

Глава 169. Прерывание навыков.

На шестиуровневое подавление действительно нельзя было смотреть свысока. Отбрасывание, вызванное шестью последовательными противотанковыми снарядами, не было равноценно даже атаке обычного монстра. К тому же стоило учитывать, что Огненная Ведьма была магическим типом монстра. Это значит, что ее тело было отнюдь не крепким. Если бы на ее месте был босс силового типа, тогда эти шесть противотанковых снарядов оказались бы для него не сильнее укуса комара.

Е Сю и Су Мученг, конечно же, знали об этом, поэтому и не возлагали особых надежд на эту атаку. Им нужно было лишь выиграть немного времени.

Тем временем Огненная Ведьма все ближе подбиралась к убегающим игрокам. Как только они попали в радиус ее атаки, она тут же остановилась, подняла посох и произнесла пару слов. Неожиданно пространство впереди нее как будто разделилось на несколько частей. Два больших огненных шара сформировались, казалось, из самого воздуха, и тут же устремились в сторону игроков.

Затем Огненная Ведьма снова полетела вперед, на ходу продолжая кастовать свои заклинания.

Обычно заклинания нельзя было кастовать в движении. Однако существовало одно исключение, — Элементалисты. После изучения на 30 уровне пассивного навыка «подвижный каст», Элементалисты были способны на это. Конечно же, при этом скорость их передвижения существенно понижалась. Прокачивание этого навыка уменьшало порог снижения скорости. Тем не менее, даже на максимальном уровне прокачки, Элементалисты, кастуя заклинание, могли двигаться лишь с 50% от своей нормальной скорости. Очевидно, что подобный способ перемещения нельзя было сравнить со скоростью обычного игрока.

Хотя Огненная Ведьма и была боссом, ей тоже приходилось следовать нескольким общим правилам, установленным системой. Ее скорость передвижения существенно замедлилась, когда она начала кастовать два больших огненных шара. Е Сю и Су Мученг с легкостью увернулись от ее атаки и, не атакуя в ответ, продолжили убегать, используя это замедление, чтобы увеличить разрыв.

ИИ (прим. пер. искусственный интеллект) Огненной Ведьмы был не очень хорош. Ей нужно было бы сперва поймать их, прежде чем начать атаковать. Или хотя бы подобраться поближе, чтобы они не вышли из зоны атаки, пока она кастует. Однако, как только ей выпадала такая возможность, она начинала каст заклинания, тем самым замедляя свою скорость передвижения. Учитывая это обстоятельство, можно было спланировать догонялки так, что между ней и убегающими игроками всегда сохранялось приличное расстояние.

Гоблины тем временем остались далеко позади, поэтому они попросту прекратили погоню. Эти гоблины являлись обычными монстрами, обитающими в зонах для прокачки. Они никак не были связаны с Огненной Ведьмой. Лишь из-за того, что босса так долго не убивали, они все и собрались возле большого костра.

У них была своя механика присвоения агрессии. В этот момент цели их преследования уходили все дальше и дальше. Вскоре их уже не стало видно, задача оказалась снята, поэтому гоблины развернулись и отправились по своим делам.

Что касается Е Сю и Су Мученг, все, что они могли делать, так это бегать по кругу. У босса также был свой радиус агрессии. Поэтому не было возможным, к примеру, привести Огненную Ведьму в Ледяной Лес.

— Координаты 1658, 1542! — Е Сю отправил сообщение Танг Ро и Булочке. Подобный способ отступления, одновременно с атакой монстра, назывался кайтом. Однако ребята не могли слишком часто использовать свои навыки. К тому же Огненная Ведьма постоянно восстанавливала своё здоровье. Хотя восстановление и не перекрывало полностью нанесенный игроками урон, оно было достаточно эффективным. Даже если бы у них была бесконечная мана, им бы потребовался целый день, чтобы убить босса с помощью кайта.

После получения сообщения Танг Ро и Булочка быстро отправились к указанным координатам. Когда они прибыли на место, то увидели, что гоблины, изначально бывшие с Огненной Ведьмой, исчезли. Е Сю и Су Мученг больше не надо было убежать от босса, поэтому они начали с ней сражаться.

