"Конфуций говорил, что страдания облагораживают и без того благородного мужа." Лунь-юй, XXII гл.

Время вашего дебюта, дорогая "Ядовитый Поцелуйчик".

- Подходи помалу, в инвизе, со всеми защитными процедурами, банки на восстановление ХП используй по откату, стой и смещайся под углом 30 градусов вместе с линией соединяющей меня и цель. - говорю нарочито нараспев, продлевая гласные.

- Григор выходи из зоны совсем, блокируй подходы. Вредитель, порежь цели всё что можешь сейчас, но без отъёма здоровья и тоже отходи за дальность видимости, но из зоны не выходи, ты можешь понадобиться - выхожу из инвиза, пока говорю - делаю пару ударов .. так для привлечения внимания. Попадаю, по моему сегодняшнему везению - только по броне. Скин на него, мне нужно видеть ХП и уязвимые места..

- Яволь, наш деревянный генерал! - уходят.

Начинаем спектакль "Куда, куда вы удалились". Пока что я, кувыркаясь и уворачиваясь, вперёд-назад, понемногу уменьшаю ХП цели, по чуть-чуть, незаметно, но постоянно.

Пора начинать обеспокоено оглядываться, мол: "Где все? Куда пропали". Цель заметно приободрилась, вот, честный воин дождался наконец не этих заумных тактик и стратегий - а честная дуэль! Честная, хех. Даже с половиной полоски ХП здоровья-то у этого чёрта больше моего раза в 3. Это будет длинный день. Главное - не убеги, дорогой мой. Спектакль был именно ради этого.

Через четыре минуты утомительного танца и мое ХП и полоса ХП цели снизилась до приемлемой для начала финальной части 1/4. Все потому, что парень с ником "Яищутебя" и впрямь особыми теоретическими изысками не страдал и вкладывал все в силу атаки и здоровье. Мазила. Пришлось нарочно подставляться по его атаки аккуратно, по касательной. Но и этого хватает, лупит как сваезабиватель. Зачем подставляться? Если за 10 минут махания мечом ни разу не попал - логично выйти из боя. Убежал бы, и правильно сделал.

Пора.

- Готовься, сейчас он ударит скиллом по площади.. метров 10, потом конусом мечника. Область расширенная, как у всех воинов, 25 градусов, 6 метров. Твоя задача попасть в конус самым краешком, хоть мочкой уха. - шепчу, чуть повернув голову. Конспирация же!

Откат его "Ярости ветра" прошёл, давай, гений раскачки "всё в мускулатуру" - не подведи, лупи. И наш герой - не опозорил. Бедное ХП мое упало вовсе до неприличных 10%, даже через скин чувствую как он радостно ощерился. Ну, попал, наконец. Что, всем стало ясно кто тут правильно раскачивался? Да, всем-превсем, и не говори.

- Подходи, жди... жди.... выходи! - с упреждением в секунду рычу в канал.

Добивала, умничка, сделала все как полагается: вышла из инвиза во время каста скилла. Отменить у нашего "правильно прокачаного" героя реакции не хватило и есть зацеп атакой краешка выставленного плеча. Спряталась обратно в инвиз с отскоком? Да.

И тут-то он и покраснел. В смысле ник нашего бедняги окрасился в ярко-красный цвет, прямо орущий всем присутствующим "Вот он! Убийца и совратитель лоулевелов, напавший на игрока

на 70 уровней меньше себя! Нет ему ни пощады, ни оправдания"

- Жива?

- Да 5% осталось

- Держись в .. метрах пятнадцати, не ближе. Как только мы оба замрём - начинаешь. Времени будет немного, судя по всему. Просто отсчитывай 30 секунд и вперёд. Я тоже могу расконнектится, со всеми бывает и тогда он моментально исчезнет, лут пропадёт.

Хотелось добавить банальное Григоровское "мы тут не в игрушки играем", но что-то остановило. Атмосфера не благоприятствовала.

Бедолага наш тряханул длинноволосой головой, может привиделось ему, ага. Потом увидел логи и все сразу осознал.

