

Глава 874 Всего два первых прохождения.

Как Е Сю и ожидал с этим маленьким боссом с масляной лампой было довольно просто иметь дело. Так как он отвечал одновременно за танкование и лечение группы, самые сложные задачи были выполнены им. Остальные могли по большому счёту просто бездумно наносить урон.

Несмотря на быстрое протекание схватки, группа Вэй Чэня всё же была быстрее. Е Сю с ребятами не ещё успел убить первого босса, когда до него донеслись неясные вздохи остальных.

Эти звуки пришли из-за пределов игры, а так как звуки сражения были довольно громкими, Е Сю не смог разобрать причину этих вздохов. К счастью, в следующий момент ситуацию прояснил Вэй Чэнь, сидевший рядом с ним. Повысив голос, он произнёс:

- За боссов из маленьких подземелий не дают награду первого убийства!

Е Сю остановился на мгновение, прежде чем до него дошло, о чём говорит Вэй Чэнь.

Группа Вэй Чэня уже убила первого босса в своём подземелье, но в глобальном чате не появилось системного сообщения. Не удивительно, что они были такими разочарованными. Их главной целью были награды за достижения. Если индивидуальные боссы не давали награды за первое убийство, тогда они могли получить лишь награду за первое прохождения.

Так как ребята уже находились внутри подземелья, они не собирались сдаваться на половине пути. Посокрушавшись немного на несправедливость жизни, они продолжили проходить подземелье.

Группа Е Сю также вскоре расправилась с Главным Шахтёром Залу. Система продолжала молчать, как и сказал Вэй Чэнь. Из босса выпало несколько частей синего снаряжения, на которое ребята даже не обратили внимания.

- Если бы мы знали об этом заранее, то сейчас бы проходили подземелье на десять человек! – продолжал разглагольствовать Вэй Чэнь. Он стянул наушники на шею. – Нам даже не нужно использовать наушники и микрофоны, серьёзно.

И он был прав. В конце концов, все они находились в одной комнате. Им не нужен был голосовой чат в игре. Так как они разделились, для лучшей коммуникации будет лучше, если они снимут наушники. Из-за низкой сложности подземелья, чтобы принимать решения, им не нужно было слышать звуки в игре.

Остальные последовали примеру Вэй Чэня, начав снимать наушники. Его группа уже направлялась к следующему боссу. После смерти Залу, Мо Фань первым же делом открыл статистику дпс чарта.

На этот раз его дпс был на приемлемом уровне по сравнению с дпсом в Запечатанном Горном Убежище Воров. Тем не менее, Мо Фань был всё ещё немного недоволен своей игрой, так как он находился на втором месте, а не на первом. Первое место по-прежнему занимал Стрелок Рассвета У Чэня. Во время прохождения Запечатанного Горного Убежища Воров он также постоянно занимал первую строчку дпс чарта.

Обман немного отставал по урону от Стрелка Рассвета, но только совсем немного. Тем не менее, в затылок ему вплотную дышал уже Булочка, чей урон был не намного ниже, чем у

него. С другой стороны Туманная Мгла Чень Го существенно ото всех отставала. Честно говоря, Мо Фаню не было до неё дела. Он не считал Чень Го своим конкурентом.

Таким образом, он добился пускай и не идеального, но вполне неплохого результата.

Мо Фань немного воспрянул духом при виде своего дпс, но потом он увидел, как Мрачный Котёнок отправляется вперёд, продолжая сжимать в руке массивный топор. Е Сю не собирался обсуждать с ними дпс группы?

Мо Фань моментально упал духом.

Это была преднамеренная атака на него, не так ли?

Когда он показывал хорошую игру, Е Сю ничего не говорил. Но стоило ему сдать назад, как Е Сю тут же вытаскивал всё наружу, чтобы его унижить. Этот парень был слишком порочен!

В голове Мо Фаня продолжали в диком ритме крутиться различные мысли. Опомившись, он поспешно отправился вслед за остальными.

