

Первая полоса здоровья Гиппокампуса снималась на удивление легко. Собственно чего-то подобного я и ожидал от моба, строение тела которого целиком и полностью заточено под битвы в водной среде. На сухом камне же, лошадка была медленной и неповоротливой. Только за счет размера боссу удавалось периодически доставать наших игроков, ну и реген здоровья у неё был неслабый, но ничего такого, что нельзя было бы перебить превосходящим уроном... А я тут, можно сказать, и есть тот самый "превосходящий урон".

Тем не менее, лошадка была с норовом и зайти к ней за спину было проблематично. Можно было получить гибким и быстрым хвостом по лбу, что ни капли не полезно для здоровья. Из-за этого одновременно атаковать босса могло только ограниченное количество людей, из-за чего урон наносили стандартным методом - игрок использует мощный навык и, за мгновение до секундной заминки от его использования, отскакивает назад, а на его место встает новый. Конечно же, я в таких методах не нуждался и бил по конской морде навыками без кулдауна, внося в замес около пятидесяти процентов от общего урона. Хитклифф же, мастерски отыгрывал роль танка, постоянно перемещаясь между лапами босса и блокируя поочередные попытки до нас добраться, да и вообще всячески ограничивал передвижения Гиппокампуса.

Первую из трех полос здоровья босса мы сняли за десять минут.

Гуооаааа~! - впервые за весь бой произвел хоть какой-то звук Гиппокампус.

Ну как звук... рев, чем-то напоминающий китовый.

- Походу это оно... - раздался у меня за спиной голос, владельца которого я не мог сходу идентифицировать, отчего решил оглянуться назад.

'Однако...' - эта моя мысль никак было не связана с бородатым парнем из группы Кляйна, который и произнес последнюю фразу.

Рев босса мастерски замаскировал звук закрытия дверей.

Я поспешил обернуться назад, но не успел. Какая-то невидимая волна отбросила меня от Гиппокампуса на несколько шагов. Остальные же игроки, кто стоял достаточно близко, и вовсе отлетели на несколько метров.

- Начинается!

На самом деле это мое предупреждение было не слишком-то и полезным, так как каждый в покое босса мог лицезреть, как тело Гиппокампуса, буквально, выталкивает из себя воду наружу.

'И как это сочетается с законами физики и биологии...?' - вяло придрался в уме я к ситуации, когда всего за десяток секунд босс изверг из себя достаточно воды, чтобы она достигла моего пояса.

Из-за встречного потока, даже с моими показателями силы, я никак не смог бы приблизиться к Гиппокампусу.

Еще через десяток секунд, вода уже была мне по шею, а некоторые члены нашей пати сейчас и вовсе активно барахтались не доставая ногами до каменного дна.

Когда уже и я был готов продемонстрировать всем и каждому мои таланты пловца, наконец, открылась дверь. Как-то так вышло, что наблюдая за завораживающим зрелищем извергающегося в синих вспышках сотни литров воды Гиппокампусом, никто не додумался проверить можно ли открыть дверь изнутри, но, слава богу, наконец в дело вступил Ральф.

И сразу же отступил, так как поток воды под направленный на дверь, попросту смыл парня в коридор лабиринта.

'Ну, мне теперь в некоторой степени понятно его недоверие к заданиям Диабэля...' - пришла мне в голову мысль, когда я увидел смываемого в даль Ральфа. - 'Такой молодой, а уже такие слова знает...' - прокомментировал я в уме доносящиеся до меня издали витиеватые обороты речи исторгаемые парнем.

Меня, к слову, созданное течение тоже весьма активно тащило к выходу. Пришлось упереть рукоять нагинаты в дно. Опираясь лезвием, рискуя прочностью оружия я особым желанием не горел. Однако, если я еще мог удержаться на месте за счет такого упора, то всем остальным свое оружие пришлось чуть-ли не втыкать в камень. Ну, кроме Хитклиффа. Тот изображал из себя волнолом, согнув колени и уперев щит в пол под неслабым углом, он создал за своей спиной чуть-ли на воздушный карман, куда мигом набились самые легкие члены нашей рейд пати. Вода давила на щит седоволосого и спереди и сверху, как бы придавливая того ко дну. Хорошо сработано.

Такое вот противостояние стихии длилось не меньше минуты, но, в конце концов, прекратилось и Гиппокампус остался наедине с толпой мокрых, раздраженных от потери прочности любимого оружия, игроков.

Кстати, за время водоизвержения босс умудрился отрегениить свою полосу здоровья аж до половины, показывая что в воде он действительно куда опасней.

