

Глава 1088 Неравенство.

Сражения пять на пять отличались от сражений сто на сто. Несмотря на то, что про-игроки были гораздо скиловее обычных игроков, они лишь имели профессиональный фон. С другой стороны Е Сю провёл последние полтора года в игре. Это было безумное время, наполненное частыми массовыми стычками с игроками и сражениями с боссами. Из-за этого его навыки в этом аспекте вышли на новый уровень, недостижимый для остальных про-игроков.

Вне всяких сомнений, про-игроки имели лучшее понимание тактики, но в массовых сражениях они были не всегда лучше лидеров клубных гильдий в плане сохранения баланса и контроля. В подобных ситуациях про-игроки больше полагались на свои подавляющие навыки, которые позволяли им разрывать своих врагов на части. Просто в этот момент среди вражеской армии скрывался непревзойдённый генерал онлайн битв: Е Сю. Про-игроки никак не могли наверстать разницу между ними.

Дракон Мечник устремился к Лаунчеру Су Мученг, параллельно сметая с пути несколько гильдейских групп. Игроки начали не просто разбегаться по сторонам. Убегая, они начали размахивать мечами. Создавалось впечатление, что несколько гильдий начали привлекать внимание слетевшего с танка босса. Игроки не могли ничего не делать, потому что Су Мученг продолжала уводить босса через ряды гильдейских армий.

Сосредоточить на ней огонь?

Не то чтобы игроки об этом не думали, просто Лаунчеры имели самую большую дистанцию атаки в игре. Гильдиям будет непросто сосредоточить на Су Мученг свой огонь. Более того, учитывая её навыки, они имели очень невысокие шансы на успех...

- Нападаем на Счастье!! – никто не знал, кому пришла эта идея. Кто-то из игроков громко выкрикнул её в толпе. Услышавшие её люди посчитали её вполне резонной. В итоге они проигнорировали Дракона Мечника и направились в сторону игроков Счастья.

Тем не менее, игроки Счастья уже давно были к этому готовы. Когда они увидели, что несколько гильдий собрались их атаковать, они развернулись и без колебаний начали убегать. Более того, они разделились. Разделившаяся большая армия сбила всех с толку.

Стоил ли гильдиям отправляться в погоню или нет? За кем им гнаться? Как долго им нужно вести своё преследование? Про-игроки в очередной раз почувствовали себя не в своей тарелке. Они не знали, как им было поступить. С другой стороны лидеры гильдий, имеющие большой опыт в подобных сражениях, при виде отступления Счастья быстро отправились проверять местонахождение босса.

Вырвавшись из окружения гильдейских отрядов, Дракон Мечник продолжил преследовать Су Мученг.

К этому моменту её Лаунчер уже отбежал достаточно далеко. Как и следовало ожидать, Су Мученг пыталась увести босса прочь, пока остальные были сосредоточены на отрядах Счастья...

- Следите за боссом! Верните его!

Все гильдии запаниковали. Они пришли сюда не для того чтобы сражаться со Счастьем. Какой был смысл в сражении, если у них уводили босса? Это была плохая черта диких боссов. В отличие от обычных боссов они не были ограничены местом своего появления. Когда обычных

боссов уводили слишком далеко от мест их обитания, они автоматически возвращались назад. Однако для диких боссов вся карта считалась местом их обитания. В теории, если тому, на кого направлена агрессия дикого босса, удастся не умереть, то он сможет провести его по всему континенту.

Когда гильдии обнаружили, что Счастье пытается украсть босса, разве они могли это проигнорировать? При помощи урона нельзя было вернуть босса по щелчку пальцев. В подобной ситуации гильдиям нужно было положиться на Рыцарей и их провоцирующие навыки. В этот момент вперёд выбежали Рыцари из каждой гильдии и использовали провокацию на Драконе Мечнике.

Эффекты провокаций перекрывали друг друга. Все Рыцари в один момент активировали свои навыки, поэтому сперва никто не знал, чья провокация привлекла внимание босса. Развернувшись, Дракон Мечник подобно демону устремился назад. Гильдии поспешили скорректировать ритм своих Рыцарей, чтобы установить стабильный уровень агрессии. Увидев, что её цель не была достигнута, Су Мученг начала вести издали обстрел. Если говорить о генерации агрессии без учёта входящего урона, тогда Рыцари возглавляли список генерирующих агрессию классов. Помимо провоцирующих навыков они имели навыки, создающие большое количество агрессии. Ни один другой класс не мог сравниться с ними в этом аспекте.

Хотя присутствующие здесь Рыцари и не могли сравниться с Су Мученг, но не стоило забывать о других про-игроках! Сюй Бинь был первым Рыцарем Альянса. Никто не удивился тому, что именно он завладел вниманием босса.

Таким образом, Дракон Мечник оказался под контролем Травяного Сада. Травяной Сад не желал возникновения этой ситуации. К счастью Сюй Бинь сумел завладеть вниманием босса при помощи контролирующего навыка, поэтому агрессия Дракона Мечника была нестабильна.

Стоит ли им снова его отпустить? Сюй Бинь был потерян. Вернув босса, они предстали перед дилеммой. С одной стороны они хотели его отпустить, однако с другой стороны не хотели. Сюй Бинь не мог сам разобраться, что ему делать дальше.

Сначала убить Су Мученг?

В этот момент Су Мученг сделала ещё несколько выстрелов, после чего развернулась и начала убегать. Создавалось впечатление, что она решила сдаться. Тем не менее, контролирующий босса Сюй Бинь был уверен в том, что она была по-прежнему приоритетной целью Дракона Мечника. Если он отпустит босса, тогда тот незамедлительно устремится вслед за Лаунчером. С другой стороны, если он стабилизирует его агрессию, не станет ли Травяной Сад всеобщей целью?

