Глава 546 Прорыв.

- Ты напугал меня!! – в игре со стороны Мрачного Лорда внезапно раздался женский голос, который, казалось, обращался к сидящему рядом с женщиной человеку.

Чень Го не думала, что после того, как она зайдёт в игру Мрачным Лордом, тот тут же окажется в окружении яркого света. Мрачный Лорд был полностью поглощён спутниковым лучом, поэтому никто и не обратил внимания на момент его появления. Благодаря короткому моменту неуязвимости после входа в игру Мрачный Лорд не получил никакого урона от спутникового луча.

Е Сю решил вручную управлять световыми колонами спутникового луча для того, чтобы отогнать подальше врагов. Поэтому, когда Мрачный Лорд появится и начнёт убегать, его не сразу смогут заблокировать.

Тем менее в реальности всё не могло быть так просто. Точка появления Мрачного Лорда в игре находилась в самом центре окружения. Именно в это место и ударил спутниковый луч. Вражеское окружение было всего лишь немного потревожено Туманной Мглой Е Сю и группой Вэй Чэня. Поэтому, чтобы вырваться из окружения, потребуется приложить немало усилий. В складывающейся ситуации простой бег не был панацеей.

- Скорее! Скорее!!! – встревоженно воскликнула Чень Го. Она даже вскочила с места и теперь стоя управляла Мрачным Лордом. Е Сю быстро встал на её место, а Чень Го поспешила отпрыгнуть в сторону. Таким образом, ребята поменялись персонажами, после чего продолжили их спасать.

Изначально Туманная Мгла Чень Го находилась за пределами окружения. Ей повезло, что команде, которую отправили её окружить, отдали новый приказ - оставаться на месте. Виновником столь резкой смены приказа оказалась группа Вэй Чэня.

Основная задача этих ребят заключалась в том, чтобы позволить Мрачному Лорду сбежать. Несмотря на то, что тот сумел незаметно войти в игру, сейчас он уже был полностью обнаружен. После его обнаружения гильдейские игроки, игнорируя группу Вэй Чэня, тут же отправились в погоню за Мрачным Лордом.

Когда Вэй Чэнь увидел, что враги совершенно не воспринимают их всерьёз, он не смог этого стерпеть. С наполненным злостью криком он повёл свою группу за убегающими врагами, чтобы доказать своё существование.

- Команды 5, 7 и 8, заблокируйте это направление. Все остальные окружайте Мрачного Лорда! – лидер группы отчётливо видел всю ситуацию. Поэтому он приказал трём ближайшим командам заблокировать наступление группы Вэй Чэня, а остальным продолжать погоню за Мрачным Лордом.

Е Сю два дня не прикасался к Славе. Теперь, вернувшись к управлению Мрачным Лордом, он был полон энергии. Скользящее движение мыши - и вот уже Мрачный Лорд стреляет себе за спину. Отдачей от выстрела его откидывает на ветку мёртвого дерева. Именно на этом дереве застрял бедный парень, которого отбросило сюда взрывной волной теплонаводящейся ракеты. Ветка дерева не смогла выдержать веса двух персонажей и поспешила сломаться. Бедный парень упал. Это была слишком неожиданная атака. Находящиеся внизу игроки только направляли своё оружие на Мрачного Лорда, когда до них донёсся отчаянный крик сверху. Прежде чем они успели поднять вверх свои головы, их камеры устремились в небо, а тела попадали в болотную грязь.

Мрачный Лорд повернулся. С яркой вспышкой в сторону подбиравшихся к нему слева двоих игроков полетел рисунок мечом. Игроки справа уже были готовы активировать собственные рисунки меча, когда Мрачный Лорд внезапно прыгнул в их сторону и вдруг исчез из их поля зрения. Е Сю использовал z-колебание, пробираясь между ошеломлёнными игроками и при этом не снижая скорости.

