Глава 36. Первый посетитель. (1).

Небесный гигант использовал много навыков, но за исключением тех, о которых Сан-хёку не нужно было заботиться, было три особенных, к которым стоило относиться с настороженностью.

"Топот молний", "Грозовой рев" и "Глаза Рассвета".

Это были три основных навыка, используемых этим именованным монстром. Из-за сильнейшей обычной атаки Небесного гиганта, которая была смертельной, рейд на него становился адским.

"Суть рейда на Небесного гиганта в том, что нужно наносить урон, уклоняясь от его обычных атак."

Для справки, традиционное танкование не было настолько эффективным против Небесного гиганта. Попадание его ударов по игроку убило бы любого танка, едва задев критические места, поэтому единственным методом для танка было использование спасательных навыков или уклонения.

Тем не менее, стратегия уклонения-танкования может показаться приятной, но пока не было пользователей, способных сделать такую вещь.

Уклонение-танкование требовало не только хороших чувств пользователя-танка, но и высоких характеристик уклонения.

Позже, когда информация о Небесном гиганте распространится среди общественности, будут некоторые люди, которые попробуют эту стратегию после оснащения себя полным оборудованием увеличивающим характеристику уклонения, но сейчас таких людей не существовало. Конечно, Сан-хёк планировал уклоняться и танковать.

Он экипировал все оборонительное оборудование с высокой статистикой уклонения, а также аксессуары. И в дополнение к этому подготовил бафф-карту слияния единичной стоимости - "благословение ветра".

Продолжительность баффа составляла 30 минут, поэтому одной карты было достаточно. Он решил довериться своим чувствам за неимением опыта битвы. Стратегия одновременного удержания агро и уклонения была возможна не только из-за высокого уровня уклонения.

Более эффективной она становилась из-за умения пользователя быстро реагировать на атаку.

В этом смысле у Сан-хёка, который знал о паттернах небесного гиганта лучше, чем кто-либо другой, хватало уверенности в себе.

Однако, оставляя в стороне защиту, реальная проблема была с нападением. Сбривать безумные HP небесного гиганта было не так просто.

Обычно, группа из семи человек, собранная для рейда на небесного гиганта, состояла бы из четырех специалистов по нанесению урона(дд). Лучшей комбинацией было 5 дд, один танк и один целитель, то есть комбинация "5+1+1", и следующей лучшей по эффективности была ... "4+1+1+1"-комбинация, состоящая из четырех дд, одного баффера, одного танка и одного целителя.

Партии с 3-мя дд или более чем одним танком или целителем почти всегда терпели неудачу в рейде.

Если бы небесный гигант не был побежден в течение 30 минут от начала битвы, он бросил бы на себя бафф "Гнев небесного гиганта", и как только это происходило, все его характеристики умножались на 4.

Рейд становился практически невозможным.

Таким образом, игроки должны были победить небесного гиганта за 30 минут, и для этого они могли только собрать группу, состоящую из дд.

Все факторы окружающей среды были против него. Он должен был позаботиться обо всем сам, поэтому он, естественно, не мог позаботиться о том, чтобы в одиночку генерировать весь урон, используя обычные методы.

Несмотря на то, что Сан-хёк обладал несравнимым с другими пользователями могуществом, было практически невозможно наносить урон одновременно пяти людей, а также действовать как танк и целитель.

Безусловно, в конечном итоге Сан-хёк хотел создать штурмовую группу из одного человека, которая была сопоставима с максимальной рейдовой единицей, "штурмовой группой из 16 человек", но прежде чем он этого достигнет, ему предстоит совершить много дел.

Сейчас Сан-хёк был в лучшем случае сравним с отрядом из четырех человек. Если это так, то как Сан-хёк планирует восполнить свой недостаток?

У Сан-хёка был один верный метод.

***

Вспышка!

Сан-хёк стиснул зубы и терпел боль, когда красный свет окутывал его. Затем он сразу же отбросил свое тело в сторону и начал убегать, не оглядываясь.

Даже когда он бежал, красная вспышка проникала в его тело. Эта красная вспышка называлась "проклятьем Горящего Безумного пламени".

Монстром, который использовал этот навык, был псевдо-именованный монстр "Бессмертный огненный тигр", который жил в пылающих пещерах в южном конце страны Сумерек.

Монстр, похожий на большого тигра, был огненным, его тело было покрыто горящим огнем, и этот монстр использовал проклятье Горящего Безумного пламени.

