

Глава 650 Делать одновременно два дела.

- Влево влево влево!

- Сбить каст, сбить каст!!

- Отступаем, отступаем!!!

Постоянные восклицания, исходящие из тренировочной комнаты Счастливой команды, практически полностью заглушили комментаторов финала. Было сложно поверить, что ребята проходили простое подземелье на пять человек, к тому же имея в своём составе двух бывших про-игроков и двух новичков с отменными механическими навыками.

Справившись с очередной хаотичной ситуацией ребята, наконец, смогли вздохнуть с облегчением.

Не то что бы это подземелье было сложным, просто никто из них не был полностью сосредоточен на его прохождении. Даже Е Сю, заманивший всех в подземелье, время от времени бросал взгляды на трансляцию финала. Шаг в сторону и ситуация превращалась в полнейший хаос.

Их прогресс прохождения нельзя было назвать гладким. При столкновении с волнами обычных монстров создавалось впечатление, что на них напал финальный босс. Если бы не их высокие уровни навыков, кто знает, сколько бы раз они бы уже успели умереть? В конце они так и не смогли допрыгнуть треть подземелья.

- Если нам так нужно снаряжение, то я предлагаю вместо прохождения подземелий найти парочку блуждающих игроков и убить их, - со злобой в голосе произнёс Вэй Чэнь. С его точки зрения получение снаряжения путём прохождения подземелий, как это делали обычные игроки, было пустой тратой времени. Вместо этого будет лучше убить какого-то игрока с хорошим снаряжением. Также подобный метод меньше зависел от удачи. Если вам нужно снаряжение для определённого класса, тогда просто убейте игрока этого класса. Боевой Маг, очевидно, не будет одет в снаряжение Мастера Меча.

С другой стороны было гораздо сложнее достать определённую вещь во время прохождения подземелий. В Славе существовало 24 класса, каждый из которых носил своё снаряжение. Всего несколько классов могли разделить между собой те или иные вещи. Даже после убийства двух боссов, ребята так и не смогли выбить ни одной подходящей их классам вещи. Конечно, они могли продать выбитое снаряжение или обменять его на снаряжение, которое бы подходило их классам, но на это так же ушло бы немало времени. Вэй Чэнь считал, что заниматься подобными вещами было ниже его достоинства.

- Ты не боишься, что босс тебя выгонит, если ты вдруг начнёшь убивать игроков ради их снаряжения? - спросил Е Сю.

- Но ведь её сейчас здесь нет! Булочка, Танг Ро, вы ведь ей не расскажете, не так ли? - ответил Вэй Чэнь. - Ведь это именно вам достанется выбитое снаряжение!

- Хватит молоть чепуху, - остановил его Е Сю.

- Но метод с прохождением подземелий тоже не особо работает. Даже использование реальных денег принесёт больше пользы. Проходя подземелья, мы теряем слишком много времени, - произнёс Вэй Чэнь.

- Ты думаешь, я этого не знаю? Дело в том, что мне на самом деле нужно снаряжение из этого подземелья, которого на рынке, увы, нет, - ответил Е Сю.

- И что тебе надо? - спросил Вэй Чэнь.

- Подвеска восходящего ветра.

- Аа, эта штука... хочешь увеличить силу прыжков? - сразу же всё понял Вэй Чэнь. Эта подвеска была весьма знаменитой частью снаряжения.

Большая часть снаряжения, которое выпадало в подземельях на пять человек, имело весьма ограниченную ценность. Их базовые характеристики, такие как магическое сопротивление, не могли сравниться с характеристиками снаряжения, которое выпадало в подземельях на десять, двадцать или сто игроков. Небольшие бонусы к интеллекту и духу не могли соблазнить игроков магических классов, но вот +8 к силе прыжков было совсем другим делом. Это было самое высокое значение бонуса, которое могла иметь любая подвеска.

Тем не менее, сперва нужно было хорошенько подумать, стоило ли жертвовать магическим сопротивлением и другими характеристиками в угоду бонусу к прыжкам? Большинство игроков, чьи классы не использовали интеллект и дух, даже не рассматривали эту подвеску. Для них это была слишком большая жертва. Тем не менее, Мрачный Лорд был персонажем без специализации и поэтому мог использовать навыки всех 24 классов. Для него не существовало бесполезных характеристик и именно поэтому Е Сю решил остановить свой выбор на подвеске восходящего ветра.

