Глава 525 Мы не можем удержать босса.

- Не можете удержать босса? Какого чёрта, тогда на ком висит его агро? Вы что, не сможете нанести последний удар? – после получения отчётов удивлённо восклицали лидеры гильдий.

Проще говоря, монстр принадлежал тому, на ком висела его агрессия. Выпадающие из него вещи будут на тридцать секунд защищены системой. Их сможет подобрать только тот, кто в последние минуты жизни монстра вызывал у него наибольшую агрессию.

В теории всё выглядело довольно просто, однако практика доказывала обратное. Было довольно сложно просчитать уровень агрессии монстра. Зачастую последний удар перевешивал все другие механики. Важность последнего удара в несколько раз превосходила важность обычного удара. Все это прекрасно знали. В конце концов, последним ударом назывался удар, обрывающий чью-то жизнь. Погибшая сторона определённо будет испытывать не самые возвышенные чувства по отношению к своему убийце.

Помимо последнего удара также был очень важен первый удар. Количество зарабатываемой агрессии при первом ударе зависело от ситуации. К примеру, игрок, взявший на себя инициативу нанести по боссу первый удар и игрок, вынужденный контратаковать босса первым ударом, получали разные уровни агрессии.

Общие правила были довольно просты, но, как всем хорошо известно, дьявол кроется в деталях.

В особенности это правило касалось боссов. Боссы имели свои имена, хорошо прописанные личности, а также истории, в которых повествовалось о том, как они дошли до такой жизни. В совокупности все эти детали составляли их уникальные образы, которые непосредственно влияли на количество зарабатываемой агрессии при одинаковых способах атаки. К примеру, последний удар, нанесённый по некоторым боссам, позволял игроку заработать в пять раз больше агрессии, в то время как тот же последний удар по другим боссам давал в десять, а то и двадцать раз больше агрессии.

Некоторые боссы вырабатывали больше агрессии, входя в состояние красной крови. Существовали боссы очень чувствительные к первому удару…

Таким образом понимание правил набора агрессии того или иного босса было очень важной частью кражи босса. Обычно всё решалось последним ударом, вот почему лидеры гильдий задали подобный вопрос своим подчинённым. Когда несколько команд зарабатывали примерно одинаковый уровень агрессии босса, решающим фактором выступал последний удар.

Последующий ответ их подчинённых привёл лидеров гильдий в ещё большее изумление.

- Нет, дело не в том, что мы не можем украсть босса, - доложили те.

- Тогда в чём дело?

- Мы не можем его удержать!

- Это что, какая-то схема?

- Это не схема. Ни один из нас не может удержать босса!

- Что за глупая шутка. Парни, вы… - в этот момент писавший сообщение лидер гильдии

внезапно остановился. Он кое-что понял. В это же самое время, тихий до этого групповой чат взорвался от потока поступающих сообщений. Фраза о невозможности удержания босса относилась не к одной гильдии. Все тринадцать гильдий столкнулись с одной и той же проблемой.

Все их элитные группы не могли удержать босса.

Но почему?

Лидерам гильдий трудно было поверить, что это происходило на самом деле. Они думали, что над ними просто подшучивали, однако на середине своего ответа им пришлось остановиться, потому как до них наконец-то дошло, что произошло на самом деле!

Они не учли один очень важный фактор!

Несмотря на то, что собравшиеся здесь игроки имели довольно большие уровни, они были всего лишь обычными игроками. Практически всегда с боссами сражалась элита гильдий. Элитными игроками считались выходцы из Небесной Сферы, за плечами которых был многолетний опыт игры в Славу. Поэтому не было ничего удивительного в том, что все они обладали хорошим пониманием обычных серверов.

Они могли, как убивать боссов, так и проходить подземелья.

Но эти обычные игроки впервые занимались чем-то подобным!

К этому моменту на десятом сервере Аквамариновый Рыцарь был убит всего лишь три раза. И во всех трёх сражениях принимали участие элитные игроки больших гильдий. Спрашивается, где могли набраться опыта обычные гильдейские игроки, если они ни разу не сталкивались с подобными боссами?