Так как Ральф не спешил к нам возвращаться, то мы отправили наружу другого игрока, со строгим наказом сразу же прятаться за створку двери, а не встречать поток воды лицом к лицу. Ту же самую полосу здоровья мы выбивали с куда большей опаской, но водный аттракцион не повторился. Гиппокампус провыл что-то болезненно усталое, а индикатор его первой полосы здоровья рассыпался на полигоны.

После этого Гиппокампус пытался запустить водную атаку еще раз, когда мы сбили ему вторую полосу, но мы уже были к этому готовы и действовали по прежней тактике. Даже когда мы чуть позже опустили здоровье босса до нуля, тот изверг из себя целую кучу воды (как бы странно это не звучало) под каким-то совершенно невероятным напором. В тот момент даже мне пришлось прижаться к стенке, тогда как часть нашего отряда и вовсе вымыло из покоев босса вслед за Ральфом. Не то чтобы в круглой комнате мой маневр каким-то образом уменьшил оказываемое на меня давление, но дополнительная точка опоры всяко лучше чем ничего. Волнолом же имени Хитклиффа, под напором воды, плавно скользил вслед за остальными. О безопасности за широкой спиной нашего паладина тоже говорить уже не приходилось, так что после финальной атаки босса в зале остались только мы с трудом удержавшимся на ногах Хитклиффом, но этого было более чем достаточно, чтобы окончательно упокоить Гиппокампуса.

"Congratulations!" - сходу оповестила нас игра об удачном прохождении очередного этажа.

Стены каменной "бочки" разукрасились в самые разные цвета и на фоне заиграли фанфары.

- Можно было и поднапрячься со спецэффектами. - облегченным голосом прокомментировал ситуацию я и, прикрыв глаза, потер шею.

Недовольный взгляд, которым одарил меня Хитклифф в этот момент уловить удалось лишь каким-то шестым чувством, да и то я списал это на разыгравшееся воображение.

Где-то через минуту, в покои босса начали возвращаться смытые последней атакой Гиппокампуса игроки, на лицах которых читалась странная смесь из раздражения и радости.

Когда пришел Кирито, я кинул на него веселый взгляд, на что тот откровенно смутился. Оно и не удивительно - для черноволосого мечника, в теории, не составило бы особого труда перебороть напор воды и остаться в зале, вот только он непозволительно отвлекся. На Асуну, ага. Девушка, как один из самых легких персонажей во всей пати, пересидела первые две волны за спиной нашего бравого паладина, но третий и самый сильный прилив смыл рапиристку в числе первых и отбросил, наверное, дальше всех прочих. Кирито не мог остаться равнодушным к такому зрелищу, а вопящая Асуна, которую уносило бурное течение - это неплохой такой отвлекающий фактор. По крайней мере для него.

Самым последним в покои босса явился Ральф.

Вот уж кому особенно "повезло".

Парень, судя по всему, еще после самого первого "заплыва" поспешил обратно, дабы не подвести товарищей по команде и все с этим духе, вот только стоило ему только-только подобраться ко входу, как мы довели босса до очередной стадии водоизвержения и Ральфа откинуло обратно. Но парень не сдавался и вновь пошел на пролом. Физика игры, в этот момент, решила нивелировать свою странность с появлением нескольких тонн воды внутри босса и навязать реалистичность, отчего на всем этаже лабиринта, от уже двух потоков из покоев босса, поднялся уровень воды, да и течение появилось, отчего отнюдь не самому высокому парню пришлось превозмогать глубину почти по грудь и еле как тащиться обратно. А потом его вновь унесло к чертям третьим потоком. После подобного испытываемое Ральфом недоверие к заданиям Диабэля опять же становится понятным...

- Все тут? Никто не потерялся? - прокричал Диабэль.

В ответ ему раздался радостный гомон толпы игроков. Различить в нем что-то дельное было довольно сложно, но сам настрой, в целом, показывал что все нормально. Правда, я все равно на всякий случай пересчитал всех наших, но все и правда были на местах.

- Еще один этаж пройден! Мы довольно быстро двигаемся! - весело воскликнул Кляйн когда мы собрались в кучу. За его спиной радостно зашумели пятеро его друзей.

- Немного медленнее чем в бете. - ответил ему Диабэль.

- Зато куда увереннее! - Кляйн двинулся в сторону осыпавшейся после победы над боссом части стены за которой располагалась лестница на следующий этаж.

