

"Хорошо, я возьму этот предмет..." Ван Юй был боевым игроком, и не особо обращал внимание на второстепенную профессию. Он отправил чертеж в сумку и отправился в бар.

После того, как все закончили подготовку, 10 членов секты Цюань Чжэнь прибыли на место встречи Сангвинового Альянса.

В онлайн-играх к большим гильдиям предъявляются строгие дисциплинарные требования. Когда дело доходило до подобных событий гильдии, приходили все, если не было реальных жизненных обстоятельств.

До встречи оставалось пять минут, но место уже было заполнено игроками Сангвинового Альянса.

В Сангвиновом Альянсе была основная гильдия и четыре вспомогательных гильдии, в которых в общей сложности находилось 2217 игроков. Кроме тех, у которых был срочное дело, собрались в общей сложности 2194 игроков. Игроки секты Цюань Чжэнь были поражены их сплоченностью.

Секта Цюань Чжэнь была группой без дисциплины. За исключением опасных для жизни ситуаций, все, как могли, расслаблялись в квестах гильдии. Ван Юй даже не знал, что такое квесты гильдии.

Было четыре фаланги, и Варфлаг говорил впереди с серьезным лицом. В игре они использовали собственный групповой чат, поэтому громко говорить не нужно. Это также помогало сохранить громкоговорители.

Банда Секты Цюань Чжэнь просто подошла к ним. Они разговаривали друг с другом и были совершенно недисциплинированными по сравнению с игроками Сангвинового Альянса.

Они не стеснялись взгляда толпы и даже беззастенчиво махали толпе руками, как если бы они были руководителями, инспектирующими армию.

Варфлаг быстро подошел, чтобы поприветствовать их: "Вы пришли."

"Да!" Кивнул неустрашимый и спросил: "Они все твои люди?"

"Да! Все с основного и вспомогательных гильдий пришли." Ответил Варфлаг.

Защита штаба гильдии была похожа на Завоевание штаба, в обоих случаях разрешалось приглашать другие гильдии за помощью.

Сегодня был тот день, для которого готовилась Сангвиновая Альянс с самого начала.

Неустрашимый осмотрел толпу и сказал: "Тут довольно много людей, но они бесполезны..."

Карты в игре имели усиливающий эффект, хотя Неустрашимый не был громким, многие его слышали.

Большинство из этих людей не знали о секте Цюань Чжэнь, и они были в ярости, когда слышали слова Неустрашимого: "Ах ты ублюдок, откуда пришел этот петух?" Как ожидалось, все пришли в ярость.

"Что? Хотите что-то сказать?" Ответил Неустрашимый. Он любил оскорблять других, и вид злой толпы только удовлетворил его, а не смутил.

"Кого это ты назвал бесполезными?" В ярости крикнули некоторые игроки.

Неустршимый улыбнулся и сказал: "Нет, я говорю не о тебе, я говорю о всех вас..." Сказав это, он указал на всю толпу, что даже Варфлаг был немного зол.

"Черт, почему этот ублюдок с самого начала начал злить толпу. Ты уверен что он хочет помочь, а не испортить все?" Все главные члены Сангвинового Альянса знали Неустршимого. Они не стали его проклинять, но были ошеломлены его поведением.

"Неустршимый, не говори так... Теперь они больше хотят разорвать тебя, чем закончить квест по защите штаба..." Сказал волнуясь Варфлаг.

Квест еще не начался, а Неустршимый уже портил моральный дух игроков. Что еще хуже, позже он станет главным командующим. Это не закончится хорошо.

Неустршимый улыбнулся и сказал: "Не волнуйся, многие не смогут войти в бой..."

"Что?" Варфла был ошеломлен "О чем ты?". Сангвиновый Альянс был уверен в завершении квеста по защите штаба из-за его численности.

"Разве ты не знаешь, чем больше игроков, тем больше монстров появятся?" Ответил Неустршимый с вопросом.

"Это так? Я не знал..." Варфлаг был удивлен.

Игроков 20-го уровня еще не было, да и квесты в подземельях также были недавно выпущены. Следовательно, количество гильдий со штабами можно было пересчитать двумя руками. Было разумно, что такие стратегии были известны лишь немногим игрокам.

Обычно такие квесты полагались на большее количество игроков. Однако с такой настройкой в системе большее количество игроков только создаст еще больший хаос.

"Что нам теперь делать?" Спросил Варфлаг у Неустршимого.

Как гильдия со штаб-квартирой, секта Цюань Чжэнь имела намного больше опыта, чем Сангвиновый Альянс.

"Братец Весенний!"

Неустршимый щелкнул пальцами, и вперед вышел Весеннее Сияние. Он вытащил самодельную карту и сказал: "Эта карта Долины Змей. Стражами на этот раз, скорее всего, будут элитные монстры из Ураганной пещеры. Неустршимый и я пообсуждали атрибуты монстров. По размеру Змеиной долины идеальное соотношение игрока к монстру составляет около 800 игроков."

Квесты, определяющие количество монстров в зависимости от количества игроков, были обычным явлением в онлайн-играх. Следовательно, выполняя такие квесты, игроки будут рассчитывать соотношение игроков к монстрам на основе размера карты и атрибутов игроков. Это поможет максимально увеличить полезность игроков и повысить эффективность выполнения квеста.

Однако "соотношение игроков к монстрам" нельзя было подсчитать. Это требовало от игрока огромного профессионализма. Это было связано с тем, что игрок должен был уметь точно

определять размер карт и в то же время полностью осознавать атрибуты всех заданий и монстров в игре.

Приносящий Бурю был одним из таких игроков Сангвиновом Альянсе. Однако с точки зрения расчетов даже такие эксперты, как Неустрашимый, считались любителями по сравнению с Весенним Сиянием, не говоря уже о ком-то вроде Приносящий Бурю. Просто взглянув на чертеж, нарисованный Весенним Сиянием, можно было понять, насколько он профессионален.

"800? Разве это не слишком мало?" Варфлаг почувствовал себя неуверенно, когда ему сказали, что половина его гильдий не могут участвовать.

"Не мало. Если будет слишком много игроков, то я не буду уверен насчет защиты." Ответил Весеннее Сияние.

"С таким малым количеством игроков, я тоже не уверен что мы сможем защитить..." Подумал про себя Варфлаг.

"Какие условия нужно участвующим игрокам?" Спросил Варфлаг.

Неустрашимый ответил: "Строгих требований нет, кроме минимальной скорости передвижения 500. Нам нужно 240 лучников, а остальные задания можно распределить поровну. Бойцы не принимаются."

Монстры в Ураганной пещере были быстрыми, поэтому требовалась мобильность игроков. Кроме того, лучники будут наносить наибольший урон летающим змеям и Королеве Змей Андзеле, поэтому им нужно больше лучников.

В такой крупномасштабной битве, где игроков было меньше, требовалось любое преимущество. Воры по-прежнему могут наносить скрытые атаки, но Бойцы... лучше их не включать в этот беспорядок.

<http://tl.rulate.ru/book/13243/1198159>