

Глава 91 Неудача одна за одной

«Он мой» - сказал Ажуэ, побежав в сторону монстра, размахивая мечом.

«Ээээй...» - Лу не успел остановить его, и потому ему оставалось лишь наблюдать, как мимо него в тяжелом обмундировании пронесся танк команды. Через мгновение, от удара механического монстра, Ажуэ отлетел в сторону словно футбольный мяч. Это было по истине жалкое зрелище.

«Ничего себе босс» - было видно, что Ажуэ трясло от страха, и он явно не хотел повторить это снова.

«Нужно повторить. Зачем ждать, пока его магия перезарядится?»

Ажуэ показал средний палец Лу и тут же попытался снова напасть на босса.

Лу не придавал этому значения и активировал режим невидимости, поскольку монстр, на котором верхом сидел босс, имел иммунитет к оглушениям. Если не убить механического монстра первым, игроки вряд ли смогут убить главного босса.

Механический монстр и босс действовали как одно целое. Они могли оба наносить урон игрокам, пока Хеликс из раза в раз разбрасывал повсюду мины. Они были размером с ладонь и падая на большой скорости вниз, мины могли закапываться себя в землю. Когда игрок наступал на одну из них, она взрывалась.

Несмотря на то, что механическому монстру было по силам отбрасывать в сторону Ажуэ, он все же мог наносить только один урон за удар.

Бум!

Одиноким цветком почувствовал, как под его ногами нечто нагревалось, и через секунду взрывная волна отбросила его в сторону.

-425!

От такого удара он потерял половину здоровья.

Приземлившись, от пошатывания он сделал пару шагов назад.

Бум!

Наверное это был не его день, но от этого он подорвался на еще одной мине. В этот раз Мартвоский дождь попал под взрывную волну вместе с ним.

Они подлетели вверх и затем шлепнулась на землю.

Экран у Одиноким цветка стал черно белым. Это означало, что его персонаж был убит, причем неожиданно быстро.

Эта была сильная сторона босса, лучший его навык, который доставлял игрокам много головной боли - ведь радиус взрыва затрагивал всех, кто находился на расстоянии не менее 4 метров.

Если игрок наступал на мину, и затем в течении 30 секунд наступал на вторую, урон,

полученный от взрыва удваивался.

«Вы бы видели себя, труситесь как мышь при виде кота».

Гоблин инженер с огромным удовольствием насмехался над ними, продолжая сидеть верхом на своем механическом маунте.

Когда Мартовский дождь в очередной раз приземлилась на землю от большого взрыва, она быстро начала исцелять себя, восстанавливая здоровье.

Сражение с боссом только началось, а они уже умудрились потерять одного из игроков с высоким уроном. Это была настоящая трагедия.

«Бейтесь. Нам нужно как можно больше узнать об этом боссе. Если вы наступили на мину, сразу же выпивайте бутылку с целебным зельем. Не нужно их беречь!»

Лу Ли посмотрел на своих перепуганных товарищей по команде и решил подбодрить их.

Все, после недолгих раздумий, пришли к тому же выводу, что и Лу. Они, возможно, не смогут одолеть этого босса с первого раза, но по крайней мере они попытаются разузнать все его способности, что бы в следующий раз быть готовым ко всему.

У маунта, на котором сидел босс, было много здоровья и к этому времени они смогли уничтожить лишь половину индикатора со здоровьем монстра.

Лу Ли внезапно почувствовал вибрацию под ногами и как можно быстро попытался отпрыгнуть в сторону. К сожалению, мина была уже приведена в действие. Он и Ажуэ тут же получили урон от взрывной волны.

«Пей зелье!» - Лу уже в заранее держал в руке бутылку с зельем и потому, как только он приземлился, сразу же выпил его.

Поскольку игрок, который танковал босса, от взрыва улетел в сторону, механический маунт начал атаковать других игроков, тем самым отбросив в сторону хилера команды. Когда Мартовский дождь упала на землю, она тут же подорвалась на мине. Так совпало, что Ажуэ приземлился рядом с ней и потому они оба подлетели вверх.

Это была настоящая мясорубка!

Все вышло из под контроля, когда босс решил напасть на Ремнант. С каждым ударом своей железной руки, Ремнант теряла 300 очков здоровья. Маленькая охотница не была готова к такому, и в испуге, она попыталась спастись, но бегая в разные стороны она наступила на очередную мину, и не успев выпить целебное зелье, умерла.

К тому времени, когда Ажуэ снова взял весь урона монстра на себя, в живых осталось лишь 3 игрока.

У них было на 2 игрока с высоким уроном меньше, и потому уровень здоровья босса начал падать еще медленнее.