Когда группа игроков первый раз пыталась убить какого-то босса, даже если все её члены читали до этого гайды, была большая вероятность того, что все они будут убиты!

Причина, по которой обычные члены больших гильдий имели высокие уровни, заключалась не в том, что они всё своё время проводили в игре, а в том, что за ними присматривали ветераны и эксперты гильдии. Что это значило? Когда отправлявшуюся в подземелье группу возглавлял эксперт или ветеран, возникало гораздо меньше проблем.

К примеру, когда в новое подземелье оправлялась пятёрка нубов, она умирала множество раз, прежде чем пройти его до конца. В Славе штрафом за смерть служила потеря опыта. Таким образом, можно было сделать незамысловатый вывод, что чем больше игрок умирал, тем сильнее замедлялась его скорость прокачки. В итоге получалось, что игроки больших гильдий своими уровнями превосходили уровни игроков из обычных гильдий.

И вот теперь, возглавляемые экспертами и ветеранами обычные игроки столкнулись с проблемой. Аквамариновый Рыцарь был гораздо сильнее обычных боссов подземелий. Сражаясь с ним, они не могли его удержать.

Изначально под началом лидеров гильдий было много игроков. Хаос первых минут битвы не позволил им увидеть трудности, испытываемые их игроками, которые непосредственно сражались с боссом. После этого половина их сил была отправлена в погоню за игроками Счастливой гильдии. Когда лидеры гильдий получили информацию о том, что те начали собираться в одну большую группу, их оставшиеся сражаться с боссом игроки уже были

повержены.

Аквамариновый Рыцарь и его кавалерия призвали своих боевых лошадей. После чего построившись в строй, незамедлительно пошли в наступление. Стальные копыта их лошадей поднимали в воздух жёлтый песок, тем самым создавая в Западной Пустыне огромное облако пыли. Стремительная кавалерия вместе с облаком пыли ворвалась в ряды ошеломлённых игроков.

Игроки ни разу до этого не видели подобную сцену. В Славе не существовало существ, сидя на которых они бы могли перемещаться по открытому миру. Класс Рыцарей назывался так только потому, что он являлся воплощённым символом рыцарских идеалов. Он совершенно не связывал в себе понятия солдата и коня.

Аквамариновый Рыцарь вместе со своим окружением представляли собой угрожающую огромную кавалерию. Перед игроками вставал новый вопрос. Стоит ли им продолжать атаковать всадников или сосредоточиться на их лошадях? Если всё же перевести внимание на лошадей, то тогда какую их часть лучше атаковать, чтобы это оказало на них наибольший эффект? Задумываясь об атаке всадников, игроки начали сомневаться, что им хватит длины их оружия. Пока игроки размышляли над всеми этими вопросами, их уже опрокинула на землю, надвинувшаяся на них кавалерия. По самым невезучим прошлись несколько раз. Подобная кавалерийская атака нанесла персонажам довольно ощутимый урон. Неудачники, по которым несколько раз прошлась лошадиная волна, уже были трупами.

Несмотря на то, что несколько ветеранов возглавляли свои команды, они не смогли удержать под контролем изменившуюся ситуацию. Оказавшись неспособными что-либо предпринять, они связались с лидерами своих гильдий, чтобы те вернули назад игроков, отправившихся в погоню за Счастливой гильдией.

Преследующие Счастливую гильдию игроки оказались сбиты с толку, когда услышали о том, что их помощь требуется в сражении с боссом. Им было трудно себе представить, почему их группы оказались неспособны оказать сопротивление боссу. Когда же они вернулись, то представшая перед ними картина заставила их застыть на месте.

Что за чёрт? Что они должны были делать? Как они могли попасть по всадникам, которые находились верхом на лошадях? Атака по лошадям судя по всему не приносила никаких существенных результатов. «Чёрт, я упал! Ах, на меня наступил конь! Мамочка, откуда взялся этот меч? Эх, я умер!».

Валявшиеся на земле бесчисленные трупы хорошо описывали битву в целом.

