Глава 246 - Похоже, нам здесь нечего делать

Выражение лиц игроков Парада сразу же изменилось. Откуда пришли все эти голодные волки? Почему их так много?

Восемь игроков, продолжая сражаться с Огненной Ведьмой, изучали пришедших. Никто из них не был из их гильдии. Кто же, не считая больших гильдий, мог собрать столько игроков в одном месте? Они быстро получили ответ на свой вопрос: это были те члены гильдий, которые преследовали Мрачного Лорда.

Другая сторона имела преимущество в численности, и все эти гильдии были могущественнее, чем Парад. Восьмерых окатила волна разочарования. Совсем непросто было первыми найти босса. Что ж их так быстро обнаружили...

- Они из Парада! - начали переговариваться игроки из сотни. Когда прозвучало это название, многие почувствовали пренебрежение. В Альянсе или в игре, Парад не считался сильным противником.

- Ха ха, этот босс... - некоторые еще разговаривали с игроками рядом с собой, но уже почувствовали некоторую неловкость. Настроение в сотне переменилось. Они тут же перегруппировались и разделились на семь групп.

Семь групп. Семь гильдий.

Теперь семь гильдий не были больше Альянсом, они стали противниками. Никто не отдавал приказов, но все мгновенно сделали выбор покинуть временную группу, в которой находились. Каждая гильдия создала собственную группу, держась на расстоянии от других. Одновременно они начали просчитывать силы противников.

Каждый раз, сражаясь с диким боссом, гильдии получали урон друг от друга больше, чем от самого босса. Это был неоспоримый факт.

На старых серверах диких боссов убивали только высокоуровневые персонажи. Сражение игрока 70 уровня с Ведьмой 36 уровня сложно назвать битвой. Тем не менее, и в таком бою было много убитых. Убивали игроки других гильдий.

В Небесной Сфере существовали экстремально сложные дикие боссы, изначально созданные как вызов игрокам. К этому добавлялись сражения между гильдиями. В таких сражениях игроки могли умирать по несколько раз. Хотя в Небесную Сферу входили только игроки с максимальным уровнем, там все равно были зоны прокачки, монстры и квесты для получения опыта. И эти зоны никогда не пустовали, поскольку в интенсивных сражениях умирало множество игроков, и они теряли кучу опыта.

После быстрой оценки сил, неожиданно выяснилось, что самыми слабыми являются Амбиции Тирана и Травяной Сад! У них оказалось меньше всех игроков.

Все беспрерывно крутили головами, оценивая друг друга. Чаты каждой гильдии были заполнены разговорами.

Должны ли они двигаться или нет?

Сейчас они отлично осознавали силы друг друга, но каждая гильдия пошлет сообщения с просьбами о помощи. Подкрепление прибудет в разное время, и ситуация будет изменяться в

зависимости от того, насколько мощным оно будет.

Чен Ехуй думал немного иначе. У него были странные ощущения. Хотя он тоже хотел украсть босса, он не хотел битвы с этими гильдиями здесь и сейчас.

Некоторые уже начали подумывать о выходе из Альянса и отговорках от общей цели, когда Чен Ехуй, гильдмастер Великолепной Династии, неожиданно сказал:

- Слушайте меня все! Для всех нас удивительно, что так совпало, что все мы одновременно встретили Босса, и это означает, что Босс, безусловно, будет убит. Но если бой за него окажется слишком жестким, то продолжить в будущем наше сотрудничество будет затруднительно, разве нет? Я хочу сказать, что не лучше ли поделить босса мирным путем в этот раз? Мы будем атаковать босса и затем поступим в соответствии со статистикой: та сторона, от которой системой будет зафиксирован больший урон, и получит босса.

Это был не первый случай в истории игры. В прошлом были удачи и неудачи. Тем не менее, нынешнее предложение Чен Ехуя было совершенно искренним. Учитывая созданный особый альянс, он действительно не желал, чтобы семь гильдий сражались друг с другом.

Другие гильдии еще ни на что не решились, когда восемь игроков Парада перехватили инициативу.

Они не были глупы. Они понимали, что Огненная Ведьма уже не попадет в их руки, а значит, зачем суетиться, сражаясь с ней? Очевидным выбором было бегство. Они уже не заботились, жив босс или мертв.

