Мрачного Лорда, пусть заманят его поглубже в наше окружение! – Арисаема поделился новой информацией с Изменчивой Весной и Чен Ехуем.

После получения координат гильдейские команды взялись за изучение карты. В это время из переулка появилась группа Мрачного Лорда. Обернувшись по сторонам, они не смогли никого обнаружить.

- Сюда, - произнёс Е Сю.

Немного пройдя по левой стороне улицы, ребята обнаружили очередной, ведущий на север, переулок. Не раздумывая, они тут же в него нырнули.

Проходя по узкому переулку, они обнаружили ещё одну команду из десяти игроков. На этот раз это была команда Синего Ручья.

Их что, ничему жизнь не учит?

Видимо нет. Семь игроков тут же начали их атаковать. В этот момент группа Синего Ручья всё ещё разбиралась с полученными приказами. Кто бы мог подумать, что цели их миссии свалятся им прямо на голову. Игроки Синего Ручья ещё только занимали свои позиции, когда плащ теней Мрачного Лорда собрал их всех в одну кучу и выбросил на улицу.

- ТВОЮ МАТЬ!!

Взвыли пострадавшие игроки. Если другая сторона была столь неистова, тогда им совершенно не нужно было притворяться. Поднявшись на ноги, игроки Синего Ручья тут же начали убежать. Своими действиями они заманивали врага вглубь своей территории и тем самым исполняли приказ. Вот только вряд ли кто-то мог сказать, что они притворялись. Они на самом деле изо всех сил убегали, в попытках сохранить свою жизнь.

К сожалению, у них не получилось этого сделать. Шестеро из них решили спрятаться в одном из тёмных закоулков, однако это им не помогло. Они были быстро найдены и убиты.

Е Сю видел, в какую сторону убегала шестёрка игроков, и поэтому для него не составило труда определить место, где они спрятались. После этого его группа направилась в противоположном направлении. Тем временем Е Сю старательно обдумывал их дальнейшие действия. Им нужно было попасть на север и выбраться из ловушки.

- Я тоже потерял команду! – поделился своими потерями Изменчивая Весна.

- Куда они направились? – быстро спросил Арисаема.

Услышав его вопрос, все лидеры гильдий посмотрели на карту. В данный момент группа Мрачного Лорда направлялась в прямо противоположную от их окружения сторону. Если те и дальше продолжат придерживаться северного направления, тогда была большая вероятность того, что они смогут полностью от них сбежать!

- Скорее! Начать наступление! Пронзим их отряд с двух сторон, - воскликнул Арисаема, отдавая распоряжение своим командирам.

Изменчивая Весна был более спокоен. Он спросил:

- Вам не кажется, что две предыдущие команды слишком уж быстро погибли?

Только после его вопроса Арисаема вдруг осознал, что он полностью проигнорировал данное обстоятельство.

И правда? Как две команды, состоявшие из десяти игроков, смогли так быстро умереть?

- Кто эти пять игроков? – теперь и у двух остальных гильдий также погибли команды. Как и Чен Ехуй два лидера пришли к пониманию, что эти пять человек были явно не обычными игроками.

- Они не состоят в гильдиях. Также нам не знакомы их ники...

- Тогда какими классами они играют? – спросил Изменчивая Весна.

Было бы гораздо легче определить, кем были их враги, путём сужения возможных вариантов. У топовых гильдий была очень широкая информационная сеть. Они обладали информацией обо всех экспертах Небесной Сферы.

Чен Ехуй не стал поднимать этот вопрос, потому что у него уже были кое-какие догадки на этот счёт. Разве их классы играли какую-то роль? Любой про-игрок мог играть любым классом гораздо лучше, чем это делали обычные игроки. Для победы нужно было знать не только свои возможности, но и возможности своего врага. Если ты не знаешь навыков своего врага, тогда как ты можешь его победить?

- Берсерк, Клерик, Элементалист, Боевой Маг и Борец... - у Арисаемы и Изменчивой Весны был список с их классами. Зная их классы, теперь лидеры гильдий имели представления об их командном составе.

Вскоре пришёл быстрый ответ: пять экспертов Небесного Правосудия играли такими же классами.

- Небесное Правосудие! – Изменчивая Весна был первым, кто получил эту информацию.

- Что? Ты что-то выяснил? – спросил Арисаема.

- Небесное Правосудие?? – Чен Ехуй был очень удивлён, когда услышал эти два слова.

- Разве Небесное Правосудие не планировали попасть на про-сцену? – спросил Изменчивая Весна.

- Я сталкивался с ними ранее. Это не обычные игроки. Когда-то я пытался их завербовать, но потерпел неудачу. Теперь я знаю причину, - произнёс Арисаема.

- Я довольно давно не видел их в действии, поэтому не знаю, насколько они сейчас сильны, - сказал Изменчивая Весна. Он ничем не отличался от Арисаемы и также когда-то пытался завербовать пятерых игроков.

- Если они осмелились попасть на про-сцену, то их навыки не могут быть посредственными, не так ли? - произнёс Чен Ехуй. В это время он напряжённо обдумывал новую информацию. В своей голове он сопоставил экспертов из Небесного Правосудия с неизвестными экспертами, которые находились в Счастливом интернет кафе.

- Кто бы мог подумать, что эксперты из Небесного Правосудия возьмут на себя инициативу и первыми выступят против нас, - покачал головой Арисаема.

- Небесное Правосудие? У тебя есть доказательства? Это всего лишь свободные аккаунты, - возразил Изменчивая Весна.

После его слов три лидера надолго замолчали. Свободные аккаунты для этого и использовались, чтобы другие не смогли определить, кто на самом деле на них играет. Именно поэтому у топовых гильдий было так много свободных аккаунтов!

- Против подобной команды, десяти человек явно будет недостаточно! Нам нужно бросить на борьбу с ними все свои силы, - наконец произнёс Арисаема.

- Мои люди уже начали выдвигаться, - сказал Изменчивая Весна.

Тем временем по одной из улиц Пустынного Города бежала команда из семи игроков.

- Что будем делать дальше? - спросил Берсерк. В сравнении с Обманом, в его тоне слышалось неподдельное уважение.

- У них есть чётко установленное окружение. Сейчас нам нужно двигаться по его периметру, чтобы в определённый момент выбраться за его границы. Мы не будем сталкиваться с ними лицом к лицу, поэтому они не смогут использовать против нас своё численное преимущество.