Если быть точным, Бессмертный огненный тигр использовал это умение непосредственно перед смертью как последнее средство, после чего, пользователю, находящемуся под действием проклятья, для убийства монстра требовалось точно ударить того по голове.

Бессмертный огненный тигр был монстром, рожденным из пепла Феникса, и обладал тем, что было известно как бессмертие низкого ранга. Таким образом, обычные атаки не могли убить его.

Эффект проклятия должен был сжигать 10 HP каждую секунду, а также 60 единиц кармы в минуту.

Пользователи, естественно, ненавидели это проклятие. Никто не хотел бы, чтобы его карму уничтожали.

Вместе с получение проклятья пользователям так же доставалась возможность игнорировать все связанные с защитой эффекты и наносить "истинный урон", и благодаря этому эффекту можно было нарушить бессмертие низкого ранга. Но даже если это было так, существовало не так уж много людей, которые были готовы рисковать кармой, чтобы охотиться.

Итак, огненный тигр был непопулярным монстром.

Тогда почему Сан-хёк вдруг оказался здесь, охотясь на этих Огненных тигров перед рейдом на Небесного гиганта? И почему он вдруг убежал?

Причина была проста.

Сан-хёк нуждался в этом проклятии.

Проклятье Горящего Безумного пламени..... Именно оно обладало способностью сводить на нет все защитные навыки. Хотя цена за него была довольно большой, но по сравнению с тем,

что он мог получить в результате, её можно было не учитывать.

"С помощью этого..... Я смогу сломить выносливость гиганта!"

Причина, по которой Сан-хёк выбрал это проклятие, состояла в том, чтобы прорваться через пассивное умение выносливости гиганта.

Проклятье Горящего Безумного пламени длилось ровно 40 минут.

Итак, если бы он убежал от огненного тигра, переместился на 4-ый этаж Пещеры Гигантов и появился перед боссом, у проклятья осталось бы около 30 минут.

Он должен был закончить бой в течение 30 минут в любом случае. За это время он потерял бы 24 000 HP и 2400 очков кармы, но HP можно было бы восстановить с помощью карты слияния нулевой стоимости ‘Корень восстановления’, и он подготовился к потере кармы, поэтому он не думал, что это такая уж серьезная трата.

Не было никаких проблем, так как его уровень не упал бы, даже если бы он потерял 2400 очков кармы пятнадцать раз подряд.

Если ему потребуется больше 15 раз, то он просто пополнит карму убийством более слабых монстров.

На самом деле, использование внешнего источника, вроде баффа или проклятья, было временной мерой. Это будет возможно только в течение двух месяцев.

Два месяца спустя безымянная гильдия будет охотиться на достаточно сильного монстра по имени "Серый Повелитель орков", в котором они используют внешний источник баффа, и это породит споры в интернете.

Естественно, когда в прошлой жизни все взорвалось, Raonsoft приказала общей системе управления "Хаос" исправить баг и с того момента все внешние источники усиления исчезали, как только пользователь покидал определенную область.

Кроме того, компания заявила, что использование внешнего баффа для охоты на Серого Повелителя Орков находится в пределах системы.

Это было довольно великодушное суждение, но это не было похоже на то, что игроки специально использовали ошибку, поэтому было трудно наказать их.

В любом случае, Сан-хёку придётся прорваться сквозь Небесного гиганта прежде, чем это произойдет. Как только внешний бафф будет залатан, ему понадобится гораздо больше

времени и усилий, чтобы победить Небесного гиганта самостоятельно. Нет, возможно, ему не удастся сделать это в одиночку.

Па-па-па.

Добравшись до 4-го этажа Пещеры гигантов, Сан-хёк побежал к большой очищенной площади в пещере.

Его схватка с Небесным гигантом началась с проклятья Горящего Безумного пламени.

ВЗРЫВ!

В тот момент, когда Небесный гигант использовал Топот Молний, Сан-хёк быстро прыгнул, так что обе его ноги не соприкасались с землей.

Удар молнии вынуждал всех пользователей, стоящих на земле, упасть на 3 секунды и ослаблял их. После попадания, пользователи могут сразу превратиться в пыль из-за навыка "Глаза Рассвета".

ВСПЫШКА! Зиииииииииин!

