Глава 803  
  
  
  
15 декабря: Нежить-Блиц против Нежити-Защиты  
◇  
  
Блицкриг.  
Тактика молниеносной войны, которая в реальной истории человечества увенчалась успехом лишь считанное число раз — «нанести удар до того, как противник успеет среагировать, и ударить по его слабым местам».  
Тактика, избранная Альянсом Стримеров(Лайвлайн), была проста и понятна: прорваться сквозь зелёную армию, ведомую рейд-монстром «Мучительные Узы Великого Зелёного», который надвигался на их базу Сёртид, и продолжить наступление. Сёртид и королевская столица Нинесхилл изначально имели развитую систему обороны для защиты от окрестных монстров, и, более того, хотя в этой войне прямое столкновение предполагалось только между первопроходцами(игроками), в отношении рейд-монстра это ограничение не действовало.  
  
«Вперёд, вперёд, вперёд! Цель — вражеский лагерь Сардрема! Захватим преимущество стремительной атакой в начале!»  
  
«««««Ооооо!!!»»»»»  
  
Словно Гамельнский крысолов, ведущий за собой более сотни игроков, Паябуса, неформальный лидер «Фронта Стримеров» и человек, в полной мере наслаждающийся заметной ролью первопроходца, с энтузиазмом прорубался вперёд. Он рассекал мечом врагов — существ, похожих на магов, окрашенных в зелёный цвет… уже прозванных игроками «зелёными зомби» за их очевидно неуклюжие движения.  
  
«Раз уж это одноразовое снаряжение, давайте тоже устроим зомби-атаку! Бегущие зомби сильны! Это голливудская классика!!»  
  
Блицкриг.  
Его главное преимущество — прорывная мощь за счёт концентрации огня. Оружие, магия и просто кулаки более чем сотни элитных игроков с лёгкостью сметали ряды зелёных зомби, обладающих невысокой прочностью, и, подобно наконечнику стрелы, пронзали зелёную массу.  
В этом ивенте на межгородское перемещение(варп) наложено определённое ограничение. С началом фазы войны вся «история» посещений городов каждым игроком временно удаляется. Только повторное посещение города позволяет использовать магию перемещения.  
Первым делом обе фракции занялись тем, чтобы игроки, владеющие магией перемещения, заново запомнили информацию о каждом городе в своей «истории».  
  
«Сначала все сохраняются на передовой или на предпоследнем городе, а потом — штурм Сардремы! Все готовы?.. А, ну раз штурмуем, то готовы! Тогда осталась только решимость! Вы готовы?!»  
  
«««««ОООООООО!!!!»»»»»  
  
Паябуса, известная личность в мире стриминга, находится прямо здесь и воодушевляет их. Необычная, неповседневная ситуация поднимала боевой дух игроков Нового Короля, а прорыв сквозь ряды зелёных зомби, пусть и с некоторыми потерями, ещё больше распалял их азарт.  
Простой способ воодушевить людей — дать им почувствовать достижение и указать следующую цель. Игроки двинулись вперёд, к цели — первому штурму Сардремы.  
  
◇◇  
  
«Какие же дураки! Блицкриг, о котором известно заранее, — это же просто самоубийство!!»  
  
Пенсилгон, узнавшая о наступлении Паябусы из утечки информации из реального мира, посмеялась над действиями, явно продиктованными стремлением к зрелищности и веселью, свойственным стримерам, но мысленно скривилась.  
  
(Да уж, ловко ты это провернула, Паябуса… Нанесла некоторый урон рейд-монстру, объехала города и нанесла удар по Сардреме… Это не блицкриг, а скорее стремительная атака, которая принесёт пользу, даже если они проиграют здесь)  
  
Пенсилгон не думала, что противник стремится только к эффектному стриму. Наоборот, для «зрелищности» стримера было бы хуже, если бы всё закончилось за день или два.  
  
(Сардрема — наша база, с учётом предварительной подготовки мы продержимся три-четыре дня без проблем. То есть, как ни крути, возникнет патовая ситуация…)  
  
Стрим, посвящённый исключительно осаде, скучен — это понимают и зрители.  
Значит, если Паябуса займётся в другом городе чем-то, не связанным с атакой, возражений будет мало, а игроки всегда найдутся, чтобы последовать за стримером, если он что-то делает у них на глазах. Простое перемещение стримера влечёт за собой перемещение определённого количества людей — иными словами, это чрезвычайно эффективный мобильный отряд.  
  
(У них наверняка есть свои специалисты по перемещению, так что стримеры могут собирать людей практически где угодно, а стоит попросить о помощи, и игроки согласятся, как будто им с неба упало)  
  
Таких стримеров несколько. Учитывая, что мобильные отряды могут появиться в разных местах в количестве, равном числу стрим-каналов, для Сардремы, которая не может чётко управлять всеми игроками, это довольно грозный противник. И самое главное, хотя условия кажутся одинаковыми, между фракцией Нового Короля и фракцией Прежнего Короля есть одно отличие.  
  
«Наш рейд-монстр — стационарная пушка, да…»  
  
Мучительные Узы Великого Зелёного — это рейд-монстр типа «орда», постоянно наступающий. Это требует постоянной бдительности, но позволяет активно использовать NPC для последней линии обороны.  
В отличие от него, Тлеющая Великая Краснокрылка, устроившая эффектный обстрел Сардремы, — это рейд-монстр типа «стационарная пушка», не двигающийся с вершины Мёртвого Вулкана. Она наносит сверхмощный удар по таймеру, так что после обстрела есть время немного расслабиться, но… есть и недостаток: сложно использовать NPC для обороны.  
  
(Вряд ли она будет стрелять таким сверхмощным смертельным ударом очередями, но… если она выстрелит, у нас нет средств защиты. Придётся отвлекать силы…)  
  
Честно говоря, NPC-силы Сардремы немного уступают рыцарскому ордену Нового Короля. Главная причина — меньше именных NPC по сравнению с противником. Отправка средних сил туда только помешает игрокам в попытке одолеть Тлеющую Великую Краснокрылку, а против её атак большинство NPC бесполезны. Ведь защитный барьер городского класса, несравнимый с индивидуальной защитной магией, оказался слабее туалетной бумаги.  
  
(Может, стоило отправить и Рей-тян разбираться с рейд-монстром?.. Хм, но ведь…)  
  
У Псайгер-0 есть незаменимая роль, и, что важнее всего, хоть и можно подготовиться заранее, сотня игроков — это сила, которую нельзя игнорировать.  
  
«Правило номер один при битве с боссом — сначала убить его свиту».  
  
Из-за появления рейд-монстров первоначальный план стал бесполезен, и даже после корректировки их угроза будет сказываться в дальнейшем. Это общая проблема для обеих фракций. Значит, для выполнения главной задачи — победы в войне — необходимо выполнить второстепенную задачу.  
  
«Кто быстрее справится с рейд-монстром…!»  
  
Альянс Стримеров, способный направить неопределённое число людей на определённую задачу vs RPA, имеющая подготовленных и абсолютно послушных исполнителей в достаточном количестве.  
Таков расклад.  
У Пенсилгон тоже есть «козырь» для получения преимущества, но проблема в том, что этот козырь сейчас на Новом Континенте убивает дракона.