

Глава 888 Смести прочь.

Возражение Чэнь Ехуэя ошеломило Цуй Ли. Он даже не смог сразу ему ответить.

Что бы Бог на протяжении долгого периода времени присматривал за гильдией: такого раньше никогда не случалось. Тем не менее, много ли мог сделать один человек?

Цуй Ли не смог придумать никаких предложений. В итоге он решил повести себя, подобно лидеру.

- Ты более опытен в игровых делах. Я верю, что ты сумеешь со всем разобраться, - произнёс он.

Чэнь Ехуэю хотелось заплевать лицо Цуй Ли кровью. К счастью, он сумел обнаружить, что Цуй Ли только притворялся, будто ему стал не интересен этот вопрос. На самом деле это было не так. Просто в данный момент он не мог выступить с какими-то дельными предложениями.

Как разобраться с Е Цю?

Эта тема обсуждалась разными командами Альянса на протяжении семи лет. Только одной команде удалось не попасть в это затруднительное положение: это была домашняя команда Е Цю, Великолепная Эра.

Командам Альянса больше не нужно было напрямую соперничать с ним и поэтому они могли притвориться, будто они не видят его проделок. С другой стороны Великолепной Эре предстояло встретиться с Е Цю в соревновательной лиге.

Они могли вернуться в Альянс только через соревновательную лигу.

Единственный вопрос, который Великолепная Эра не рассматривала за семь лет игры в Альянсе, теперь предстал перед ней во всей красе. За короткий промежуток времени им нужно было придумать, как разобраться с Е Цю. Он представлял для них угрозу не только в официальных матчах, но и в самой игре.

Попросить другие команды о помощи? Это будет слишком унижительно.

Цуй Ли пребывал в затруднительном положении.

Великолепная Эра вынудила Е Цю уйти в отставку, потому что они знали, что с ним слишком трудно будет иметь дело. Они не хотели, чтобы он перешёл в другую команду и начал оттуда доставлять им проблемы. Клуб и предположить не мог, что, даже покинув соревновательную сцену, Е Цю откажется сдаваться. В итоге он даже стал самой большой проблемой для Великолепной Эры.

Смотреть на него свысока в стратегии, внимательно следить за ним в тактике!

Ментальное состояние Цуй Ли снова начало расшатываться. Он тут же начал повторять про себя волшебную фразу. После нескольких повторов в его голове внезапно загорелась лампочка.

Ответственность по сдерживанию Е Цю по-прежнему лежала на этом человеке!

Сяо Шицинь. Как разобраться с Е Цю? Находясь в составе Громого Удара, Сяо Шицинь определённо рассматривал этот вопрос. Также Великолепная Эра обладала большим количеством информации о Е Цю. Тогда почему было не дать Сяо Шициню тщательно её изучить?

Текущий год был наполнен хаосом. Цуй Ли хлопнул себя по лбу.

- Меня ждут дела. Я пойду, - похлопав Чэнь Ехуэя по плечу, он развернулся и ушёл. Он придумал, как можно разобраться с Е Цю. Чэнь Ехуэй остался стоять на месте в ошеломлённом состоянии.

Неделя отдыха, выделенная под запуск нового обновления, быстро пролетела. В мгновение ока наступило время возобновления матчей.

Персонажи профессиональных команд практически не отличались друг от друга по своей скорости прокачки. За одиннадцать дней они сумели достичь 75 уровня. Подобный исход был предсказан ещё в первый день обновления. Подсчитав получаемый опыт за убийство монстров в подземельях, клубы сделали соответствующие расчёты. Если бы им не доставало этого опыта для прокачки максимального уровня, то они бы не стали позволять про-игрокам знакомиться с обновлением посредством их персонажей. Вместо этого их персонажи сразу бы отправились на скоростную прокачку.

В рамках уровней профессиональные персонажи не имели преимущества.

Так как профессиональные персонажи могли достичь 75 уровня, другие персонажи также подверглись скоростной прокачке.

