

Новый рекорд Прямого Ущелья побил рекорд, поставленный Туманным Замком с помощью руководства Е Сю, на целых две минуты. Рекорд был поставлен Амбициями Тирана. Даже при том, что они тоже купили гайд у Е Сю, текущий рекорд превысил предел, который мог быть достигнут с помощью этого гайда. И Е Сю сам не имел ни малейшего понятия о том, как они сделали это.

Лидером среди рекордсменов Огненного Леса была Гильдия Синего Ручья. Их рекорд также был невероятно высоким. Не только время рекорда было удивительным, все первые десять записей в таблице были достаточно невероятны, чтобы изумить игроков.

В течение Рождественского ивента все игроки были сосредоточены на этом мероприятии. Новости о новых рекордах подземелий в мировом чате быстро сменялись частыми уведомлениями о новых наградах за подарки. Е Сю и не заметил этих напряженных боевых действий в течение 36 часов.

Поразмышляв об этом, Е Сю понял, что случилось.

Эти рекорды появились благодаря Рождественскому ивенту.

Подобно тому, как персонаж Танг Ро, Мягкая Мгла, могла временно занять высшую степень Боевого Духа, так и команды гильдий, устанавливавшие рекорды, явно воспользовались Рождественским Ивентом, чтобы получить максимальные навыки, которые они не должны были иметь на этом уровне, для того чтобы временно создать очень сильную команду.

Подобная команда не сможет существовать после окончания ивента, но ее рекорды останутся.

Пользуясь случаем, Амбиции Тирана установили уникальный рекорд Прямого Ущелья. Несмотря на то, что никто не заметил его в то время, невозможно было представить, что люди не заметят его после. А та гильдия, которая срочно нуждалась в рекордах - это была гильдия Синего Ручья - смогла успешно воспользоваться возможностью и установить рекорд Огненного Леса. Неловкое положение, в которое попали гильдии, наконец, было устранено.

Подумав обо всем этом, Е Сю улыбнулся. Ему больше ничего не было нужно в этих двух подземельях. Е Сю открыл список рекордов данжей Города Грехов и проверил его.

Здесь ситуация была обычной. Для прохождения этих данжей игрокам нужно было быть на 37-39 уровне. Те игроки, которые достигли этих уровней, были из команды Мрачного Лорда. Топовые игроки Великолепной Династии были, максимум, 36-го уровня и не могли сейчас участвовать в соревновании за рекорд Города Грехов.

Довольно многие получили хорошее снаряжение по итогам ивента. 12 гильдий, сотрудничавших с Е Сю, уже распределили это снаряжение, создавая невероятно сильные команды. После вчерашней ночи был установлен рекорд Города Грехов. Текущим рекордсменом был Травяной Сад.

Амбиции Тирана, Синий Ручей, Травяной Сад. Три топовых гильдии использовали ивент на полную, нужно сказать, что они считались топовыми не зря.

Раз сражение за рекорды достигло уже Города Грехов, Е Сю следовало поторопиться. Он еще даже не исследовал данж. Конечно, никто не мог предсказать, что они достигнут таких уровней в течение ивента. Но теперь было самое время провести исследование для гайда,

который он собирался продать.

Гайды, видео ... Е Сю открыл браузер для просмотра материалов.

Е Сю не создавал идиотские гайды, как Скрытый Свет. Он должен определить ключевые моменты стратегии и придумать нечто новое.

Переведя игру в оконный режим, Е Сю стал просматривать гайды и видео, одновременно создавая файл, куда записывал то, что считал нужным.

У него возникло несколько идей, для их проверки нужно было перейти в игру.

Е Сю вернулся в игру, но не пошел сразу в данж. Вместо этого он зашел в игровой редактор снаряжения. У него пока не было всех необходимых материалов для полного апгрейда зонта тысячи вероятностей, но он мог прокачать несколько форм.

У него остались материалы из Прямого Ущелья, кроме оранжевого оружия Мастера Меча Ахона - Алого Иллюзорного Клинка.

Сорок штук шелка песчаного червя были использованы для улучшения купола зонта тысячи вероятностей до 35 уровня.

Для соединения спиц, ручки и купола зонта требовался невероятно редкий Янтарный Кристалл - материал, выпадающий из дикого босса, Альпийского Ронина Отвесной Скалы.

Соединительный элемент был не сильно выделяющимся, но чрезвычайно важным. В ходе исследования Зонта тысячи вероятностей было проведено много тестов для этой части, многие материалы были опробованы. Но после соединения всех деталей Зонт тысячи вероятностей каждый раз разваливался, стоило только попытаться изменить его форму. Чтобы найти нужный материал для использования на каждом следующем уровне было затрачено много усилий.

Сейчас Е Сю добавил янтарный кристалл в шаблон. После того, как он разобрал зонт, он должен был заменить оригинальную часть на новую.

После этого Е Сю использовал хвосты и жала Алого Скорпиона.

И хвостов, и жал нужно было по 8 штук, он заменил ими острые клыки белого волка, что были на концах зонта.

На обновленном зонте красовались черные, как смоль, хвосты Алого Скорпиона. Вдоль спиц на тыльной стороне тянулись черные с кроваво-красными прожилками Алые Жала.

Сменив все, Е Сю сохранил новые изменения и вернулся в игру.

В настоящее время Мрачный Лорд все еще был в Городе Трав. Хотя здесь не с кем было сражаться, сменить форму зонта для проверки характеристик вполне можно было. Он достал зонт и изменил его форму на копье. Концы зонта были увенчаны Скорпионьими Хвостами, которые в этой форме соединялись не совсем равномерно. Зато Скорпионьи Жала сливались друг с другом идеально, формируя единый наконечник копья.

Характеристики.

Зонт тысячи вероятностей (форма Копья), уровень 35.

Вес: 2,3 кг. Прочность 23. Скорость атаки: 5.

Физическая атака: 470. Магическая атака: 350.

Серебряное оружие 35-го уровня не проигрывало в силе атаки Оранжевому оружию 40-го уровня. Эти характеристики были сравнимы с характеристиками нового оружия Танг Ро - Пылающей Огненной Алебарды. Только Алебарда Танг Ро имела скорость Атаки 1, а Зонт Тысячи Вероятностей - 5.

То, что скорость атаки была равна 5, не значило, что эта скорость была больше в пять раз, чем скорость атаки 1. В ранние дни Славы скорость атаки не измерялась в числах. Цифры использовались для того, чтобы дать игрокам понять, как такая характеристика оружия, как "скорость атаки +1/+2" влияет на скорость атаки.

Скорость 5 превосходила скорость 1 всего в 1.25 раз, если исходить из общедоступных данных. Эту разницу трудно было увидеть, но в игре она сразу ощущалась. Что до разницы между скоростью 9 и 10, то ее вообще могли заметить только очень опытные эксперты.

Кроме этого, было еще кое-что, что расстраивало игроков. Например, скорость атаки могла быть выражена только целым числом. Это означало, что разницу в десятых долях нельзя было увидеть. Ее можно было выявить только экспериментальным способом.

Однако, неважно, сколько там было десятых между 5 и 1, разницу в скорости атаки больше 3 единиц мог почувствовать любой обычный игрок. И по-сравнению с Пылающей Алебардой Зонт Тысячи Вероятностей выглядел совсем неплохо.

На 35-м уровне Зонт Тысячи Вероятностей имел восьмипроцентный шанс отравления и восьмипроцентный шанс вызвать кровотечение.

<http://tl.rulate.ru/book/173/63871>