

Глава 840 Недостаток Мрачного Лорда.

Леопольд пал.

В этот момент зрители почувствовали себя так, будто они проснулись от затянувшегося сна. В следующий момент это чувство сменилось отвращением к себе за то, что им полюбились комбинации человека, которого они решили не принимать. Любители бить по лицам были настроены увидеть крах Счастливой команды, поэтому для них подобное поведение было неприемлемым.

Когда Чернокнижник Вечности увидел гибель своего персонажа, он не был особо шокирован. Скорее он пребывал в недоумении.

Внезапно он почувствовал, что это сражение не было связано с ним, особенно после того как Мрачный Лорд добрался до его персонажа. Леопольд напоминал мешок с песком, в чьи обязанности не входило давать отпор своему обидчику. Он стал актёром второго плана, который помог засиять актёру главной роли.

Чернокнижник Вечности не сумел отнять ни единицы здоровья у Мрачного Лорда, хотя у него и была треть здоровья. Мрачный Лорд без особых усилий справился с вставшим у него на пути препятствием.

Остальные члены Вечности принялись утешать проигравшего товарища. Два игрока, которым вскоре предстояло выйти на арену, использовали паузу между матчами для обсуждения своих идей.

Вторым на арену предстояло выйти Мастеру Ци. Хэ Ань и его Магический Мечник, Идущий Впереди, выступали в роли якоря и козырной карты своей команды. Именно Хэ Ань будет сражаться в третьем раунде групповой арены.

После того как два игрока кратко обсудили свою стратегию, Хэ Ань заметил, что их Чернокнижник всё ещё сидит на месте, неподвижно уставившись в пустоту. Потрепав его по плечу, Хэ Ань с искренней улыбкой произнёс:

- Ты проделал отличную работу.

Создавалось впечатление, что после этих слов Чернокнижник Вечности стал выглядеть ещё более потерянным. Он не сумел даже коснуться своего оппонента. Разве это можно назвать отличной работой?

Хэ Ань же с улыбкой продолжил:

- В текущей ситуации мы можем использовать наибольший недостаток Мрачного Лорда.

- И что это? – недоумённо спросил Чернокнижник.

- Мана, - улыбка Хэ Аня раскрывала его уверенность.

- Мана? – Чернокнижник посмотрел на свой монитор. Он уже покинул групповую арену. Так как его Леопольд уже выбыл из соревнований, его автоматически переместили на слот зрителя. Будучи зрителем, он мог увидеть здоровье и ману Мрачного Лорда.

У Мрачного Лорда был полный запас здоровья, а вот части маны уже не было.

Внезапно Чернокнижник кое-что осознал.

Несмотря на то, что низкоуровневые навыки Мрачного Лорда стоили мало маны, из-за его низкого урона ему приходилось заменять качество – количеством. В таком случае нельзя было сказать, что он потреблял маны меньше, чем любой другой класс.

- Исходя из той информации, которую мы собрали в первом раунде, можно сделать вывод, что оружие Мрачного Лорда обладает довольно слабой силой атаки. Конечно, остальное серебряное снаряжение немного компенсирует нехватку характеристик, однако в целом сила атаки Мрачного Лорда на треть не дотягивает до снаряжения его уровня, - продолжил Хэ Ань.

Чернокнижник согласно кивнул. Они пришли к подобному заключению во время обсуждения стратегии их предстоящей встречи. Мрачный Лорд тратил маны не меньше, чем другие классы. По факту выходило даже больше, потому что не только низкоуровневые навыки наносили мало урона, но и его оружие не обладало впечатляющей силой.

Низкоуровневые навыки потребляют меньше маны в сравнении с высокоуровневыми навыками. Это называется балансом. Тем не менее, если оружие не обладало высокой силой атаки, тогда количество используемых навыков увеличивалось, что приводило к увеличенным затратам маны.

Турнирные правила соревновательной лиги были не такими жёсткими, как в той же про-лиге. Персонажи могли использовать зелья, однако их применение было ограниченным. Их можно было использовать только один раз за сражение. Мрачный Лорд потратил часть своей маны на Чернокнижника, у которого оставалась лишь треть здоровья. Даже если он выпьет лучшее зелье в игре, оно восстановит ему лишь 20% маны. В текущей ситуации это мало могло ему помочь. Мрачному Лорду предстояло встретиться ещё с двумя оппонентами с полными запасами здоровья.

- Почему я об этом забыл? – Чернокнижник Вечности был раздосадован своей невнимательностью. – Если бы я вспомнил об этом раньше, то не стал бы пытаться нанести по нему как можно больше урона. Вместо этого я бы попытался вытянуть из него побольше маны!

- Мы все забыли об этом, однако теперь всё в порядке, - с улыбкой ответил Хэ Ань.

Они не думали, что им удастся завладеть таким солидным преимуществом. Именно поэтому они не вспомнили о слабости Мрачного Лорда перед групповой ареной. Даже если тот потреблял больше маны, чем другие классы, её определённо хватило бы, чтобы расправиться с персонажем с полным здоровьем. Большая часть групповых арен выигрывалась с небольшим преимуществом. На про-сцене редко можно было увидеть ситуацию два против трёх, что уж говорить о ситуации один против трёх?

Команда Вечности хорошо подготовилась к этому матчу. Просто они не забыли о том, как в прошлом раунде Танг Ро в одиночку победила двух их игроков, поэтому им не доставало уверенности, чтобы поверить в то, что они сумеют завладеть столь большим преимуществом. В итоге игроки забыли о том, что у Мрачного Лорда были проблемы с маной.

