

На данный момент покорить Пирамиду Инферно было очень непросто. Не говоря уже о именных монстрах, даже обычные мобы, появляющиеся в подземелье, обладали значительной силой.

Прорваться через них и убить именного монстра было утомительным делом даже для крупных гильдий.

В настоящее время было более десяти гильдий, которые, как известно, бросали вызов Пирамиде Инферно.

Однако, несмотря на это, они не могли победить первого именного монстра, Черную Мумию. Причина была в том, что они не знали важных моментов, касающихся таких мобов.

Больше всех знали Террикулум, но даже они не обладали точной информацией.

В этом смысле видео, которое Санхюк выпустил от имени Биджей Гейл, очень помогло другим гильдиям.

Возможно, именно благодаря этому, крупные гильдии, которые всё это время боролись с первым именовым монстром, мгновенно убили Черную Мумию и даже преуспели в рейде на второго, Гигантского Огненного Скорпиона.

Это стало возможным только потому, что Биджей Гейл раскрыл им основные трюки для победы над этими именовыми монстрами.

После этого люди просто не могли не хотеть, чтобы Биджей Гейл раскрыл все видео по убийству оставшихся именных монстров, не заботясь о бонусах за первое убийство. Однако Биджей Гейл не выпустил ни одного видео по сражению с третьим и следующими именовыми мобами.

Вместо этого он показал записи боя Блейка и заставил людей нервничать. Тем временем Санхюк убил 3-го, 4-го, 5-го и, в конце концов, 6-го именного монстра.

Первоначально он думал, что двух дней будет достаточно, но это заняло больше времени, чем он ожидал, и в итоге потребовалось целых 3 дня, чтобы забрать все бонусы за первое убийство.

В процессе Санхюк заработал много кармы и получил несколько титулов и предметов редкого класса, но ни один из них не заинтересовал его.

Первая ложка не насытила его. В принципе, и вторая, и третья, и четвёртая тоже не оказали никакого эффекта.

Однако Санхюк не расстраивался.

На это была одна единственная причина — последний именной монстр и монстр-босс, из-за которого Санхюк взял покорение Пирамиды Инферно в приоритет — Сфинкс.

По его мнению, первые шесть именных монстров Пирамиды Инферно были просто тривиальными мобами.

Настоящим гвоздём программы абсолютно точно был именно Сфинкс.

Если немного преувеличить, единственным боссом, которого стоило убить во всей Пустыне Адского Пламени, было это египетское мифическое существо.

Это означало, что, во-первых, Пустыня Адского Пламени была невероятно опустошённым местом, и, во-вторых, что Сфинкс был относительно хорошим монстром даже по сравнению с боссами высшего уровня на других континентах.

Конечно, никто из игроков не знал об этом факте. Поскольку сложность Пирамиды Инферно была настолько высока, они не могли знать, что именно Сфинкс был сундуком с сокровищами.

В связи с этим, в данный момент рейдовое подземелье под названием "Дворец Миража" было намного популярнее, чем Пирамида Инферно.

Тем не менее, по мнению Санхюка, Дворец Миража был просто так себе. Даже десятки раз зачистив это подземелье не получишь столько же, сколько за одно завоевание Пирамиды Инферно.

Если во всём этом и была какая-то проблема, так это то, что убить Сфинкса было ой как нелегко.

Сфинкс не был монстром, которого можно было убить с помощью одного гайда. Нет, одно только его формулирование требовало сотен попыток и обсуждений между игроками высшего уровня.

Таким образом, Санхюк, который мог пропустить весь этот процесс и начать завоевание, опережал обычных людей как минимум на десятки дней.

Конечно, знать гайд и применять его на практике — это совершенно разные вещи, особенно для Санхюка, ведь он был один, а значит и разбираться со всем должен был сам. В связи с этим участились случаи, когда он не мог воспользоваться "традиционным" гайдом.