Сюй Бинь был смущён. Он не знал, как ему поступить.

- Отпускай! - в итоге окончательное решение принял Ван Екси. Если не отпустить босса, пострадает только Травяной Сад, а если отпустить, то вместе с ними пострадают и все остальные гильдии.

Отпущенный босс развернулся и принялся убегать. Остальные Рыцари застыли на своих местах, не зная, что им делать. Они не хотели провоцировать босса, но они также не хотели отдавать его Счастью. Что им было делать?

- Следуем за боссом и отгоняем Счастье! - наконец кто-то выступил с предложением. Дракон

Мечник сейчас гнался за Су Мученг. Она определённо не сможет в одиночку управиться с боссом. Другой стороне придётся отправить людей, чтобы те заблокировали Дракона Мечника и выиграли для неё немного времени. В таком случае гильдии могут просто отправиться вслед за боссом и при появлении игроков Счастья расправиться с ними.

В итоге все гильдии начали гнаться за боссом. Игроки Счастья попытались выиграть для Су Мученг дополнительное время. Они использовали мощь всей гильдии.

В конце две стороны встретились. В этот момент игроки Травяного Сада, Синего Ручья, Цветущей Долины и Поступи Пустоты почувствовали, что они встретили давнего общего врага в лице Счастья. Игроки Счастья заняли оборонительную позицию, но им было не дано выстоять против сборных сил четырёх гильдий. В силе обычных игроков они уступали этим профессиональным гильдиям.

- Это плохо!

Пока гильдии ликующе атаковали игроков Счастья, они внезапно обнаружили, что пока отряды Счастья рисковали своими жизнями, босс был уведён ещё дальше. Они уже потеряли из виду Лаунчера Су Мученг. Силуэт Дракона Мечника также скрылся за горой.

В хаосе битвы обычные игроки смешались с про-игроками. Как они могли продолжать следить за тем, что происходит далеко впереди них? На деле эта гигантская толпа игроков Счастья была просто группой отвлечения! Дракон Мечник скрылся из их поля зрения. В какой угол он будет отведён и тайно убит?

Несколько сотен игроков устремились вперёд, чтобы вскоре обнаружить, что гора была слишком высокой, а земля слишком широкой. Создавалось впечатление, что Дракон Мечник вовсе не появлялся. Откуда им было начинать свои поиски? Гильдии разослали свои группы в различных направлениях. Про-игроки выглядели потерянными. Они не могли понять, как Счастью так просто удалось увести у них из-под носа босса.

Эту ситуацию нужно будет подвергнуть тщательному тактическому анализу.

Про-игроки размышляли над произошедшим с традиционной точки зрения. После матчей они тщательно разбирали стратегию своего оппонента. С таким же подходом они подошли и к этой ситуации.

Обычная игра была очень простой для про-игроков, так как в ней не было оппонентов их уровня. Тем не менее, когда такой оппонент появился, игра стала на порядок сложнее обычных профессиональных матчей.

Ни одна из разведывательных групп не смогла обнаружить следов босса. Игроки продолжали вести свои поиски, пока система не оповестила их о том, что Дракон Мечник был убит Счастливой гильдией. Гильдии понятия не имели, где он был убит и кто принимал участие в его убийстве.

Потерпевшие неудачу гильдии начали мрачно очищаться от последствий этого похода. Воскрешались погибшие персонажи, подбиралось выпавшее снаряжение. В подобных условиях было трудно избежать ссор с другими гильдиями. Тем не менее, до больших конфликтов не дошло. За годы работы игроки уже выработали в себе определённый механизм поведения. Они не собирались спорить из-за каких-то незначительных вещей. Последствия от кражи босса напоминали последствия после завершения профессионального матча. Как говорится: после драки кулаками не машут. В конце концов, они были гильдиями, сумевшими разрастись до

своих текущих размеров. Убийства друг друга не могли уничтожить их гильдии. К примеру, после победы Самсары в чемпионате прошлого года, между собой схлестнулись гильдии Синего Ручья и Самсары. Пламя войны охватило всю славу. В сражениях участвовали не только члены двух гильдий, но и преданные фанаты команд. Каков был итог? В итоге обе стороны пострадали. Тем не менее, это была онлайн игра, в которой после смерти персонажи могли воскреснуть. Снаряжение терялось, но также его можно было подобрать. Это был бесконечный круг поднятия и потери снаряжения. Какая из сторон одержала победу в конфликте? Никакая: обе стороны пострадали. Лишь некоторые прохожие сумели извлечь выгоду из этого конфликта. Как говорится, в конфликте двух всегда выигрывает третья сторона.

Поэтому гильдии старались избегать подобных сражений. Лишь после важных соревнований, когда фанатам нужно было выпустить пар, гильдии вставали на их сторону. Прекрасно зная, какие последствия их будут ждать, они всё равно это делали. У них не было выбора. Гильдии считали подобную помощь налогом, который они выплачивали фанатам.

Сейчас они просто потеряли дикого босса. Их чувства не были настолько сильны, чтобы они начали сражаться друг с другом. Многие игроки чувствовали, что они не могут соперничать с Е Сю. Лидеры гильдий пытались их успокоить. Они использовали свои элитные команды, но всё равно проиграли дикого босса Счастью? Пфф, всего лишь обычный день в Славе.

Только на этот раз... гильдиям помогали про-игроки. Почему Счастье по-прежнему смогло воплотить в жизнь свои планы? Это был вопрос, на который не могли найти ответ многочисленные игроки клубных гильдий. В их глазах про-игроки находились в абсолютно другой лиге. Да, полтора года, проведённых в игре, обеспечили Е Сю солидным преимуществом. Интересно когда... они смогут наконец-то победить?