Пусть все и держали на лице радостное выражение, но простейшие вычисления не особо-то и радовали. Даже если мы будем проходить по этажу каждые четыре дня, то на всю крепость уйдет заметно больше года. Не самый воодушевляющий момент, но особо ничего не поделаешь. Точнее не так... мы вполне можем и уменьшить число дней на прохождение

каждого этажа, но только при условии, что все присутствующие будут безостановочно фармить мобов, прерываясь лишь на сон и еду. При этом нужно набрать в гильдию еще кучу народу, чтобы пока основная группа проходчиков надрывалась в лабиринтах уничтожая монстров, они обеспечивали нам актуальное снаряжение и финансовую поддержку за счет такого же беспрерывного выполнения всех возможных квестов.

Это даже выполнимо, как на мой взгляд.

Вот только все ли выдержат целый год упорных непрерывных сражений с мобами? Допустим осилю я, Кирито и Диабэль. Возможно Асуна, с её, можно сказать, одержимостью тем чтобы как можно скорее вернуться в реал, ну и Хитклифф, хотя и не факт. Кляйн, скорее всего, не потянет такого темпа, но всеми силами будет стараться не отбиваться от коллектива, да и с остальными членами нашей группы проходчиков та же ситуация. Вот только усталость будет накапливаться, а усталость - это ошибки. САО жестоко наказывает за ошибки и небрежность и я бы не хотел чтобы что-то подобное произошло с кем-то из наших.

- Тут не поспоришь... - голос Диабэля вывел меня из задумчивости.

Мне даже показалось, что он каким-то образом прочитал мои мысли, но нет. Просто поддержал положительный настрой Кляйна.

- Кстати, а что вообще там? На пятом?

- Ты почти все время работаешь с Кирито и Диабэлем, но так и не разузнал? - сконфуженно спросил я парня, полностью переключаясь на разговор.

- Эммм... - неловко почесал голову Кляйн. - Так интересней! - нашелся с ответом.

- Ну да... - ответил Кирито с едва слышимым в голосе сарказмом, но все же задумчиво почесал затылок формулируя ответ. - Пятый этаж... думаю самое подходящее определение - руины. Около семидесяти процентов всего ландшафта - это развалившиеся от времени каменные постройки, выстраивающиеся в самый настоящий лабиринт.

- Ага, и все это в сеттинге этакой Трансильванской мрачности. - добавил от себя Диабэль.

Мы продолжали подниматься по лестнице на следующий этаж, но в этот раз вся наша группа на двадцать с лишним человек не сильно растягивалась. Послушать про новый этаж хотелось всем, за исключением нескольких бета-тестеров из группы Диабэля и тех, кто заранее озаботился тем, чтобы вытрясти из них информацию.

Кляйн же продолжал восполнять пробелы в знаниях и допытываться до каждого, кто мог знать хоть что-то, Кирито и Диабэль вяло отвечали, Хитклифф вновь был всеми позабыт в связи со своей молчаливостью, но явно ничего против этого не имел.

Так мы и дошли до самой вершины лестницы.

- Выглядит действительно мрачно. - посмотрела Асуна на исписанную резьбой дверь.

- Я же говорил, ну? Прямо Трансильвания! - покивал довольно Диабэль.

На двери был изображен довольно мрачного вида монументальный замок.

- Не совсем... - решил немного поумничать я. - Если ты намекаешь на Замок Бран, который по

преданиям и есть тот самый Замок Дракулы, то архитектурные стили очень отличаются...

- Ой, ну не начинай а... - наигранно возмутился Дьябэль. - Мы уже все в курсе твоей божественной начитанности.

- Не нужно быть особо начитанным, чтобы понимать, что замок Влада Цепеша - это классическая Готика, тогда как изображенный на этой двери замок - чистая древняя Европа.

Дьябэль какое-то время посверлил взглядом резьбу на створках, после чего вздохнул:

- Ну, так-то да... но сама атмосфера-то!

- Тут спорить не буду.

Хотя лично у меня пятый этаж куда больше ассоциируется с Soul-играми (прим. автора Dark soul, Bloodborn и т.д.), но говорить об этом вслух я пожалуй не буду... Кляйн как весьма осведомленный в теме парень, может несколько переосмыслить свои впечатления об этаже.

Покорно прошу прощения за задержки. Автор жив и даже почти здоров, просто всю неделю я себя чувствую мертвой полусонной амебой. Будто бы песка в глаза насыпали. Seriously, одну главу я из себя выдавливал семь дней по два-три абзаца в сутки. Попытки написать больше обычно заканчивались харей в стол и мольбами добить на месте.

Зимние холода слишком неприятно действуют на теплокровного меня.

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1251790>