

Завершено!

Все игроки, наблюдавшие за успехами Мрачного Лорда на Арене, знали, что тот завершил необходимую часть связанных с ней заданий, позволяющих попасть в Небесную Сферу. Игрокам не нужно было специально подсчитывать количество выигранных им матчей. Эту информацию можно было легко получить, всего лишь просмотрев профиль персонажа.

После столько дней боёв фанаты Мрачного Лорда знали всё не только о его серебряном оружии, но и обо всём его снаряжении, начиная от головы и заканчивая ногами.

Тем не менее, игроки никак не могли увидеть, сколько заданий цепочки тот выполнил непосредственно на десятом сервере. Те, кто находился в Небесной Сфере, заранее сделали приготовления. Они готовы были в любой момент наброситься на Мрачного Лорда, первого персонажа, попавшего в Небесную Сферу на 50 уровне.

Это была правда, что цепочка заданий была довольно сложной, однако после того, как они увидели игру Мрачного Лорда на Арене, игроки не сомневались, что тот с легкостью с ней справиться. Это был лишь вопрос времени.

И игроки не ошибались. Это на самом деле был вопрос времени. Тем не менее, судя по всему, времени потребуется немало. Чень Го своими глазами видела, что Е Сю потребовалось целых три часа, чтобы победить босса.

К сожалению, с этим ничего нельзя было поделать. Этот босс обладал пассивной способностью, которая автоматически восстанавливала его здоровье. Исходящий урон Мрачного Лорда был очень низок из-за его 50-го уровня и слабого снаряжения. Таким образом, Е Сю пришлось взять босса в долгую осаду. Он не мог допускать ошибок, потому что они давали бы боссу время на восстановление, в итоге весь достигнутый прогресс мог попросту улетучиться.

Во время этого боя Чень Го смогла наблюдать за выносливостью Е Сю. Специально для этого боя тот купил побольше зелий маны. Как только мана Мрачного Лорда опускалась до 10%, он тут же выпивал очередное зелье. Некоторые зелья имели моментальный восстановительный эффект. Их Е Сю приберегал для особых случаев. Таким образом, во время напряженной трёхчасовой битвы он смог сохранить свой запас маны.

Конечно, это также стало возможным лишь благодаря его тщательному контролю используемых навыков. Если бы Е Сю начал бездумно использовать подряд все 120 навыков, то ему бы попросту не хватило никаких зелий. Ведь у зелий имелись свои кулдауны. При использовании навыков нужно было учитывать все эти вещи. Если бы у зелий не было кулдаунов, тогда игрокам не нужно было ни о чем беспокоиться. Закупи побольше зелий и в ус не дуй!

Эта трёхчасовая битва без сомнения была самым сложным испытанием для Е Сю. По завершению битвы он не смог скрыть своего истощения. Это было из-за того, что он не мог себе позволить расслабиться во время этой битвы. Упустив минуту, ему потребовалось бы потратить уже две минуты, чтобы просто наверстать упущенное время. В течение этих трёх часов Е Сю был похож на точную и отлаженную машину, которая действовала стабильно и не допускала никаких ошибок.

Даже Танг Ро, которая всегда отказывалась признавать свое поражение, ничего не могла

сказать после завершения этой битвы.

Танг Ро вернулась в кафе на девятый день Весеннего Фестиваля и быстро добралась до 50 уровня. Более того, она тоже приступила к выполнению испытания Небесной Сферы.

Танг Ро была хорошо знакома с этим испытанием. В прошлом она помогла Чень Го его выполнить. В заданиях, которые тестировали механические навыки игроков, она показывала довольно хорошие результаты. Несмотря на то, что Танг Ро не могла продемонстрировать такой точности и скорости прохождения, как Е Сю, тем не менее подобные тесты для неё не были проблемой.