После этого были ещё монстры, а также второй и третий боссы. Для экспертов из Счастья подземелье на пять человек имело незначительную сложность. Не слишком отстав от группы Вэй Чэня, группа Е Сю вскоре прошла всю Заметённую Шахту.

В отличие от крупномасштабных подземелий, в которые игрокам позволялось входить один раз в день или даже один раз в неделю, в новые подземелья 75 уровня на пять человек можно было заходить три раза в день. Именно поэтому многие гильдии и простые игроки начали их исследовать. Если они потратят больше времени на исследования этих подземелий, тогда существовала вероятность, что играющие эксперты смогут их пройти. Тем не менее, три попытки было не так уж и много. Возможно, Счастливая команда и припозднилась на праздник, тем не менее, это не помешало ребятам пройти подземелья с первого раза, с лёгкостью зарабатывая достижения первого прохождения.

Обычные игроки продолжали восхищаться их успехами в глобальном чате. Стоило ли говорить, как в этот момент себя чувствовали лидеры больших гильдий? Три первых прохождения уже были закреплены за Счастливой гильдией. Эти рекорды будут увековечены в игре.

Тем временем две Счастливые группы приготовились открыть свои награды за первые прохождения. Вэй Чэнь даже поставил пачку сигарет на то, что его награда окажется лучше, чем награда Е Сю.

- Хахахаха! - Вэй Чэнь сопровождал открытие своей награды громким хохотом.

- Оружие! - возвестил он о своём триумфе. Получив оружие, он уже наполовину выиграл их спор, потому что оружие являлось самой ценной частью снаряжения.

Тем не менее, после проверки типа оружия, Вэй Чэнь немного растерял свой пыл.

Двуручный меч, кровавый дробитель.

Это было оранжевое оружие с неплохими характеристиками, однако оно не подходило членам Счастливой команды. Единственный Мечник команды, Один Дюйм Пепла, не станет никогда использовать двуручные мечи. Даже Демоны Мечники никогда не использовали полностью ориентированные на ближний бой двуручные мечи в про-лиге.

- Этот эффект выглядит интересным! - произнёс Е Сю после просмотра характеристик меча.

Кровавый дробитель.

3% шанс активировать кровавый дробитель: снижает максимальное здоровье цели на 1%.

- Всего один процент? Это немного, - произнёс Вэй Чэнь.

- Но что насчёт боссов? - спросил Е Сю.

- Боссов...? - Вэй Чэнь запнулся на мгновение. - Против боссов он также будет бесполезен, если только его нельзя будет активировать моментально. Слишком уж мал шанс на активацию эффекта.

- Он может быть полезен в особых ситуациях, - предположил Е Сю.

- По крайней мере, в пвп от него не будет толку, - ответил Вэй Чэнь.

- Это всего один процент, но кто сказал, что нельзя сделать пять или даже десять процентов? - продолжил Е Сю.

- Хм, в таком случае... - начал колебаться Вэй Чэнь.

- Оставим пока что его у себя! - произнёс Е Сю. Без этих слов оружие считалось бы бесполезным, как синее и фиолетовое снаряжение, которое они получали за убийство боссов. Ненужное снаряжение отправится в хранилище гильдии. С другой стороны оранжевое оружие, наподобие кровавого дробителя, будет использоваться при разработке серебряного снаряжения.

- Что там у тебя? - спросил Вэй Чэнь у Е Сю.

Е Сю ещё не открыл свою награду. Заметив пристальное внимание со стороны Вэй Чэня, он кликнул по ней указателем мыши.

Это также была часть оранжевого снаряжения. Награды за первые прохождения маленьких подземелий блекли по сравнению с наградами за первые прохождения более масштабных подземелий. Так, после прохождения Запечатанного Горного Убежища Воров ребятам достались две части оранжевого снаряжения и четыре материала. С другой стороны за прохождения подземелий на пять человек ребята получили лишь по одной части оранжевого снаряжения. Аналогичную награду им выдавали за первое убийство боссов в подземелье на десять человек.

- Скорее показывай, чем нас решила порадовать игра! - воскликнул Вэй Чэнь.