— Мы пришли!!! — ознаменовал свое появление Булочка, швыряя кирпич. Хотя он сам еще и не добрался до босса, однако его кирпич сделал это. Летящий кирпич врезался в затылок Огненной Ведьмы. Казалось, что на мгновение Ведьма была ошеломлена, однако она быстро восстановилась.

— Будь внимателен, прежде чем применять этот навык! Головокружение не окажет на нее сильного эффекта, поэтому лучше используй его, чтобы прервать каст ее заклинаний! — Е Сю проинструктировал Булочку.

Не важно, как мало висело головокружение, это все-таки был контролирующий эффект. Если использовать бросок кирпичом, в то время как Огненная Ведьма будет кастовать заклинание, он определенно прервет его. Однако для этого обязательно нужно было, чтобы активировался эффект головокружения. Если этого не произойдет, урона от навыка попросту не хватит, чтобы прервать заклинание босса.

— У тебя также есть отравление ядом. Уделяй должное внимание этому навыку! — сказал Е Сю.

Отравление ядом было навыком Хулиганов, изучаемом на 30 уровне. Хотя в названии навыка и содержалось слово «яд», он не накладывал отравления. У него было два эффекта: он мог вызвать у цели кровотечение и мог расколоть супер броню.

Находясь под эффектом от супер брони, цель получала иммунитет практически к любому воздействию: её нельзя было оглушить, подбросить, оттолкнуть, прервать и т.п... Если не использовать навык Борца, цель даже нельзя было сдвинуть с места.

Отравление и было навыком, который справлялся с этой проблемой. На самом низком уровне этот навык снимал эффект супер брони на пять секунд. На максимальном — на десять.

Под шестиуровневым подавлением не было никакой возможности, что Отравление снимет эффект от супер брони на полные пять секунд. Однако Булочка внимательно прислушивался к инструкциям Е Сю. Поэтому он кружился вокруг Огненной Ведьмы и был готов в любой момент применить свой навык.

Каждый раз, как Огненная Ведьма собиралась атаковать или начинала кастовать заклинание, красноватое свечение активированной супер брони окутывало ее тело. Под этим эффектом босс был неостановим. Не только обычные атаки, но даже навыки не могли прервать ее продвижение.

Неожиданно Огненная Ведьма развела руки в стороны. В этот раз вокруг нее было не просто красное сияние. Яркая огненная аура начала окружать ее тело, заставляя окружающее

пространство загореться. Несколько сухих листьев, попавших в этот огонь, превратились в пепел.

Метеоритный дождь!

Это был аое-навык Огненной Ведьмы, действующий по области, призывающий огромное число огненных метеоров, которые обрушивались с небес на всех врагов Огненной Ведьмы.

— Отравление!! — воскликнул Е Сю. У него не было времени объяснять, что за заклинание начала кастовать Огненная Ведьма. Как только Е Сю увидел, что она поднимает руки, он тут же отдал команду Булочке.

Булочка давно был наготове, поэтому, услышав команду Е Сю, тут же использовал отравление. Огненная аура, источаемая Ведьмой, тут же исчезла. Булочке стало невероятно стремно. Он побоялся принять на себя ответственность за полное прерывание и не стал добивать. Поэтому после применения отравления он тут же убежал и спрятался за деревом.

— Почему ты прячешься? — видя действия Булочки, Е Сю не знал, смеяться ему или плакать. Раз Булочка не использовал этот шанс, ему пришлось сделать это за него. К счастью, Мрачный Лорд был недалеко от Огненной Ведьмы. Он использовал небесный удар и подбросил Огненную Ведьму в воздух. Из-за подавления атака Мрачного лорда лишь на самую малость подбросила босса в воздух. Тем не менее, после этого Мрачный Лорд быстро использовал касание падающего цветка, тем самым немного отталкивая босса.

После успешного прерывания метеоритного дождя Огненной Ведьмы Е Сю обратился к Булочке:

— Не убегай! После того, как ты использовал отравление, нужно поскорее прервать ее каст!

Е Сю был терпелив, но все же огорчен действиями Булочки. Это должно было стать его тренировкой, однако этот парень попросту сбежал! (прим. Булочка, такой Булочка...)