Как он и ожидал, небесный гигант использовал Глаза Рассвета после удара молнии. Красный луч света, вылетевший из двух глаз небесного гиганта, был ужасающим лазером, который мог сжечь все, с чем соприкасался, поэтому было очень опасно даже задевать его.

Глаза Рассвета тоже имели свой паттерн, и Сан-хёк помнил эти паттерны, поэтому без особого труда увернулся от них.

'Паттерн D..... Паттерн правой фокусировки.’

Па-па-па

Сан-хёк предсказал точное направление атаки, благодаря позе и взгляду Небесного Гиганта и бросил свое тело влево соответственно.

ВЗРЫВ!

Как он и ожидал, все, что стояло справа от него, разлетелось вдребезги.

Сан-хёк не просто увернулся, он также бросил карту слияния "Копье Зевса" левой рукой, когда он увернулся.

ВСПЫШКА! ВЗРЫВ!

Копье Зевса точно пронзило талию небесного гиганта.

Сан-хёк продолжал наносить урон Небесному гиганту.

"Значит, осталось всего пять минут? Это нехорошо..... У меня не достаточно урона."

Он изо всех сил старался нанести урон, но этого оказалось мало, чтобы победить небесного гиганта.

Поскольку он не наносил взрывных повреждений, в то время, когда танк принимал на себя агро, ему не хватало урона, даже учитывая, что он использовал проклятье Горящего Безумного пламени, чтобы прорваться через выносливость гиганта.

HP небесного гиганта можно было оценить по количеству вен, видимых на его лбу, и 6 вен можно было увидеть прямо сейчас.

Это означало, что у небесного гиганта все еще оставалось около 40% его HP.

"Нужно сдаться и повторить попытку!"

Чем раньше он сдастся, тем лучше. Так как его драгоценная карма уничтожалась даже в этот момент, было лучше разорвать проклятье, умирая.

Фвуууш!

Сан-хёк не увернулся от обычной атаки небесного гиганта. Это означало, что он просто решил умереть.

Шлеп!

Сан-хёк умер мгновенно от одного удара. От смерти не было боли, но он не чувствовал себя хорошо. Однако он выбрал этот вариант, чтобы бросить вызов снова, поэтому он просто принял свою смерть.

***

Небесный гигант определенно был непростым противником.

Сан-хёк пытался пять раз подряд в первый день, но он сдался на полпути, решив, что его повреждения было недостаточно.

Он с болью осознал, что ему не хватает урона и решил, что должен поменять карту слияния.

Сан-хёк достал карту слияния "Ветровой Щит", которую он планировал использовать в критические моменты, например, когда он не мог уклониться от атаки, и вставил ориентированную на атаку карту "Пламя темного дракона".

На самом деле, причина, по которой он не поставил карту Пламя темного дракона, несмотря на ее огромный урон, заключалась из-за огромной стоимость в 12 очков и сложных условий ее использования. А так же её было крайне трудно создать.

Однако, прямо сейчас, хитрое использование и стоимость изготовления не имели значения, и он должен был поднять свой урон, используя любые возможные методы, поэтому он должен был убрать некоторые из своих карт, связанных с выживанием, и положить вместо них карты нанесения урона.

Стоимость Ветрового Щита равнялась четырем, и у него было их ровно три штуки, поэтому он мог заменить их одной картой "Пламя темного дракона". С этими словами все его страховочные карты исчезли.

Но вместо этого он приобрел одну из лучших карт нанесения урона, Пламя темного дракона. Сан-хёк достал все карты слияния, которые мог использовать прямо сейчас.

Если даже карта Пламени темного дракона не сработает, ему действительно придется планировать все с нуля.

Карта слияния "Пламя темного дракона"

: Можно получить одну карту "Пламя темного дракона", объединив элементаль тьмы низкого ранга, элементаль огня низкого ранга, яйцо гигантской ящерицы, кровь огра и сердце орка берсерка. В тот момент, когда ты отпустишь черного дракона, извивающегося в твоем сердце..... ты обретешь силу истинного берсерка.

Эффекты: Эту карту можно использовать только на себя. Ваш собственный урон увеличится на 30%. Тем не менее, ваша защита уменьшится на 30%, и 30% вашего здоровья исчезнет, как только бафф закончится.

Продолжительность: 16 минут [Время перезарядки: 4 часа]

Мастерство владения: 0 / 250 [Уровень квалификации - D]

http://tl.rulate.ru/book/23225/573549