Глава 805  
  
: Когда не знаешь, что делать – молись богам\*\*  
◇  
  
Уничтожение первой волны штурмующих "Тлеющую Багряницу". Эта новость вызвала в Садреме... да нихуя она не вызвала.  
  
«А, ну да, так и думал,» - сказал Катсу.  
«Ты знал?» - удивилась Пенсилгон.  
«Ну да. Но и другие игроки, кто уже дрался с Багряницей, наверняка тоже примерно этого ожидали.»  
  
Рейдовый монстр "Тлеющая Багряница", хоть и классифицируется как Рейд, на самом деле был (точнее, был(・・・)) одним из тех рейд-боссов, с которыми можно было сразиться ещё до начала полноценного рейда, хоть такие случаи и были редки даже на Новом континенте.  
Информация, которую один игрок слил своему знакомому – "рейд-босс на дне кратерного озера может усилить Геройское Оружие своим мощным пламенем, хотя условия непонятны" – стала настоящим спасением для тех, кто получил Геройское Оружие с условием типа "подвергнуть великому огню" и безуспешно пытался подставить его под дыхание драконов.  
Прогресс мирового сюжета, из-за которого вода в кратерном озере испарилась, упростил спуск – больше не нужно было нырять – и добраться до Багряницы стало проще.  
  
Но игроков, с энтузиазмом бросившихся на Багряницу, ждал монстр, который стрелял лазером, пробивающим и броню, и тело, спамил АоЕ-атаками и плевать хотел на любые потоки воды.  
Но всё же, если можно бросить вызов – надо бросать. Если нельзя победить – надо анализировать. Такова природа геймера, блядь.  
  
«Я несколько раз дрался с неактивной Багряницей, её паттерны атаки уже более-менее известны. Непонятно было только, насколько она изменится в полноценном боевом режиме... но, судя по всему, кроме того ваншотного лазера, почти ничего не поменялось. Мне тут написал один из тех, кто был в первой волне,» - пояснил Катсу.  
  
Именно Катсу, получив информацию от первого открывателя (Санраку), распространил её дальше.  
Естественно, по количеству попыток завалить Багряницу он был одним из лидеров среди игроков, и информация, которой обменивались штурмующие, уже на несколько процентов раскрыла тайну рейдового монстра "Тлеющая Багряница".  
  
«Эта бабочка, если вкратце, – это установленный объект, типа турели, которую можно сломать,» - заявил Катсу.  
  
«Чего?» - не поняла Пенсилгон.  
  
«Похоже, для тебя это слишком сложный уровень, Пенсилгон...»  
  
«Такие фразы будешь говорить, когда тебе разрешат пить алкоголь, мальчик. Продолжай,» - холодно ответила она.  
  
«Ну, короче, как бы сказать... это типа живая зона урона(・・・・・・・・・)? Как огненный шар-призрак – просто кусок атакующей зоны с ХП, который наносит урон при касании.»  
  
Тлеющая Багряница, какова бы ни была её суть, как монстр представляла собой "огромный сгусток жара". Значит, использовать всё возможное – снаряжение с сопротивлением жару, предметы, аксессуары, магию, скиллы – и проверить, сколько можно выдержать, могли только игроки, которые могли умирать и возрождаться снова и снова.  
В результате выяснилось:  
  
«У этой бабочки как бы нет материального тела... Можно просто рукой ей в тушу залезть.»  
  
Правда, засунутая рука мгновенно расплавлялась, а атаковавший игрок взрывался изнутри.  
После таких жутких инцидентов Катсу сделал определённые выводы о сущности рейдового монстра "Тлеющая Багряница".  
  
«Думаю, её нельзя просто так забить обычными атаками.»  
  
«...И это, блядь, рейдовый монстр?» - усомнилась Пенсилгон.  
  
«А ты можешь сказать то же самое перед Уникальным Монстром?» - парировал Катсу.  
  
Пенсилгон замолчала. Насколько она знала: Механический Труп требовал выдержать бой на принудительном 50-м уровне, переживая шквал ваншотных атак; Гигантский Осьминог накладывал уникальные статусные эффекты, отличные от существующих; Золотой Дракон заставлял прорываться через хаос битвы с несколькими сильными монстрами, чтобы сразиться с ним лоб в лоб. Уникальные Монстры всегда имели какие-то ебанутые гиммики, заставляющие задуматься: "Уникальный – это в этом смысле?".  
Но всё же,  
  
«Уникальные Монстры – это гиммиковые боссы, ладно. Но чтобы и рейдовый монстр был чисто гиммиковым – это вряд ли?»  
  
«Хм, думаю, мы просто ещё не готовы с ней драться, вот и всё,» - предположил Катсу.  
  
То есть, нужно выполнить какое-то условие, чтобы начался нормальный бой. Таков был вывод Катсу.  
  
«Если просто так на неё лезть – это всё равно что самому в костёр прыгать. Поэтому сначала нужно сделать что-то, чтобы её ослабить, а уже потом начнётся настоящий бой...»  
  
Стратегию, когда большая группа игроков должна действовать строго по плану, чтобы победить, иногда насмешливо называют "прыжками через большую скакалку". Но сама по себе такая тактика не является ошибкой в игре. Когда сражаешься с врагом, которого в одиночку не одолеть, бессмысленно одному танцевать в стороне. Поэтому нет ничего странного в том, что для победы над боссом, рассчитанным на мультиплеер, нужно выполнить какие-то "условия перед началом махача".  
  
А эта игра – Рубеж Шангри-Ла. Игра, где для победы над своей копией нужно разгадывать загадку музыкального плеера. Смотреть только на врага перед собой, сужая кругозор(・・・・・・), – это первый шаг к провалу.  
  
«И у тебя есть какая-нибудь гениальная идея?» - спросила Пенсилгон.  
  
«Молитва богам(・・・), наверное,» - ответил Катсу с вызывающей ухмылкой и озвучил план, который мог стать ключом к победе над рейдовым монстром "Тлеющая Багряница".  
  
«Знаешь, Пенсилгон? В дождь костёр не разведёшь.»  
  
\* Вызвать дождь (амэкои)  
\* Любовь слепа  
\* Горячий взгляд  
  
Кстати, по росту:  
Пенсилгон >> Катсу >> Санраку (в женском аватаре)