Санхюк использовал анализ именованного монстра со своей точки зрения и сначала превратил

гайд в нечто более теоретическое, а затем использовал эту теорию, чтобы бросить вызов противнику, меняя свою стратегию по ходу сражения.

Поскольку ему приходилось делать все это, даже Санхюку было трудно убить именного монстра с первого раза. Сфинкс, очевидно, потребует намного больше времени.

Возможно, из-за этого, Санхюк бросил вызов Сфинксу 16 раз за один день, но каждая битва заканчивалась неудачей.

Монстр-босс был намного сложнее, чем он изначально предполагал.

Кто-то должен был взять на себя песчаную бурю Сфинкса и загнать его в угол, используя агр, но поскольку в рейде участвовал только Санхюк, он этого сделать не мог.

В итоге он мог лишь оставить эти песчаные бури бушевать по всему полю битвы. Что, как ни странно, сильно мешало Санхюку добиться победы.

Даже он не мог выдержать атаку, если бы его захлестнула песчаная буря. В конце концов, единственным методом было уворачиваться от всех и каждой из них... к сожалению, при затяжной битве, песчаные бури заполняли собой всё окружающее пространство.

В оригинальном гайде на прохождение Сфинкса говорилось, что один участник рейда должен перетащить все песчаные бури в один угол и держать их там. Проблема заключалась в том, что на Санхюке было внимание самого Сфинкса, поэтому держать все атаки в одном углу было практически невозможно.

Честно говоря, он не думал, что убить босса будет трудно, если решить вопрос с песчаными бурями.

Теперь, когда Санхюк узнал, в чем проблема, он временно вышел из игры и заснул своим непробудным сном. Даже отдыхая, он размышлял о том, как эффективно обойти эти песчаные бури.

...Спустя какое-то время.

Санхюк нашел подсказку. Сработает его идея, основанная на ней, или нет, он сможет узнать только испытав её на практике, но теоретически всё было довольно возможным.

Получив ответ, Санхюк быстро поел и вошел в игру. Пока он отдыхал, обычные монстры, ведущие в "Зал Суда", где обитал Сфинкс, снова возродились, но для него, человека, который в одиночку побеждал рейдовых боссов, обычные мобы не представляли никакой проблемы.



В связи с этим Санхюку пришлось приложить немало усилий, чтобы управлять Песчаной Куклой.

Естественно, контролировать её, сфокусировавшись на убийстве Сфинкса, было нелегко. Поэтому Санхюк и не считал, что этот метод был простым.

В то же время, он решил, что как бы там ни было, это всего лишь процесс нахождения пути через пробы и ошибки. К счастью, если призыватель развеет Песчаную Куклу до того, как её уничтожат, то Куклу можно будет перепризвать на оставшаяся от двух часов время.

Это значит, что Санхюк может пытаться победить Сфинкса этим методом три раза в день.

Поскольку перезарядка Песчаной Куклы составляла 16 часов, он не мог использовать его так часто, как хотелось бы, но сам метод явно стоил рассмотрения.

В прошлой жизни Санхюка был один человек, который появлялся в каждом материале, связанном с Вечным Светом. Флойд, лидер рейдовой команды 'Ад', которая считалась величайшей рейдовой командой на протяжении более 10 лет.

Когда кто-то спрашивал его о хитрости проведения успешного рейда, Флойд всегда отвечал одно и то же.

'После того, как находите свой собственный способ победить, нужно делать одну простую вещь. Нужно просто атаковать босса раз за разом, пока не одержишь победу... Это самый лучший метод.'

Конечно, самым важным в его словах было нахождение своего собственного способа завоевания подземелья, но как только он найден, всё сражение заключалась в том, как быстро члены рейда привыкнут к нему настолько, чтобы не совершать никаких ошибок.

В этом смысле для Санхюка было выгодно то, что он сражался со Сфинксом в одиночку, таким образом значительно сокращая время на привыкание к собственному методу. Всё-таки, ему не нужно было беспокоиться о командной работе.

Благодаря своему значительному опыту из прошлой жизни, Санхюк изначально был не из тех, кто часто ошибается.