Восемь игроков быстро приняли решение. Они развернулись и побежали. Если они и дальше будут так бежать, то быстро покинут поле битвы, но Босс продолжит их преследовать. Не могла же сотня игроков так просто упустить Босса?

Они немедленно окружили ее. Битва началась, игроки атаковали Огненную Ведьму со всех сторон.

Но вокруг босса было не так много места, и не каждый удар попадал в цель. Так что первым делом для удачного убийства нужно было занять выгодную позицию.

Кто этого не знал? Классы ближнего боя кинулись на Огненную Ведьму. Дальнобойные классы нашли выгодные ДПС позиции, а поддерживающие классы изо всех сил старались остаться рядом со своими союзниками - для качественного обеспечения поддержки.

В этот момент Огненная Ведьма была полностью окружена. Хотя никто открыто не согласился с предложением Чен Ехуя, выглядело так, как будто бы все молчаливо пришли к согласию. Пока они занимали позиции, никто не воевал друг с другом.

Тем не менее, они слишком суетились. В итоге игроки несколько хаотично разместились по полю.

- Элементалисты любой из гильдий, прекратите, пожалуйста, использовать снежную бурю! - кричали бойцы классов ближнего боя. Ведь если Элементалисты используют снежную бурю, ближайших игроков тоже может сильно зацепить.

- Кто стреляет противотанковыми ракетами? - ругался еще кто-то. Аое-эффект заклинаний нельзя было направить только в сторону босса, но уж ракетами-то можно было стрелять по

непосредственной цели.

Было много ошибок и криков. Большинство игроков сгруппировалось вокруг Ведьмы. Несмотря на старания Чен Ехуя организовать их, его голос не могли услышать посреди беспорядка.

Огненная Ведьма внезапно раскинула руки, и яростный свет засиял вокруг нее.

- Метеоритный Дождь, поторопитесь прервать ее!! - поспешно закричал кто-то.

- Пустите меня! Когда Огненная Ведьма была в состоянии супер-брони, ее можно было прервать только с помощью захвата. Но Борцы сейчас застряли снаружи круга.

Какой-то Боевой Маг быстро ударил вперед, пронзив талию Огненной Ведьмы. Свет все еще сиял, но  Ведьма уже была подброшена Круговым Размахом.

Метеоритный Дождь был прерван, но никто не был этим доволен.

- НЕТ!! - чертыхались рядом на все голоса. Использовав навык, Боевой Маг отбросил Ведьму прямо в толпу игроков.

Даже хуже, он доставил Огненную Ведьму на иную позицию. Игроки ближних классов, которые изначально были вокруг Огненной Ведьмы, теперь оказались в стороне.

Один из них, оказавшийся не у дел, в ярости использовал рисунок меча, рубанув по спине бестолкового Боевого Мага.

- Вот д*мо! - Боевой Маг оступился,  а затем обернулся и ответил  Зубом Дракона, зацепившим и других игроков.

- ТЫ НУБ! - один из  раненых был Страйкер, который в ответ ударил Разрушительным кулаком, отправив Боевого Мага в полет. Во время полета Боевой Маг,  к сожалению,  врезался в других игроков.

Проклятия разносились по всему лесу. Битва стала неконтролируемой. Чен Ехуй хотел бы начать все  сначала, но он был, к сожалению,  одним  из тех, что оказались под ударом, и теперь валялись в грязи!

Разносортные навыки свистели вокруг. Игроки, не имея возможности  попасть в босса, атаковали всех подряд. Все, кроме членов их собственных гильдий, были врагами.

- СТОП! ВСЕМ СТОП! УСПОКОИТЬСЯ!!! - орал Чен Ехуй. Как только он смог встать, кто-то упал на него сверху и сбил его обратно на землю.

- Я ГОВОРЮ ВАМ ОСТАНОВИТЬСЯ!! - настроение Чен Ехуя было ужасным. Он лежал на земле, разговаривая с лидерами других гильдий.

- Вот этот. Лидер Великолепной Династии. Убей его первым! - услышал Чен Ехуй. Эти  слова прозвучали совсем  рядом,  и он немедленно почувствовал безнадежность.

У Мрачного Лорда, который наблюдал со стороны, давно была граната наготове.

– Похоже, я тут не нужен, – сказал Е Сю и Мрачный Лорд убрал гранату.

- Не зря мы вернулись в Огненный Лес, -  пробормотала про себя Су Мученг.

http://tl.rulate.ru/book/173/48913