После долгого сражения, кто - то снова наступил на мину. На этот раз, все было еще хуже. Ажуэ, наступив на одну мину, упал на вторую, и моментально умер. У него не было ни секунды на то, что бы спастись, выпив зелье.

Без главного танка, оставшиеся двое развернулись и начали бежать, но комната, в которой они были, оказалась уже закрытой, и потому у них не оставалось другого выбора.

Когда вся группа снова возродилась, они все, с унылым видом, сели рядом с локацией, где они сражались с Хеликсом.

До этого момента они считали, что у них достаточно сил, их снаряжение и уровень персонажа были весьма достойными, и потому никто из игроков не ожидал, что умрут так быстро.

«Вот так вот, ничего не поделать. Рано или поздно мы сделаем это» - Ажуэ попытался подбодрить команду, но все было тщетно.

«Понижение опыта удручает» - Одинокый цветок сделал кислое лицо.

После обновлений, в этой игре ввели некоторые «штрафы» за смерть персонажа.

Одним из таких наказаний была смерть во время сражения: Возрождение героя на кладбище понижала текущий опыт на 20%. Более того, все параметры игрока значительно снижались на 30 минут.

Второе наказание было схоже с первым: Если ваш дух бежал в место гибели, и воскрешался там, зная, что труп лежит в безопасном расстоянии от противника. Игрок так же терял 15% текущего опыта.

Третье наказание так же предусматривалось за смерть на поле боя: Если вас воскрешал другой игрок прямо на месте смерти, вы на время теряли 10% текущего опыта.

Пятым наказывалась смерть в подземных тюрьмах: Ваша душа появлялась на кладбище за пределами подземелья. Вы могли войти в него и ваше тело воскрешалось уже на входе самой тюрьмы. От этого игрок терял на время 1% от текущего опыта, но смерть в подземелье совсем не похожа на остальные. В этом случае игрок не получает откат в уровне.

Один процент на первый взгляд может прозвучать смешной цифрой, однако, что бы добавить на полоске опыта такую цифру, необходимо убить большое количество монстров.

Вторая попытка убийства босса оказалась куда лучше. Поскольку они уже знали, как работает механизм атаки этого монстра, им удавалось оставаться живых каждый раз, когда они умудрялись наступить на очередную мину. Ремнант уже не бегала от страха куда попало и потому им удалось уничтожить монстра, на котором сидел главный босс.

Теперь оставалось убить Хеликса.

«Что ж, вы разозлили самого Хеликса!»

Гоблин в ярости выкарабкался из обломков монстра, на котором недавно сидел верхом.

Но у него по-прежнему был удручающий навык – Наездник.

Он мог запрыгнуть на голову игрока и закрывать ему обзор. Жертва, обычно, уже считалась мертвой, поскольку ее начинали атаковать даже товарищи по команде.

Более того, теперь он разбрасывал еще больше мин. Лу и его команда терпели поражение одно за другим....

«Хватит, так у нас ничего не выйдет» - закричал Лу, который по-прежнему не сдавался и делал одно и то же.

«У нас осталось не так много времени, поэтому нам нужно взять небольшую паузу. Нам нужно передохнуть и обдумать, как победить этого босса».

Все игроки исчерпали все свои физические и мысленные силы, потому никто не стал возражать.

В действительности же, у Лу был план. Правда он не хотел никому говорить об этом вслух.

Сражения в таких подземельях всегда требуют от игроков определенной стратегии поведения, группе нужно фокусироваться на вымеренной тактике. Для каждого монстра придумывался свой индивидуальный план.

Лу знал много стратегий, но все они были ограниченными. В конце концов, когда стратегии заканчивались, и им приходилось сражаться с новыми боссами, что им оставалось делать?

Поэтому, все, что им оставалось, это методом проб и ошибок понять, как действовать в том или ином случае.

На самом деле, этот босс не был чем-то сверхъестественным. Можно было бы даже сказать, что он очень простой, и потому на нем можно было даже экспериментировать.

Зайдя вновь в игру после небольшого перекуса, вся группа стояла снова у дверей, за которой находился Хеликс.

«Нам нужно стать порознь друг от друга» - сказала Ремнант.

«Воу, ты можешь не думать и не говорить вещей, присущих новичкам?» - пробормотал Одинокый цветок.

«Самая большая проблема заключается в том, что когда вас ударили и вы отлетаете в сторону, вы приземляетесь на мину одна за другой. Этот босс больше всего рассчитывает на удачу».

Мартовский дождь пыталась помогать всем как только могла, но в итоге лишь наблюдала, как беспомощная команда умирала один за другим.

«Мда уж, можно попробовать стать по углам. Если все игроки с дальней атакой станут в угол, стена сзади не позволит им отлетать в сторону, и запускать в действие очередной взрыв».

Ажуэ проявил смекалку и быстро придумал способ, который позволял хитро обойти проблемы с минами.