Насколько сильным был дикий босс? Некоторыми навыками дикие боссы могли с одного удара убить персонажей одетых в тканевые доспехи. Пускай кавалерия Аквамаринового Рыцаря была не так сильна, как он сам, тем не менее, её сила была сравнима с силой элитных монстров. Их удары наносили существенный урон всем без исключения персонажам.

К этому моменту групповой чат превратился в полнейший хаос, потому как лидеры гильдий прекрасно знали о силе Аквамаринового Рыцаря. Присмотревшись поближе, они обнаружили, что их группы просто не могли с ним справиться. Насколько бы они не были многочисленны, без эффективной стратегии, их группы были всего лишь пушечным мясом. Босс мог с лёгкостью всех их убить!

Было уже слишком поздно звать на помощь. Остальная часть их сил в этот момент находилась на Алмаршане.

На лицах лидеров гильдий проступила мертвенная бледность. Они только сейчас осознали, что сделал Мрачный Лорд. Тот выманил их элиту в другое место, тем самым заставив оставшихся обычных игроков сражаться с боссом. Однако даже огромного количества людей было не достаточно, чтобы успешно с ним разобраться. Чем же в это время занималась Счастливая гильдия?

- Если даже мы не можем с ним справиться, то на что рассчитывает Счастливая гильдия? – изумлённо спросил кто-то. Ему тут же ответили: - У них всё по-другому.

- Почему по-другому?

- Потому что у них другой командир…

В групповом чате, в который раз за последнее время установилась тишина.

Командир… Он на самом деле был другим. Мрачный Лорд находился на вершине всей Славы, в то время как они… Им было слишком стыдно пытаться сравнивать себя с ним.

В Западной Пустыне игроки тринадцати гильдий в панике убегали от кавалерии Аквамаринового Рыцаря. Те, кого она догоняла, в считанные секунды оказывались трупами. А догоняла она многих, потому как в распоряжении подчинённых Аквамаринового Рыцаря были лошади.

В это время сборная группа Счастливой гильдии появилась на вершине одной из песчаных дюн. Со стороны было видно, что все игроки этой группы были выстроены в чёткое и организованное построение. Они появились сзади, приветствуя спасающих свои жизни игроков клубных гильдий. С расширившимися от страха глазами те просто не знали, куда им было деваться. Воспользовавшись их нерешительностью, буквально в одно мгновение их подмяла под себя кавалерийская волна Аквамаринового Рыцаря.

Агрессия Аквамаринового Рыцаря вышла из-под контроля. Сейчас он уже сам брал на себя инициативу атаковать других, вместо того, чтобы отвечать на вражеские атаки. Обнаружив впереди себя новые цели для атаки, он без колебаний рванул им навстречу.

Жёлтый песок продолжал вздыматься под стальными копытами лошадей. Кавалерия подобно ветру устремилась к застывшим на месте игрокам Счастливой гильдии. Звуки ударов лошадиных копыт по земле оставались всего лишь звуками, сами по себе они не наносили никакого урона.

- Маги! – в гильдейском чате появился приказ Мрачного Лорда. Из-за того, что Е Сю нужно было управлять всей гильдией, ему приходилось отдавать команды посредством общего гильдейского чата. Когда он произнёс «Маги!», все маги Счастливой гильдии подняли в воздух свои посохи. Их навершия были украшены драгоценными камнями, чьи грани ярко отражали солнечные лучи.

- Ледяная стена!

Отдал новый приказ Е Сю. Все маги тут же принялись кастовать озвученное им заклинание. Воздух начал ощутимо подрагивать от появившихся магических волн, после чего из-под земли в одно мгновение появились около ста ледяных стен, блокируя стремительное наступление кавалерии Аквамаринового Рыцаря.

Взрыв!

Воздух наполнился звуками многочисленных взрывов. Кавалерия явно не собиралась останавливаться перед появившейся преградой. Лошади продолжили свой бег, разламывая одну за другой возникавшие перед ними ледяные стены.

Взрыв взрыв взрыв взрыв!

- Воры, вперёд! – отдал очередной приказ Е Сю. После этого двадцать или тридцать Воров начали прятаться в небольших промежутках между ледяными стенами.

http://tl.rulate.ru/book/173/163600