\*\*\*

Метод с использованием Песчаной Куклы определенно был эффективным. Было очень трудно одновременно управлять куклой и сражаться со Сфинксом, но в конце концов ему удалось собрать песчаные бури в одной стороне.

Однако из-за мелких ошибок он периодически либо получал сильный удар, либо попадал под дебафф "Загадки Сфинкса", которого пока-что нужно было избегать, несмотря ни на что. Как только это случалось, Санхюку приходилось начинать заново.

Все эти мелкие ошибки были результатом того, что он разделял своё внимание.

Дебафф "Загадки Сфинкса" — это атака, похожая на дыхание, которую различными способами извергал босс, и если она заденет игрока, то сила его атаки снизится более чем на 50%, поэтому Санхюк должен был всеми способами избегать его.

Изначально это была самая простая часть рейда, так как танк просто принимал удары на себя, но этот метод было невозможно реализовать, когда в бою участвовал только один игрок.

В любом случае, Санхюк продолжал терпеть неудачи, но в то же время видел в них реальность шансов на победу.

Поскольку он уже убедился в эффективности своего подхода, следующим шагом было просто "раз за разом атаковать босса", как и говорил Флойд.

Санхюк использовал целых 3 дня, раз за разом бросая вызов Сфинксу.

Поскольку скилл Песчаная Кукла перезаряжался 16 часов, он не мог без конца атаковать босса.

За последние 3 дня он бросил вызов Сфинксу около 14 раз, и наконец смог достичь 5-й фазы битвы с боссом.

Настало время Наказания! Настало время Наказания!

Войдя в пятую фазу, Сфинкс перестал использовать все свои скиллы и начал стрелять из глаз зеленым лучом, который назывался "Луч Наказания".

Этот Луч Наказания выглядел так, словно к нему очень, очень не рекомендуется прикасаться, и действительно, это была страшная атака, которая могла мгновенно убить любого игрока.

Когда такие лучи разрезают всё окружающее пространство, тем, кто будет пытаться от них увернуться, определенно придется нелегко.

Учитывая это, пятый этап сражения с Сфинксом может показаться самым трудным.

Однако, как только стал известен его метод прохождения, этот этап стал проще некуда.

Основным моментом прохождения этой фазы был дебафф "Загадки Сфинкса".

Лучи Наказания могли мгновенно убить любую форму жизни, но было одно исключение. Существо, ответившее на загадку Сфинкса (т.е. то, которое получило дебафф), не получало никаких повреждений.

Для получения защиты также нужен был всего один дебафф. В связи с этим, Санхюк подставился под него прямо перед тем, как началась пятая фаза.

Конечно, каждый дополнительный такой дебафф будет снижать его урон ещё на 50%.

Прямо сейчас урон от атак Санхюка был в два раза меньше обычного.

До момента, когда Сфинкс начнёт буйствовать осталось всего 5 минут, поэтому, даже если учесть отсутствие необходимости беспокоиться о защите, Санхюку может не хватить урона, если он не проявит достаточно осторожности.

Фактически, было много рейдовых команд, которые были уничтожены из-за недостаточного урона во время 5-й фазы.

Урон на этом этапе был особенно важен, так как одним из пассивных скиллов Сфинкса был "Живучий Песчаный Лев", который уменьшал весь получаемый урон наполовину, когда его здоровье опускалось ниже 10%.

Другими словами, неосторожность в подсчёте урона может привести к встрече с Сфинксом-берсерком.

Поскольку Санхюк прекрасно знал об этом, он отнёсся к ситуации со всей серьёзностью.

Он использовал Карту Слияния "Тёмный Огненный Дракон", которую до этого терпеливо хранил, а также все остальные Карты Слияния с бафами в своём распоряжении.

Защита сейчас была просто бесполезна!

Поскольку Санхюк предвидел эту ситуацию, он начал шквал атак на Сфинкса.

<http://tl.rulate.ru/book/23225/1768481>