

Глава 665 Неудовлетворительное снаряжение.

Наконец ребята прибыли в Тёмный город. Полученные по пути новости принесли им чувство удовлетворения. Обман не стал идти к телепортационной платформе. Вместо этого он отправился на рынок Тёмного города. Если бы он напрямую направился к телепорту, тогда Рубака Лоулань и остальные оказались бы в большой беде. В Небесной Сфере было множество городов, поэтому иметь своих людей в каждом из них было просто физически невозможно.

Тем не менее, хорошие новости не продлились долго. У сильных команд было пугающее число фанатов. Сейчас шла мировая война, поэтому не было ничего удивительного в том, что рынок был холоден и пуст. Немного по нему побродив, Обман быстро оттуда ретировался.

К счастью, после получения этой информации ребята уже были в Тёмном городе. По пути в него, они стали свидетелями разрозненных стычек между игроками больших гильдий, поэтому ими было принято решение скрыть свои гильдейские значки. После того как Небесное Правосудие сделало заявление о создании своей профессиональной команды, другие команды начали смотреть на них свысока. Вполне возможно, что в подобной агрессивной обстановке Небесное Правосудие так же могло попасть под удар. Рубака Лоулань не хотел втягивать свою гильдию в войну. Несмотря на то, что эта война стала результатом споров о том, какая из команд была круче, Рубака Лоулань не желал искать себе лишних неприятностей.

Без значков гильдии они смогли проскользнуть в город незамеченными. Так как все игроки больших гильдий были заняты сражениями, у них не было времени обращать пристальное внимание на проходящего недалеко от них Мрачного Лорда.

На входе в Тёмный город ребят поджидали люди Рубаки Лоуланя. Они принесли обещанное им Е Сю снаряжение.

Е Сю выбрал подходящие для своего персонажа вещи. Если у Рубаки Лоуланя были нужные вещи, он их отдавал, если нет, он отправлял своих людей, чтобы те их купили. В его глазах несколько наборов внутриигрового снаряжения не имели особой ценности. Группа Е Сю сильно ему помогла и поэтому он был готов с радостью ради них потратиться.

В свою очередь группа Е Сю не была стеснительной. Получив новое снаряжение, ребята тут же облачили в него своих персонажей. Их характеристики и внешний вид подверглись изменениям. Мягкая Мгла и Булочка наконец-то обзавелись полными наборами классового снаряжения. Их снаряжение совсем немного уступало снаряжению, которое выпадало в подземельях на сто человек. Можно было с уверенностью сказать, что их нынешнее снаряжение считалось одним из лучших в игре.

Что же касается Мрачного Лорда... Его характеристики изменились, но внешний вид его персонажа... Даже в своём новом улучшенном снаряжении он по-прежнему выглядел бомжом. Бомжом, чья одежда переливалась всеми цветами радуги. В большинстве случаев комбинация из снаряжения различных классов почти никогда не выглядела прилично. Каждый класс имел своё, подходящие под его нужды, снаряжение. При смешивании снаряжения различных классов персонаж терял дополнительные очки навыков, которые предоставлял полный набор снаряжения. И чем лучше было снаряжение, тем больше была потеря.

Тем не менее, Мрачный Лорд был персонажем без специализации и поэтому его не интересовали прибавки к специфическим классовым навыкам. В итоге он надел тканевый ремень, кожаные ботинки, кожаный шлем, тяжёлую броню и тканевые штаны. Его внешний вид вызывал у остальных отвратительное чувство тяжести.

Тем не менее, Е Сю было наплевать на внешний вид своего персонажа. Открыв профиль Мрачного Лорда, он оценил его возросшие характеристики. Из-за того, что персонаж без специализации не имел класса, его характеристики поднимались с одинаковой скоростью. Сила, выносливость, интеллект и дух вырастали на 3 очка за каждый уровень персонажа. Когда персонаж без специализации достигал 70 уровня, его базовые характеристики составляли по 210 очков. За выполнение квестов можно было получить ещё 90 дополнительных очков на каждую из характеристик. Не существовало бесполезных характеристик, просто какая-то характеристика сильнее влияла на тот или иной класс, а какая-то слабее. Поэтому игроки старались выполнить все квесты, в награду за которые давали очки характеристик. Таким образом, на 70 уровне Мрачный Лорд имел по 300 базовых очков характеристик.