И только после того как их Чернокнижник начал сражаться с Мрачным Лордом, Хэ Ань вспомнил об этом.

Сражение уже началось. Хэ Аня нельзя было обвинить в недостатке соревновательной целостности, поэтому он не стал предупреждать сражающегося Чернокнижника. По его мнению, Мрачному Лорду не хватит маны, чтобы разобраться с двумя персонажами с полным

здоровьем. Тем не менее, если Леопольд сумеет лишить его какой-то части маны, то это тоже будет хорошо. В итоге Мрачный Лорд на самом деле потратил на его убийство определённое количество маны. Можно было сказать, что его потери были эквивалентны выпитому эликсиру. Это уже был хороший результат. Вот почему Хэ Ань так уверенно улыбался.

Мастер Ци занял место участника. Ранее он переговорил с Хэ Анем. Он не собирался побеждать Мрачного Лорда. Он хотел затянуть сражение, дабы вытянуть из Мрачного Лорда как можно больше маны. Конечно, будет лучше, если при этом он ещё и сумеет лишить его здоровья.

Стартовал четвёртый раунд групповой арены.

Сразу после начала матча Мастер Ци отправился в атаку. Всё было дело в том, что со временем каждый класс начинал медленно регенерировать ману и здоровье. Во время короткой передышки между матчами групповой арены характеристики и статусные эффекты персонажей замораживались. Это означало, что они не могли регенерировать ни здоровье, ни ману. Однако стоило матчу начаться и автоматически запускался эффект регенерации.

Хэ Ань был очень осторожным человеком. Во время разговора с Мастером Ци, он не упустил даже эту, казалось бы, незначительную деталь. В реальности автоматическая регенерация чрезвычайно медленно восстанавливала здоровье и ману. Игроки не могли положиться на неё, чтобы продолжить сражение. Тем не менее, Хэ Ань боялся, что их оппонент будет достаточно бесстыден, чтобы на протяжении нескольких часов уклоняться от сражения, дабы восстановить себе полный запас маны.

Небесная Ярость устремился вперёд.

Хэ Ань проверил положение Мрачного Лорда. В итоге он обнаружил, что тот также отправился навстречу своему оппоненту. Всё указывало на то, что Мрачный Лорд не собирался использовать эту подлую стратегию. Хэ Ань вздохнул с облегчением. После начала матча он не собирался давать Мастеру Ци никаких подсказок. Ему оставалось лишь молчаливо наблюдать за матчем.

У Мастеров Ци было несколько атак средней дальности. Они отличались от Стрелков, которые полагались на свою дальность атаки. Поэтому первым должен был сделать свой ход именно Мрачный Лорд.

В прошлом Мастер Ци ощутил бы себя не своей тарелке, доведись ему сражаться с таким оппонентом, однако в этот момент он был очень рад. Дальнобойными атаками было не так уж и просто попасть. Если Мрачный Лорд начнёт атаковать его издалека, Мастер Ци может притвориться, что ему не удаётся подойти к нему вплотную. В итоге Мрачный Лорд станет тратить ману на активацию дальнобойных навыков.

Мастер Ци молча принял решение. Вскоре он увидел фигуру Мрачного Лорда. Как он и ожидал, тот начал атаковать его издалека.

Вот только действия Мрачного Лорда совершенно его не обрадовали.

Бэнг! Бэнг бэнг! Бэнг бэнг!

Мрачный Лорд стрелял очередями по два выстрела. Это означало, что он использовал обычные атаки, которые совершенно не потребляли ману!

Мастер Ци притворился, что он собирается уклониться, однако Мрачный Лорд продолжил использовать обычные атаки.

«Чёрт, ты что, охотишься на кролика?».

Мастер Ци начал злиться. Мрачный Лорд использовал винтовку, которая могла стрелять очередями по две пули. Мрачный Лорд лениво стоял вдалеке и осыпал его пулями. Иногда он стрелял один раз, а иногда два. Всё это создавало впечатление, что он пребывал на охоте.

«Используя обычные атаки, он продолжает восстанавливать ману!» - Мастер Ци видел, что его план не работал. Как ни крути, а ему нужно было подойти к своему оппоненту. Тем не менее, если ему удастся выманить из Мрачного Лорда несколько навыков, тогда он может притвориться, что ему очень непросто к нему подобраться.

В итоге Мастер Ци нерешительно отправился вперёд. Мрачный Лорд прекратил свою охоту и также отправился ему навстречу.

«Навыки! Используй свои навыки!» - взмолился Мастер Ци. На этой дистанции Мрачный Лорд уже мог использовать множество навыков.

Из-за столь извращённого образа мыслей, дистанция между двумя персонажами продолжила сокращаться. В какой-то момент зрители начали ловить себя на мысли, что они не понимают, что происходит.

«Чёрт! Небесная Ярость, ты совсем тупой? Почему ты не атакуешь? Ты на самом деле хочешь сражаться с Мрачным Лордом в ближнем бою?».

Мастера Ци обладали некоторыми навыками ближнего боя, однако их нельзя было назвать выдающимися. С другой стороны во время прошлого матча зрители смогли увидеть ужасающую мощь персонажа без специализации в ближнем бою. Небесная Ярость мог атаковать своего оппонента на средней дистанции, однако он почему-то продолжал к нему приближаться, словно ожидая, когда другая сторона задаст ему хорошую трёпку.

«Этот парень... возможно Счастливая команда подкупила его?».