Глядя на него, Танг Ро попыталась своим пятидесятиуровневым персонажем выполнить и задания на Арене; тем не менее, она была не настолько аккуратна и точна, как Е Сю. Он по себе знал, насколько существенным было двадцатиуровневое подавление. Танг Ро же не обладала подобным опытом. Когда она использовала касание падающего цветка, то из-за двадцатиуровневого подавления противник лишь слегка пошатывался. После этого он использовал какой-нибудь мощный навык, чтобы вернуть себе равновесие. Танг Ро была далека от того, чтобы с легкостью побеждать своих оппонентов.

Благодаря своим механическим навыкам она была близка к тому, чтобы побеждать практически каждого оппонента одного с ней уровня. Двадцатиуровневое подавление вначале застало её врасплох, однако со временем она начала все лучше и лучше справляться. Но когда Танг Ро добралась до задания, которое требовало провести определенное количество побед подряд, ей захотелось «закашляться кровью». Все же она была не настолько опытна, как Е Сю. Иногда ей попадались сильные оппоненты, в результате чего весь её прогресс обнулялся, и ей приходилось начинать с самого начала.

Из-за своего упрямого характера Танг Ро отказывалась сдаваться и продолжала снова и снова пытаться выполнить задания испытания. Хотя Е Сю и Чень Го прекрасно знали о характере этой упертой девчонки, им было слишком лень пытаться её переубедить. Однако сегодняшний трёхчасовой бой сделал всю работу за них. После его окончания Танг Ро не могла вымолвить ни слова.

Она уже не была таким нубом, как в самом начале своей игры. Танг Ро видела, насколько сложным был этот бой. Она знала, что ключевой его частью являлась выносливость. Это было то, чему в своё время её обучил Е Сю. Тем не менее, Танг Ро понимала, что она была недостаточно хороша, чтобы продержаться все три часа. Если она не сможет этого сделать, тогда у неё просто закончится мана. А без маны её урона не будет хватать, чтобы перебить самоисцеление босса и все закончится полнейшей трагедией.

Возможно она и смогла бы справиться с боссом, если бы всё это время Е Сю находился рядом с ней и давал советы... вот только Танг Ро не нужна была такая победа. После довольно продолжительного молчания она, наконец, произнесла:

— Эта часть выглядит очень сложной. Наверное, я не смогу сейчас её выполнить.

— Да, — согласился Е Сю.

Танг Ро перевела взгляд на свою Мягкую Мглу. Только сейчас она осознала, что застрянет на этом задании цепочки. Её сердце очень болело из-за того, что она должна была остановиться на половине пути, тем не менее Танг Ро понимала, что перед ней выросло препятствие, которое в данный момент она просто физически не могла преодолеть. Продолжать уперто долбиться в нерушимую стену, без сомнения, было не самой лучшей идеей.

Стоит ли ей сперва отправиться в подземелье и потренировать свою выносливость? Танг Ро вспомнила о программе тренировок, которую для неё разработал Е Сю. Развернув своего персонажа, она на самом деле решила отправиться в подземелье.

— Куда ты собралась? — спросил Е Сю, видя, что Мягкая Мгла внезапно тронулась с места.

— Хочу попробовать повысить свою выносливость, — ответила Танг Ро.

— Сейчас в этом нет необходимости! — улыбнулся Е Сю. — Просто обращай на неё внимание во время своих тренировок, этого будет вполне достаточно. Повышение любой характеристики это постепенный процесс. Нет особого смысла сосредотачиваться именно на этом препятствии!

Мягкая Мгла продолжала двигаться в сторону подземелья, как будто Танг Ро не слышала слов Е Сю. Однако когда она уже практически до него добралась, Танг Ро внезапно кивнула головой и произнесла:

— Это правда. Препятствия и правда не важны. Я буду улучшаться во время своей прокачки, — произнесла это, она проверила количество своих зелий, после чего вошла в подземелье 50 уровня.