Он сумел прорвать блокаду из этих трёх игроков, однако помимо них оставалась ещё куча других. Е Сю обернулся по сторонам. Не останавливаясь, быстро определил оптимальный маршрут для побега. Пригнувшись, Мрачный Лорд кувыркнулся вперёд, пропуская над собой атаки игроков слева. Поднявшись на ноги, с помощью касания падающего цветка отбросил очередного игрока в сторону. Тем не менее, из-за слишком большой разницы в уровнях сдувающий эффект касания падающего цветка был значительно снижен. Нельзя было сказать, что игрока просто унесло ветром, скорее его немного оттолкнуло.

Е Сю даже немного огорчился. Если бы его Мрачный Лорд был 70 уровнем, и касание падающего цветка работало нормально, ему бы не составило никакого труда вырваться из окружения.

Тем не менее, всё это было в пределах его расчётов. Мрачный Лорд продолжил бежать вперёд, оставляя позади себя «отброшенного» игрока. В это время слева и справа в его сторону устремились очередные пронзающие атаки. Е Сю с математической точностью сумел предсказать, какая из атак достигнет его первой. Зонт тысячи вероятностей трансформировался в копьё, после чего Мрачный Лорд сделал им выпад влево. После этого с помощью кругового размаха он отправил находящегося слева игрока в правого игрока, в результате оба парня оказались лежать на земле.

Быстро!

Слишком быстро!

Игроки, которые находились далеко от Мрачного Лорда, пока могли выступать лишь в роли зрителей. В их глазах его атаки были слишком быстрыми.

Скорость атаки.

Этот показатель не увеличивался с ростом уровня персонажа. На скорость атаки влияли навыки самого игрока, его снаряжение, а также специальные эффекты некоторых навыков.

Если бы скорость атаки зависела только от навыков самого игрока, тогда в теории она могла быть безгранична. С этой точки зрения именно снаряжение выступало в качестве ограничителя скорости атаки.

В реальности же это была неправильная логическая цепочка.

В Славе всё оружие имело диапазон скорости атаки от 1 до 10. Если игрок имел посредственные навыки, тогда он мог использовать всего 7 или 8 единиц скорости атаки, несмотря на то, что в его руках находилось оружие со скоростью атаки в 10 единиц. Если навыки игрока находились на высоком уровне, тогда он мог реализовать все 10 единиц скорости атаки, тем не менее, выше этого значения он уже никак не мог подняться.

Однако игроки могли увеличить свою скорость атаки с помощью навыков. Конечно, существовал предел скорости, но давайте подумаем, как атака могла быстрее всего достичь конечной цели? Ответ довольно прост. Нужно выбрать самый короткий маршрут атаки.

Другими словами, когда говорилось, что скорость атаки могла быть увеличена с помощью навыков самого игрока, это вовсе не означало, что он должен быть быстрым; нет, всё дело было в точности!

Точность суждений и контроля были необходимыми вещами для того чтобы игрок сумел выбрать самый короткий маршрут для своей атаки и потом его реализовать на практике. Даже с одинаковой скоростью атаки, атака игрока с удлинённым маршрутом атаки будет медленнее атаки игрока, который выбрал наиболее короткий маршрут.

Именно поэтому атаки Мрачного Лорда казались такими быстрыми. Хотя в реальности все формы зонта тысячи вероятностей имели скорость атаки в 5 единиц, это вовсе не означало, что её нельзя было увеличить. Даже атака в 10 единиц не считалась пределом. Это были всего лишь фиксированные значения оружия. Другое снаряжение, а также эффекты навыков могли увеличить скорость атаки. Тем не менее, из-за механики самой игры большая скорость атаки не всегда была благом. Если суммарная возможная скорость атаки была слишком высокой, а игрок не мог её реализовать, тогда в ней не было никакого смысла.

Гильдейские игроки были изумлены скоростью атаки Мрачного Лорда, но только ли его скорость атаки была быстра? Его движения были такими же быстрыми.

Невероятно хороший контроль выносливости позволял Е Сю постоянно менять свой темп, тем самым сбивая его преследователей с ритма. Те пытались предсказать его дальнейшие действия и наперёд отправляли свои атаки. Тем не менее, получалось так, что Мрачный Лорд постоянно был на один шаг впереди них. К примеру, игроки чувствовали, что Мрачный Лорд вовремя не успеет достичь удобной для них точки, поэтому они придерживали свои атаки; однако когда атаки достигали нужного места, они заставали лишь его удаляющуюся спину.