Слова оранжевого цвета: упавшая луна. Они не давали намёка на тип полученного снаряжения.

Е Сю навёл на вещь курсор мышки, который вывел на экран её характеристики. Вэй Чэнь ничего не произнёс, потому что ему нечего было сказать.

Упавшая луна была копьём. Кандидатом на её получение, очевидно, становилась Мягкая Мгла. Эта награда нашла своего владельца.

Упавшая луна.

Вес: 3.5кг.

Прочность: 35

Скорость атаки: 3

Физическая атака: 911

Магическая атака: 632

Сила: +55

Скорость атаки: +1

Шанс критического удара: +12

Светлый элемент атаки. При атаке чейсерами есть 5% шанс на создание дополнительного чейсера того же элемента, который нанесёт цели проникающий урон. Остальные не осмеливались комментировать это копьё, так как среди них присутствовал эксперт по части Боевых Магов, Е Сю. Сам же Е Сю был вполне удовлетворён этим копьём.

Скорость атаки упавшей луны составляла 3 единицы. Многие копьё имели самую медленную скорость атаки в одну единицу. Также упавшая луна имела бонус в дополнительную единицу к скорости атаки, а это в свою очередь повышало её скорость атаки примерно на 30% - невероятное улучшение. Немногие копьё могли добиться подобного показателя.

Помимо этого упавшая луна предоставляла распространённые бонусы к силе и к шансу критического удара. По части характеристик упавшая луна заслуживала звания оранжевого оружия 75 уровня. Полезность светлого элемента атаки определялась ситуацией. При подсчёте урона оружия с определённым элементом атаки нужно было учитывать сопротивления цели к этому элементу. Если цель имеет высокое сопротивление к тьме, тогда оружие со светлым элементом атаки нанесёт по ней намного больше урона и наоборот. В случае высокого сопротивления к свету, урон будет значительно снижен. Лёд и огонь не оказывали непосредственного влияния на атаки светлого элемента, но в целом оружие с элементарным уроном наносило немного больше урона, чем оружие без какого-либо элемента. Подводя итоги, можно было сказать, что элементарное оружие могло как предоставить своему владельцу преимущество, так и поставить его в невыгодное положение.

Последний эффект упавшей луны был новинкой вышедшего обновления. Е Сю раньше не видел ничего подобного. Судя по описанию новый эффект мог в значительной степени увеличить дпс Боевого Мага. Пять процентов было не так уж и много, но если бы процент был выше, то упавшая луна была бы слишком сильным оружием.

В целом упавшая луна не так сильно бросалась в глаза, как та же печать тигра, но она обладала хорошими характеристиками, и даже светлый элемент не делал её менее привлекательной в глазах игроков. Вне всяких сомнений это оружие должно быть сразу одето по достижению 75 уровня. Когда Мягкая Мгла прокачается, она станет его первым владельцем.

- Подземелья на пять человек слишком скучные. Может, найдём ещё какое-нибудь подземелье на десять человек? - предложил Вэй Чэнь после того как они покинули свои подземелья. Единственная награда, ожидающая игроков после первого прохождения подземелий на пять человек, не стоила затраченного на неё времени.

- Конечно. Ещё есть два подземелья на десять человек, не так ли? - спросил Е Сю.

Изначально игроки знали, что только в Барьерных Горах было подземелье на десять человек. После выхода обновления стало известно, что в других новых зонах было ещё два подземелья аналогичного масштаба.

Все приготовились отправиться в очередное подземелье на десять человек. Мо Фань пребывал в депрессии. Во время прохождения подземелья на пять человек он показал весьма достойный урон. Хуже всего было то, что Е Сю не поднимал тему с уроном группы во время этого прохождения. Мо Фань больше не мог сдерживаться. В первый раз он решил выступить инициатором разговора.

- Мы не собираемся проверить дпс чарт? - спросил он.

- О? Я забыл проверить его во время нашего прошлого прохождения. Не переживай, мы обязательно откроем его во время прохождения подземелья на десять человек, - с пренебрежением ответил Е Сю.

<http://tl.rulate.ru/book/173/337097>