Это касалось не только основных персонажей клубных гильдий. Среди обычных игроков хватало тех, кто начал прокачиваться с безумной скоростью. Все прекрасно знали, что персонажи, первыми взявшие 75 уровни, будут обладать определённым преимуществом. После достижения 75 уровня можно будет начать проходить подземелья и беспрепятственно надевать новое снаряжение.

Игроки клубных гильдий не переживали по этому поводу, потому что они купили гайды Е Сю и уже давно начали проходить подземелья 75 уровня. Для них прокачка не являлась насущным вопросом.

В шести новых зонах Небесной Сферы было десять подземелий на пять человек. Е Сю прилежно работал над написанием гайдов. Несмотря на то, что игроки клубных гильдий посредством скоростной прокачки могли быстро достичь 75 уровня, это вовсе не означало, что гайды Е Сю не имели для них ценности. Как только они достигнут предельного уровня, их отправят проходить подземелья. Знакомство с подземельями занимало гораздо больше времени, чем прокачка персонажей до 75 уровня.

Тем не менее, с гайдами Е Сю проблема долгого знакомства с подземельями решалась автоматически. Если подземелья могли пройти игроки 70 уровня, тогда после достижения 75 уровня для них всё станет ещё проще.

Каждый гайд на прохождение подземелья на пять человек требовал одной части оранжевого снаряжения. Десять гайдов могли принести десять частей снаряжения с одной команды. В Альянсе находилось двадцать команд. За исключением друзей Счастья, Небесных Мечей, выходило 190 частей оранжевого снаряжения. Персонажи в Славе могли носить тринадцать частей снаряжения вместе с оружием. 190 частей снаряжения было достаточно, чтобы полностью одеть четырнадцать персонажей.

Тем не менее, Е Сю не озвучивал тип требуемого ему снаряжения. Клубные гильдии были не настолько любезными, чтобы передать ему свои самые ценные предметы. Е Сю не без основания полагал, что среди 190 частей снаряжения не будет ни одного оружия. В итоге его

предсказания оказались верными. Е Сю ничего не мог с этим поделать. В конце концов, он не знал, каким именно снаряжением владеют клубные гильдии и поэтому не мог требовать у них несуществующих вещей.

Более того, всё это оранжевое снаряжение было добыто в подземельях на пять человек, для прохождения которых Е Сю написал гайды. Это оранжевое снаряжение по своему качеству отличалось от оранжевого снаряжения, добываемого в больших рейдах. Иначе, почему рейды были такими сложными? Зачем кому-то было заморачиваться с прохождением подземелий на пятьдесят или даже сто человек?

Во всяком случае, снаряжение 75 уровня всё равно превосходило снаряжение 70 уровня.

Е Сю с ребятами могли лишь смотреть на снаряжение и сетовать на свою неполноценность. На данный момент ни один член Счастливой команды ещё не достиг 75 уровня. Тем не менее, это обстоятельство никак не сказалось на их вчерашней победе в соревновательной лиге.

Матчи в профессиональном Альянсе не должны были быть такими небрежными, как матчи соревновательной лиги. Множество игроков задержали дыхание, ожидая увидеть новые навыки 75 уровня в действии. Им хотелось увидеть, как эти навыки будут работать в руках профессиональных игроков.

Результаты были немного разочаровывающими.

Игроков разочаровали не сами навыки 75 уровня, просто создалось впечатление, что про-игроки заранее договорились не использовать в сражениях новые навыки. Команды в целом сыграли тридцать индивидуальных матчей, десять групповых арен и десять командных матчей с участием 142 игроков. Тем не менее, ни один из них так и не использовал ни одного навыка 75 уровня.

Комментаторы, гости и послематчевые аналитики всё объяснили зрителям. Про-игрокам требовалось больше времени для изучения новых навыков, поэтому они не стали использовать их в важных матчах. Зато зрители сумели насладиться видом нового оранжевого снаряжения 75 уровня.

Всего несколько частей серебряного снаряжения было заменено оранжевым снаряжением 75 уровня, зато оранжевое снаряжение 70 уровня было полностью обновлено.

Для маленьких команд это были хорошие новости. Их персонажи сильно полагались на оранжевое снаряжение. После замены снаряжения они на порядок увеличили свою силу.