На 70 уровне все персонажи имели 1200 очков характеристик, конечно, если они не пропустили никакой квест. Единственное различие между ними заключалось в распределении этих очков характеристик.

Персонажи без специализации имели сбалансированное развитие. В отличие от них другие классы имели свои особенности в распределении очков характеристик.

К примеру, у Боевых Магов прибавка к силе и интеллекту составляла 3.5 очка за уровень, в то время как выносливость и дух увеличивались лишь на 2.5 очка.

После достижения 70 уровня они имели 840 базовых очков характеристик, 245 очков из которых уходило на силу и интеллект и всего лишь 175 на выносливость и дух.

Игроки никак не могли повлиять на рост базовых характеристик, поэтому для создания идеального персонажа использовалось снаряжение. Помимо снаряжения, игроки так же могли свободно распределить 160 очков характеристик предоставляемых гильдейским улучшением.

Каждый сам решал, как ему было распределять характеристики. Тот же Боевой Маг наносил как физический, так и магический урон, поэтому игрокам нужно было хорошенько подумать над тем, куда вкладывать свои очки характеристик. Сделать упор на силе или на интеллекте? Или распределить очки характеристик поровну? Споры на эту тему не утихали и по сей день. При получении нового снаряжения игроки часто сталкивались с подобной дилеммой.

Топовый Боевой Маг, Один Осенний Лист, имел небольшой перекося в сторону силы. Многие игроки копировали самого популярного Боевого Мага Славы. К сожалению, реальность показывала, что следовать за выбором про-игрока, не всегда было правильным решением.

Обычным игрокам зачастую не хватало ресурсов для завершения правильного распределения очков характеристик. Во-первых, их персонажи не имели большого количества очков навыков. Во-вторых, их снаряжение не могло сравниться со снаряжением профессиональных персонажей. Чтобы раскрыть свой потенциал на полную, персонажам нужно было иметь по-настоящему хорошее снаряжение. Без выполнения всех этих условий, даже если игрок обладал высоким уровнем навыков, он не мог полностью раскрыть потенциал своего персонажа.

В рамках механических навыков Танг Ро и Булочка уже находились на профессиональном уровне, однако их чувство игры все ещё находилось на уровне обычных игроков. Если бы Е Сю позволил им лично заняться выбором снаряжения, это не привело бы ни к чему хорошему, поэтому он сам подобрал им подходящие вещи.

Мягкая Мгла Танг Ро делала упор на развитии силы. После смены снаряжения её сила достигла отметки в 870 очков, в то время как интеллект остался на отметке в 540 очков.

Для игры это были довольно впечатляющие показатели, однако они всё равно не дотягивали до профессионального уровня.

Один Осенний Лист имел 1220 силы и 1140 интеллекта. Это значение в 1.67 раз превышало значение характеристик Мягкой Мглы. И это ещё если не учитывать разницу в выносливости и духе. Таким образом, в рамках характеристик, игровым персонажам было ещё очень и очень далеко до персонажей про-сцены.

Текущее снаряжение Мягкой Мглы своим качеством уступало лишь снаряжению, которое выпадало в подземельях на сто человек и снаряжению из диких боссов 70 уровня. Но даже снаряжение из диких боссов не могло сравниться с серебряным снаряжением.

На самом деле причина, по которой серебряное снаряжение считалось лучшим игровым снаряжением, заключалась не в его превосходящих характеристиках, а в том, что оно создавалось специально под конкретных персонажей. Именно поэтому персонажи про-игроков имели столь пугающие характеристики. Выступая против подобных персонажей, недостаточно было одних превосходящих навыков. По этой причине Вэй Чэнь так испугался встречи с командой Великолепной Эры в соревновательной лиге.

Разница между характеристиками Мягкой Мглы и Одного Осеннего Листа была, как разница между ночью и днём.