Довольно быстро гильдейские игроки опомнились и начали строиться в организованное окружение, однако к моменту его полного завершения Мрачный Лорд уже сумел прорваться наружу. Весь его путь сопровождался валявшимися на земле телами игроков. Ни один из них особо не пострадал, однако они упустили свою возможность заблокировать ему путь. Когда валявшийся на земле игрок поднимался на ноги, он видел, как позади Мрачного Лорда отправляется на землю очередной его товарищ по несчастью

- ОСТАНОВИТЕ ЕГО! ОСТАНОВИТЕ ЕГО! ОСТАНОВИТЕ ЕГО!!! – лидер группы, которого можно было справедливо назвать рациональным и сообразительным человеком, сейчас мог лишь выкрикивать эти слова. Не то чтобы он не хотел действовать слаженным построением. Просто действия Мрачного Лорда превосходили скорость, с которой тот мог на них реагировать. К тому времени, когда лидер группы придумывал способ его остановить, Мрачный Лорд уже покидал пределы нужной ему области.

Он пытался предугадывать наперёд, однако странные маршруты движения Мрачного Лорда сбивали его с толку, делая невозможным любое предсказание.

Условно говоря, чтобы быстрее всего покинуть окружение, нужно было двигаться по прямой. Однако к этому моменту Мрачный Лорд проделал уже половину пути и при этом никто не видел, чтобы тот двигался по прямой. Он просто направлялся туда, где были бреши в построении.

Где появлялись возможности?

Для того чтобы ответить на этот вопрос и сделать все нужные приготовления, лидеру группы нужно было мыслить в два раза быстрее Е Сю. К сожалению, в этой игре разумов он никак не

мог победить. Помимо выкрикиваний приказов о задержании Мрачного Лорда, он больше не знал, что ему делать.

В мгновение ока Мрачный Лорд преодолел последнее препятствие и вырвался из окружения. Все были ошеломлены.

Что только что произошло?

Всё случилось так быстро. Когда тот успел выбраться из окружения?

При виде лежавших на земле игроков все вдруг осознали, что должно было пройти немало времени, ведь так?

Никто не мог понять, что в точности произошло, однако все отчётливо понимали одну вещь: Мрачный Лорд успешно сбежал.

Восемьдесят игроков были дезориентированы небольшим сторонним вмешательством, после чего Мрачный Лорд сумел успешно от них сбежать.

- В погоню!… - воскликнул лидер группы. Он чувствовал, что в его голосе прослеживались механические нотки. Но он также знал, что именно это он и должен был крикнуть в этот момент. К сожалению, лидер группы понятия не имел, что ему было делать после этого.

- Старина, я уйду первым! – в воздухе раздался голос Мрачного Лорда.

- Валяй! Этот старший собирается избить тут всех! – ответил ему грубый голос.

Мрачный Лорд убежал, однако двадцать пришедших ему на помощь игроков остались. С момента своего появления они не переставали убивать, неважно, выступали против них трое, четверо, пятеро или даже десятеро игроков…

В конце все эти двадцать игроков были убиты. После их смерти выпало кое-какое снаряжение, однако гильдии совершенно этому не обрадовались. По сравнению с количеством потерянного ими снаряжения, двадцать игроков ещё и остались в плюсе. К сожалению, гильдейские игроки никак не могли получить назад потерянное ими снаряжение.

Они были неспособны остановить Мрачного Лорда, при этом двадцать его подельников убили 39 из них. Гильдейские игроки понесли вдвое большие потери в численности, и это при том, что противостоящие им игроки были не полностью одеты и имели сниженные уровнями характеристики…

В докладах своему руководству лидеры команд сообщили, что они полностью уничтожили команду спасателей Мрачного Лорда, но ему самому удалось спастись.

.

Редактор: Акан Ящер

http://tl.rulate.ru/book/173/174118