Серебряное снаряжение асов команд не могло быть быстро улучшено до 75 уровня. Хотя оранжевое снаряжение 75 уровня и не проигрывало серебряному снаряжению 70 уровня по части характеристик, в рамках предоставляемых бонусов оно оставалось немного позади.

Поэтому пока серебряное снаряжение 70 уровня не будет улучшено до 75 уровня, разница в силе между персонажами сильных и слабых команд сведётся к минимуму. Всё это определённо скажется на итоговых результатах сезона. Многочисленные эксперты Славы начали проводить анализы подобного рода.

В игре персонажи продолжали прокачиваться. Кто-то уже даже начал устанавливать рекорды скоростных прохождений подземелий, а также тестировать силу рейдов и диких боссов.

И снова дикие боссы стали самым ценным товаром. Смерть множества гильдий дала игрокам

понять, что ещё было слишком рано сражаться с новыми дикими боссами. Будет лучше сперва изучить большие рейды, чтобы приодеть своих персонажей.

Тем не менее, это были лишь мысли обычных людей. Боги могли одновременно заниматься вопросами прохождения рейдов и убийствами диких боссов. Тем не менее, пока что в Счастливой команде было всего несколько персонажей 75 уровня, поэтому сила группы была ещё недостаточно высока.

Стоит упомянуть о том, что ребятам было немного стыдно. В Счастливой гильдии и даже в гильдии Вечности уже были персонажи 75 уровня. В игре было слишком много людей, с безумной искрой в глазах гоняющихся за максимальными уровнями.

- Давайте тоже потратим какое-то время на прокачку, - произнёс Е Сю. Скорость прокачки Счастливой команды не была быстрой, однако этот никак не сказывалось на гладкости их прохождения подземелий. Они были единственной командой, которая могла ежедневно проходить все подземелья на десять человек. Другие же клубные гильдии, несмотря на наличие персонажей 75 уровня и такого же снаряжения, всё ещё упорно работали над разработкой стратегии прохождения этих подземелий. Каждый день их команды продолжали умирать. Впоследствии игроки могли лишь обливаться слезами, когда им приходилось восстанавливать потерянный опыт.

Рейды на двадцать человек не стоило и упоминать.

Рейды на пятьдесят и сто человек... по своей сложности не отличались от сражения с дикими боссами. На данный момент никто не мог их пройти.

В мгновение ока прошла ещё одна неделя.

Счастливой команде больше не попадалось сильных оппонентов, поэтому они продолжили прокатываться по командам соревновательной лиги. В игре они потратили это время на прокачку, поэтому теперь все персонажи Счастливой команды имели 75 уровни. В этот момент рекорды подземелий на пять человек снова подвернулись штурму. В воздухе запахло кровью.

За одну ночь все десять рекордов скоростных прохождений подземелий на пять человек были перебиты Счастливой командой. Если бы они не были ограничены количеством доступных дневных прохождений, тогда ребята бы забрали все десять мест в таблицах рекордов каждого маленького подземелья. Рекорды Счастливой команды оставили рекорды остальных гильдий валяться в пыли.

Слухи говорили, что один игрок, стартовавший играть на десятом сервере и видевший все тамошние рекорды, упал в обморок. Очнувшись, он первым делом спросил у обступивших его игроков, какое сегодня было число и где он находится: в Небесной Сфере или на десятом сервере?

Услышав ответ, он ответил:

- Выходит, кошмар оказался реальностью. События десятого сервера повторяются в Небесной Сфере.

Но разве можно это было назвать повторением? В данный момент Счастливая команда была гораздо сильнее той команды, что была на десятом сервере. Танг Ро и Булочка больше не были нубами.

При виде полученного оранжевого снаряжения, Чень Го не могла скрыть своей радости.

- Они заслуживают быть наградами за рекорды. Они даже лучше снаряжения от этих гильдий, - восхищённо произнесла она. 190 частей оранжевого снаряжения, полученных ими от клубных гильдий, были снаряжением самого низкого качества в кругу своих собратьев.

<http://tl.rulate.ru/book/173/345188>