И это ещё не учитывалась разница в силе атаке между фиолетовым оружием Мягкой Мглы, невероятно лёгким копьём, и серебряным оружием Одного Осеннего Листа, копьём уничтожения зла.

Также в расчёт не шли дополнительные характеристики, предоставляемые серебряным снаряжением Одного Осеннего Листа.

Снаряжения Мягкой Мглы явно было недостаточно.

Е Сю был удовлетворён текущими характеристиками Мрачного Лорда, тем не менее, он прекрасно понимал, что их было недостаточно для попадания на про-сцену. Характеристики его Мрачного Лорда не шли ни в какое сравнение даже с характеристиками Мягкой Мглы. По крайней мере Мягкая Мгла имела преимущество своей классовой брони. Чтобы покрыть разницу в характеристиках, ему нужно было рассчитывать на снаряжение ручной работы. Специализация на характеристиках зонта тысячи вероятностей была той проблемой, над которой в своё время бился Су Муцю.

Оружие, подобное зонту тысячи вероятностей, ещё ни разу не появлялось в Славе, однако на про-сцене уже проводили анализ концепта характеристик персонажей без специализации.

Странное развитие Мрачного Лорда могло вызвать у многих игроков усмешку, однако они не знали, что Е Сю поступил так по одной определённой причине.

Ребята на ходу переодевались в своё новое снаряжение. Сравнив их текущее положение с расположением телепортационной площадки, Е Сю сделал вывод: - Мы должны успеть. - После этого он отдал ребятам новый приказ: - Малышка Танг, Булочка. Отправляйтесь на точку возрождения. Как доберетесь до места - сообщите мне.

- Хорошо, - ответили ребята и отделились от общей группы.

Е Сю, очевидно, планировал не один раз убить Обмана! Рубаке Лоуланю очень понравился ход

его мыслей. Он все ещё прекрасно помнил об украденных Обманом вещах. Его друзья полностью разделяли его эмоции. Их было так много во Дворце Тьмы, и они всё равно не смогли поймать Обмана. Это было слишком унижительно! Им нужно было во что бы то ни стало вернуть себе лицо.

Пятёрка игроков продолжала накручивать себя. В этот момент они услышали голос Е Сю: - Тогда увидимся с вами позже. Малыш Лань, если мне понадобится информация, я свяжусь с тобой.

Увидимся позже?

У ребят закружилась голова. Они на протяжении всего пути сопровождали этого старшего. И после того как они прибыли в Тёмный город, он решил от них избавиться?

- Эй! - внезапно воскликнул Рубака Лоулань. Пятёрка игроков продолжила следовать за Мрачным Лордом.

- Что случилось? - спросил на бегу Е Сю.

- Что значит «увидимся позже»? Мы тоже хотим участвовать! - ответил Рубака Лоулань.

- Ты же говорил, что это лишь пустая трата времени? - недоумённо воскликнул Е Сю.

- Я... - Рубака Лоулань осознал, что он на самом деле это говорил. Как он мог столь внезапно поменять своё мнение? Как это произошло?

- Расслабься! С этим снаряжением я не позволю ему сбежать. Я отомщу за вас! Если получится достать украденные материалы, я верну их тебе, однако вряд ли он носит их при себе. Вероятно, они уже находятся в его хранилище. Можешь попытаться найти покупателя, который сможет с ним сблизиться. Думаю, если представится хорошая возможность, он определённо захочет продать эти материалы. До тех пор пока они будут у него, мы найдём способ вернуть их тебе, - произнёс Е Сю.

- Ладно, ладно. Я не могу больше говорить. Мне надо ускориться, иначе я могу не успеть его перехватить. Не забывай отправлять мне его координаты! - бросил напоследок Е Сю. В следующее мгновение его Мрачный Лорд ускорился. Он носил кожаные ботинки, тканевые штаны, тяжёлую броню и всё равно смог с лёгкостью оставить пятёрку игроков позади.

- Это это... - заплетающимися языками пробормотали игроки. Они уже начали замедляться.

- Как удивительно! - в итоге восхитился решением Е Сю Идущий К Дому.