— Я боялся, что у нее есть какие-то страшные заклинания, — тут же ответил Булочка.

В это время Огненная Ведьма уже успела оправиться и снова начала атаковать игроков. На этот раз ее встретила Мягкая Мгла, вокруг которой летали чейсеры трех типов. Кроме нейтрального и ледяного, был еще огненный. Его Мгла получила после использования касания падающего цветка. Огненный чейсер увеличивал ее силу. В этот момент ее руки окутывало багровое магическое сияние, и она была очень похожа на гоблинов, которые также были под эффектом от огненных чейсеров, распространяемых Огненной Ведьмой.

Мягкая Мгла начала с небесного удара. Однако Огненная Ведьма никак на это не отреагировала, как если бы находилась под эффектом от супер брони. Затем посох в руках ведьмы начал вращаться. Багровая руна на его навершии вспыхнула ярким светом, и сгусток пламени понесся в сторону Мягкой Мглы. Все атаки Огненной Ведьмы имели огненный атрибут.

Посох Огненной Ведьмы был очень длинным. Ее размах покрывал большую область. Булочке, уже почти подобравшемуся к ней, пришлось отступить. У Мягкой Мглы, тоже находящейся в радиусе размаха босса, не было времени на отступление. Она поспешно нырнула, пропуская посох над собой, и совершила кувырок, уворачиваясь от пламени, ранее выпущенного Огненной Ведьмой.

Очищающая Мгла была классом дальнего боя, поэтому ей не нужно было близко подходить к боссу. В этот момент она заряжала лазер. После столкновения луча лазера с телом Огненной Ведьмы показалось, что он полностью поглотил ее. Выглядело это довольно впечатляюще, однако из-за эффекта супер брони лазер не смог сделать ничего, кроме как нанести небольшой урон. Огненная Ведьма снова начала поднимать руки, готовясь применить свое аое-заклинание. Булочка, увидевший это, тут же запаниковал:

— Отравление еще не откатилось!

Он еще не закончил говорить, когда Мрачный Лорд рванулся вперед. Его копье описало круговой размах, прерывая заклинание Огненной Ведьмы. Захваты игнорировали супер броню.

Прерывание навыков было очень простым на бумаге, однако обычные игроки в девяти случаях из десяти не могли правильно его исполнить. Успешность прерывания зависела по большому счету от их же удачи.

Навыки боссов были слишком быстрыми, чтобы позволить игроку заметить момент их активации, успеть подбежать, и, используя захват, прервать ее. Когда Огненная Ведьма использовала огненный шар, ее каст был практически мгновенным. Создавалось впечатление, что времени каста и вовсе не было. Что же касается метеоритного дождя, если бы Булочка был на шаг медленнее, после отравления у него бы не было времени, чтобы использовать навык для прерывания Огненной Ведьмы.

Такая возможность существовала в течение одной секунды, а может даже и меньше.

Во время боя против Ледяного Тэйна, босса Ледяного Леса, у Лазурного Потока уже был навык «круговой рубящий размах», пробивающий супер броню. Тогда почему он не стал применять его? Все потому, что он сам был недостаточно хорош.

Если Е Сю что-то с легкостью делал, это не означало, что на это были способны другие игроки. Даже Танг Ро, несмотря на высокую скорость рук, не могла сделать это: ей по-прежнему не хватало опыта. Если бы она использовала круговой размах, пытаясь прервать Огненную Ведьму, скорее всего, у нее бы ничего не получилось. Слишком рано — и босс заново начнет кастовать свое заклинание, а круговой размах уже будет в кулдауне. Слишком поздно — и заклинание уже будет выпущено на свободу, а круговой размах нанесет лишь урон.

Мрачный Лорд был персонажем без специализации. Не считая кругового размаха, у него было еще несколько навыков, которые также могли игнорировать супер броню босса: например, обратный бросок и круговой рубящий размах. Таким образом, у него была возможность постоянно прерывать заклинания Огненной Ведьмы.

Позволив Булочке использовать отравление ядом, он хотел, чтобы тот чему-то научился. Таким образом, Е Сю использовал битву с высокоуровневым боссом для того, чтобы потренировать у группы прерывание навыков.

Редактор: Акан Ящер.