Вот только, несмотря на то, что эта подвеска выпадала в подземелье на пять человек, она имела статус оранжевого снаряжения, и поэтому шанс её выпадения был крайне низким.

Учитывая низкий шанс выпадения, а также неважный спрос, никто не считал подвеску восходящего ветра ценным снаряжением. Из-за того, что подземелье, в котором она выпадала, было одним из первых, добавленных в игру подземелий 70 уровня, очень немногие до сих пор его проходили. В итоге подвеска восходящего ветра очень редко появлялась на рынке. Е Сю приходилось рассчитывать лишь на свою удачу.

Разобравшись в его обстоятельствах, Вэй Чэнь больше не стал ничего говорить. В это время сражавшиеся в финале команды достигли этапа командных соревнований. В предыдущих этапах каждая из команд сумела одержать по победе.

Синий Дождь выставил Юй Фэна в качестве открывающего индивидуальный этап соревнований. Этот Берсеркер звёздного уровня не подвёл свою команду и заложил хороший старт. В последующих двух раундах каждая из команд выиграла по одному разу. После индивидуальных соревнований команда Синего Дождя получила два очка, а команда Самсары одно.

Набор очков в матчах плей-оффа несколько отличался от набора очков в матчах регулярного сезона. Каждый раунд стоил одно очко. Групповая арена приносила больше очков, чем обычная, а именно 2.5 очка. С другой стороны командное соревнование оценивалось всего в четыре очка. В итоге за одну встречу команда могла получить максимум 9.5 очков. Учитывая выездные и домашние матчи, в целом выходило 19 очков. Если команды не будут показывать зеркальную игру в своих выездных и домашних матчах, тогда они будут иметь разное количество очков. Конечно, в случае ничьи будет добавлено дополнительное соревнование, которое и выявит победителя.

Е Сю вместе с ребятами бросал взгляды на матчи групповой арены. В итоге Самсара победила. Она заработала 3.5 очка, а Синий Дождь 2.

Вне всяких сомнений самой интересной частью матчей являлись командные соревнования. Исход большинства матчей в регулярном сезоне и матчах плей-оффа решался именно там.

После короткого перерыва начался командный этап соревнований. После подтверждения готовности на трансляции появились персонажи обеих команд.

Чжоу Зекай и Цзян Ботао возглавляли команду Самсары. За ними следовали: Борец Лу Боюань, Ассасин У Ци, Клерик Фан Миньхуа, а также игрок шестой позиции, Мастер Меча Ду Мин.

Им противостояли сразу три игрока звёздного уровня: капитан Юй Вэньчжоу, вице-капитан Хуан Шаотян и Берсеркер Юй Фэн. За ними шли: Огнемётчик Чжэн Сюань, Паладин Сюй Цзинси, а также игрок шестой позиции, Мастер Ци Сун Сяо.

Обе команды имели в своём составе Мастеров Меча, однако в отличие от Хуан Шаотяна, Ду Мин находился на закрывающей позиции. На позиции целителя в одной команде выступал Клерик, а в другой Паладин.

Целители являлись очень важными персонажами на про-сцене. Командные соревнования практически никогда не обходились без их участия. Посредством множества матчей было доказано, что команды, полностью ориентированные на нанесение урона, были не состоятельны в профессиональном Альянсе. Конечно, иногда и они могли побеждать, но им было гораздо труднее удержаться на одном уровне, чем командам с более сбалансированным составом. По крайней мере, вплоть до этого момента все чистые атакующие команды растворились в воздухе подобно лёгкому дыму.

И Паладины и Клерики относились к классу Жрецов. Оба класса имели лечащие навыки, поэтому в команде они могли выполнять лечащую роль. Если Клерикам не нужно было никого лечить, они имели навыки, с помощью которых могли ограничить атаки вражеских персонажей. С другой стороны помимо лечения Паладины могли похвастаться выдающимися защитными характеристиками. Зачастую они принимали на себя большое количество урона, тем самым выступая в роли главного танка.