На 50 уровне было довольно много подземелий. Это было из-за того, что на протяжении трёх лет пятидесятый был максимальным уровнем Славы. До него было довольно просто прокачаться. Компании же нужно было как-то сохранить интерес игроков. Вот они и придумали кучу всяких вещей, которыми могли бы заняться игроки на 50 уровне. Можно было без преувеличения сказать, что игроки могли по-настоящему насладиться игрой лишь по достижению максимального уровня, поскольку получали возможность для прохождения большого числа диких карт и подземелий. И, разумеется, при этом появлялось еще больше мест, где топовые гильдии могли соперничать друг с другом.

После того, как максимальный уровень был увеличен, конечно же, появились новые, более высокоуровневые подземелья; тем не менее, на 50 уровне по-прежнему осталось много классических подземелий и опасных сценариев. Но, увы, сейчас на десятом сервере было всего несколько персонажей, которые достигли 50 уровня.

На 50 уровне увеличивалось также и разнообразие подземелий. На этом этапе игроки могли попробовать свои силы в подземельях на десять, двадцать и даже пятьдесят игроков.

Из-за того, что в любой топовой гильдии сейчас было меньше десяти высокоуровневых персонажей, гильдиям необходимо было объединять свои усилия для того, чтобы проходить подземелья на десять и более человек. В данный момент топовые гильдии испытывали определенные трудности именно из-за разницы в уровнях своих персонажей.

В подземелья 50 уровня могли попасть персонажи, имевшие 50 и более уровни. Но была одна загвоздка. Эти подземелья не имели разброса по уровням. Это означало, что не только низкоуровневые персонажи не могли в них попасть, но также и рекорды будут засчитаны лишь в том случае, если их установит группа, состоящая из игроков строго пятидесятого уровня.

Это было крайне неудобное ограничение.

В данный момент ни одна гильдия не могла собрать большую группу, полностью состоящую из персонажей 50 уровня. Ко времени, когда остальные элитные игроки доберутся до этого

уровня, первая волна игроков топовых гильдий уже перескочит через этот рубеж и уже не сможет принять участия в установлении рекордов подземелий. Первая волна элитных игроков считалась элитой элит своих гильдий.

Это была проблема. Стоит ли им продолжать прокачиваться? Или задержаться на 50 уровне и подождать, пока их товарищи доберутся до них, чтобы уже вместе собрать большую группу и попробовать установить гильдейские рекорды подземелий, рассчитанных на большое количество игроков? В данный момент все топовые гильдии вели обсуждение этого вопроса. Этот вопрос был актуален ещё и потому, что подобная проблема возникнет и на 55, 60 и 65 уровнях. В свое время все эти уровни являлись максимальным пределом прокачки игроков, и поэтому все они имели подземелья с жесткими ограничительными рамками. С другой стороны, начиная с 50 уровня, топовые гильдии уже не особо заморачивались с подземельями на пять человек. Чтобы показать всем свою силу, им нужны были рекорды больших подземелий. К тому же, по сравнению с обычными подземельями, в больших выпадали лучшие материалы и снаряжение. Конечно, семь или восемь элитных игроков могли проходить подземелья на пять человек, но был ли в этом смысл? Более того, сейчас топовые гильдии не могли показать свою силу даже в маленьких подземельях. Ведь на горизонте у них по-прежнему маячил Мрачный Лорд.

Что касается больших подземелий, то тут топовые гильдии надеялись, что тот не сможет с ними соперничать. Счастливая гильдия была создана относительно недавно. Помимо команды из пяти игроков, все остальные её члены были обычными нубами. Разве они могли соперничать с опытными командами топовых гильдий...

Как им стоило действовать дальше? Топовые гильдии не обсуждали этот вопрос друг с другом. Каждая гильдия составляла собственные планы. Учитывая текущую славу Мрачного Лорда, вскоре он должен был попасть в Небесную Сферу.

— Итак, он приближается... — в Небесной Сфере с самого начала следили за успехами Мрачного Лорда. Благодаря хайпу, который тот поднял своими похождениями на Арене, даже клубы узнали о нём. После того, как всем стало известно о том, кто на самом деле скрывался за маской Мрачного Лорда, никто уже не осмеливался смотреть на него свысока.

Редактор: Акан Ящер

<http://tl.rulate.ru/book/173/115023>