Да, всё верно - ты гребаный ПК, мерзкий агр на слабосильных. Ды , ты уже понял, добивать тебя буду совсем не я, обиженный тобой малёк - значит с тебя упадёт всё. Даже привязанное. И все что в инвентаре.

Лихорадочно соображаешь, как убежать? Не-а, иммунки твои в откате, минут 10 им ещё - и из боя использовав их ты не выйдешь.

Кнопка форсированного отключения? Нажми её, я тебя очень прошу! Боевой режим прекратится только у нас вместе. А я, как ты ещё не догадываешься, но подозреваешь какой-то хитрый фокус - из игры не вылечу. Ну.. облегчи мне жизнь, ЖМИ!

Некоторые нажимают, и тогда я выдыхаю, сажусь и минуту горячо благодарю всех-всех-превсех - от Маниту с Артемидой до Ктулху с Макаронным Монстром. Но ты, баран, упёртый или грамотный... жаль.

Поздно, парень, я рядом, дышу тебе в ушко.

Отключаю все голосовые службы. Не надо меня сейчас слышать никому. Неэстетично.

Первое стан-комбо .

Пока отдыхаешь, посмакуй-почитай апперитив - снижение твоего болевого порога на 10 секунд, повышение шанса критического болевого удара на второе, и наконец на сладкое "Разделённое страдание".

Ты готов?

Получи, мой бедный со-страдалец за 2 секунды все и сразу : первую, вторую и третью часть практически не использующегося из-за низкого наносимого повреждения комбо. Эффект тебя поразит. На бесконечно долгие, тянущиеся вечность четыре-пять секунд. Не жалей себя - мы испытаем последующие ощущения вместе, а при принудительном выводе медблоком твоей корчащейся тушки из игры - ты просто это забудешь. Репутация компании плюс чудеса техники, х-х-холера, ох блять...

Энциклопедия вирт-реальности "Шестой мир".

Из обсуждений :

Описание скилла "Разделённое страдание" вводит в ступор своей неприменимостью:

"Атакующий каст: игрок удваивает боль врага нанося ему удары скиллами с префиксом "Болевой", но и сами испытывает равную боль.

Защитный каст: игрок уменьшает боль, наносимую противником союзнику скиллами с префиксом "Болевой", но испытывает его боль полностью".

Извините, но не проще ли пятнадцать очков, доступных для распределения в раздел "Болевые приёмы" вложить в с ветвь "Критические удары", "Обездвиживание" и "Наносимый урон"? Да, скиллы из ветви "Болевые приёмы" - заставляют противника сбиваться на сложных, длительных кастах. Но это кажущееся преимущество исчезает, если игрок посмотрит на наносимый урон. Вложите эти очки в ветвь "Критические удары" и "Яд" и вы увидите сами - ваш соперник теряет ХП в разы, именно в разы быстрее! Или длительность его обездвиживания вырастает в два раза. с 2-х, до 4-х, а то и до 5-ти секунд! Да вы его просто гарантировано убьёте за те же 10 секунд, на которое рассчитана длительность обсуждаемого скилла. И без неприятных ощущений.

Единственное, на мой взгляд вероятное применение - взаимное выведение из онлайна вас и совсем неодолимого обычным путём противника. Но этот ход обусловлен как минимум тремя условиями. И если подумать о смысле и механике игры нашим классом, то возникает обоснованный вопрос "А зачем чесать левое ухо правой пяткой?".

Вывод - непонятное, бесполезное умение. Я обращаюсь к разработчикам - надеюсь, что в следующих патчах его уберут и добавят для класса "Ассассин" что-нибудь реально полезное. Например, иммунку? Будет чудесно. Или хотя бы "Чистку". У всех она есть, даже у чёртовых ледяных магов, посох им в зад. Кроме нас. Обидно.

Читайте мои гайды и благодарите. Kill'em'All, топ-10 ассассин, 1й зам. главы гильдии "

---

http://tl.rulate.ru/book/8756/165380