По наличию в команде Паладина или Клерика часто можно было определить игровой стиль команды. Команды с Клериками были больше ориентированы на атаку. Для контроля сражения они предпочитали использовать урон. С другой стороны команды с Паладинами придерживались более медленного и стабильного темпа игры.

Команды Самсары и Синего Дождя определились со своими игровыми стилями. Атакующий стиль Самсары не нуждался в дополнительных обсуждениях. С другой стороны не являясь командой ориентированной на защиту, команда Синего Дождя имела более сбалансированный состав.

- Мы будем смотреть матч или продолжим проходить подземелье? – Вэй Чэнь видел, что они даже могли пропустить командные соревнования. Но ведь это был финал! Про-игроки были огромными фанатами Славы. Даже если они не болели ни за одну из команд, можно было просто наслаждаться высокоуровневой игрой.

- Ладно... давайте смотреть! – Е Сю так же испытывал смешанные эмоции. Изначально он хотел наблюдать за матчами параллельно с прохождением подземелья, однако в итоге у него ничего

не получилось. С наступлением этапа командных соревнований он решил отказаться от прохождения подземелья.

- Тогда давайте сперва посмотрим матч, - произнёс Вэй Чэнь и тут же выпустил из руки мышку. Четыре персонажа застыли посреди подземелья, в то время как их хозяева принялись смотреть матч.

В это время на трансляции представляли участвующих в командном соревновании игроков. О каждом игроке было что сказать. После этого комментатор и приглашённый гость дали свои прогнозы на игру. Больше не был секретом тот факт, что Самсара увеличила число очков навыков своих персонажей. Просто никто в точности не знал, сколько именно очков навыков теперь имели их персонажи, а Самсара само собой не спешила раскрывать общественности эту информацию. Когда Е Сю вместе с ребятами слышали догадки комментатора и гостя, они не могли не подумать о зашоренности их взглядов. Ни один из них не осмелился предположить, что персонажи Самсары имели максимальное значение очков навыков. Они лишь говорили о том, что возможно теперь те обладали самым большим количеством очков навыков в Славе.

Опять же, Е Сю и сам не знал, сумели ли персонажи Чжоу Зекая и Цзяна Ботао получить максимальное количество очков навыков или нет. Учитывая шанс выпадения книг навыков для них это не должно было составить особых проблем, однако существовала вероятность, что удача могла полностью от них отвернуться.

Комментатор и гость проговорили ещё некоторое время, после чего матч официально стартовал. Опираясь на своё положение в турнирной таблице регулярного сезона, в матчах плей-оффа команды могли получить преимущество. К примеру, команда Синего Дождя заняла первое место в регулярном сезоне, поэтому первую игру финала она играла на выезде. В таком случае по итогам первой игры они смогут лучше использовать преимущество своего домашнего матча.

С другой стороны первый матч финала Самсара играла на своём домашнем стадионе и поэтому имела преимущество в выборе карты. В итоге они выбрали карту под названием «травя, колышущаяся под ветром».

Эта карта была заполнена высокой травой, которая в свою очередь могла служить укрытием для обеих команд. Тем не менее, высокая трава только ограничивала обзор. Она не могла защитить игроков против вражеских атак. Выбрав эту карту, Самсара очевидно планировала использовать агрессивную атакующую стратегию.

Существовало множество способов, посредством которых команды могли использовать карты для получения преимущества, однако при этом они должны были следовать одному правилу. После выбора карты и подтверждения игроками своей готовности, матч незамедлительно стартовал. С высоты птичьего полёта за действиями игроков наблюдала подвижная камера.

После начала матча обе команды сразу же начали двигаться.

Само собой Самсара была очень хорошо знакома с этой картой. Их пятёрка незамедлительно направилась в точку появления другой команды. Однако для команды Синего Дождя эта карта тоже была не в новинку. Такой старый гранд про-сцены просто не мог попасться на уловку незнакомой для себя карты.

Команда Синего Дождя спокойно выдвинулась вперёд. Ас команды, Хуан Шаотян и его Проблемный Дождь уже скрылись посреди колышущейся под ветром травы...

<http://tl.rulate.ru/book/173/215226>