

Глава 889 Терпению пришёл конец.

Персонажи Счастливой команды были наполовину одеты в оранжевое снаряжение. Любое лишнее оранжевое снаряжение отправлялось в хранилище гильдии. Его было более чем достаточно, чтобы заставить игроков гильдии вкладываться в её развитие. Счастливая гильдия начала развиваться с молниеносной скоростью.

Другие гильдии ничего не могли поделать с её развитием. Тем не менее, они не могли проигнорировать тот факт, что Счастливая команда забрала все рекорды маленьких подземелий.

Эту проблему нельзя было решить, опираясь лишь на силу гильдий. Это было поле боя для элиты. На их стороне не было Богов или про-игроков, которые бы приглядывали за ними. Тогда как они должны были соперничать со Счастьем за рекорды подземелий?

Этот вопрос был связан с клубами, а не с командами или про-игроками.

На регулярных собраниях клубов гильдейские отделы рассказали о серьёзной проблеме, с которой они столкнулись в игре.

На десятом сервере, когда Е Цю начал призывать ветер и дождь, клубные гильдии рассчитывали только на свою силу, чтобы оказывать ему сопротивление. На этот раз в Небесной Сфере Е Цю вызвал не простой дождь: это была буря, которая пронеслась по всем землям. Пока он заполучил лишь рекорды маленьких подземелий, но никто не сомневался в том, что это было только начало. Возможно, из-за своего прошлого опыта на десятом сервере клубные гильдии не стали давать сдачи. Подняв эту тему на регулярных собраниях, они дали понять, что им нужна сила клубов, чтобы справиться с этой проблемой.

Тем не менее, клубы также не могли легко решить эту проблему. Неужели им нужно было отправить про-игроков для установления рекордов?

В однократной помощи не было ничего страшного, но если у них ничего не получится, то это может сказаться на состоянии игроков в матчах. Таким образом, они не только не заберут назад семя кунжута, но и потеряют по дороге весь арбуз.

Все прекрасно знали, что стоит кому-то из них установить рекорд и их оппонентом будет уже не только Е Цю, но и остальные клубы! Если ваша гильдия может отправить про-игроков, то мы тоже можем это сделать. В итоге про-игроки начнут соперничать между собой в установлении рекордов подземелий. Но как тогда быть с соперничеством в про-лиге?

Возможно, они могли достичь компромисса? Отправить своих игроков замены?

Но смогут ли их игроки замены выстоять против Бога Е Цю? Вот уж вряд ли!

Клубы не могли найти решение возникшей проблемы. 21 числа должен был стартовать пятнадцатый матч регулярного сезона. Что бы там ни было, дела лиги стояли на первом месте. Поэтому пока что им придётся отодвинуть эту проблему в сторону. После окончания матчей будет проведён их разбор. Когда клубы снова вернутся к вопросу рекордов подземелий... до наступления рождества останется всего несколько дней.

Согласно обычному расписанию Славы, в период от рождества и нового года до весеннего фестиваля будут проводиться разные сезонные ивенты. На про-сцене таким большим ивентом был уик-энд всех звёзд.

Никто не знал о наградах рождественского ивента этого года, но исходя из прошлых годов, ими должны были стать подарки для игроков. Причём эти подарки зачастую имели большую ценность. В период проведения ивентов клубные гильдии фокусировались именно на них. Подземелья и даже дикие боссы могли быть отставлены в сторону.

Да, отставлены в сторону...

Клубы чувствовали себя не очень хорошо из-за того, что не могли придумать моментального решения. К счастью на носу было рождество. Это позволило им вздохнуть с облегчением.

Пока клубы расслаблялись, Счастье продолжило развиваться семимильными шагами. Разобравшись с рекордами десяти подземелий на пять человек, они положили глаз на три подземелья на десять человек. На этот раз Счастливая команда не собиралась затрачивать три часа на прохождение этих подземелий. Все ребята уже были одеты в снаряжение 75 уровня. По достижению максимального уровня, они также получили дополнительные очки навыков. Сейчас их целью были рекорды.

Их единственным соперником по части рекордов подземелий являлась сама система: им нужно было преодолеть установленные системой рекорды.

Но не стоило обольщаться. Эти рекорды было не так уж и просто перебить. Обычным игрокам требовалось потратить много времени, чтобы получше познакомиться с подземельями, прежде чем они могли претендовать на установление их рекордов. В теории персонажи могли лишь один раз в день проходить подземелья на десять человек, поэтому количество их практики было ограничено. Но правила были мёртвыми, а люди – живыми! Если у игроков было несколько персонажей, то они могли увеличить количество прохождений подземелий, не так ли?

Условия Счастливой команды были ограничены. У них не было никаких специализированных тренировочных программ. В итоге подземелья на десять человек превратились в их тренировочные площадки для отработки командного взаимодействия. Стоило ли упоминать о том, насколько хорошо они сумели их изучить?

В итоге ребята за один день установили все три рекорда подземелий на десять человек. Более того, эти рекорды прошли над самым краем нижней границы установленных системой рекордов. Ещё бы немного и им бы было не видать этих рекордов.

В этот же день были установлены три новых рекорда. И снова держателями рекордов стала Счастливая гильдия. На этот раз ребята совсем на немного превзошли своё предыдущее время.

Это по-прежнему была Счастливая команда, но персонажи были другими. Обычные игроки могли быть введены в заблуждение, но клубные гильдии прекрасно поняли, что происходит.

Небольшие различия во времени рекордов выглядели абсолютно нормальными, но подобная ситуация обычно наблюдалась на средних и поздних стадиях установления рекордов. На начальных стадиях новые стратегии могли принести игрокам существенные скачки во времени установления рекордов.

Но в данной ситуации разница во времени рекордов Счастья была минимальной. Клубные гильдии могли с уверенностью сказать, что те намерено сдерживались! Счастье знало, что пока ни одна из существующих игровых команд не может претендовать на установление рекордов подземелий на десять человек. Никто не мог с ними соперничать, поэтому они стали постепенно уменьшать время своего прохождения, чтобы получить больше наград за

установленные рекорды.

Клубные гильдии мечтали о подобном методе получения наград. После повышения планки максимального уровня они начинали прокачиваться с безумной скоростью, а также пытались улучшить любыми возможными способами, потому что им хотелось быть хотя бы на полшага впереди остальных. Получив немного свободы в соревнованиях, у них бы был шанс делать то, что они пожелают.

Но при текущем положении дел им было тяжело как-то выделиться среди остальных. В данный момент Счастливая команда жила блаженной жизнью, делая то, что было не по силам обычным игрокам. Клубные гильдии очень сильно ей завидовали. Если у них есть достаточно карточек с аккаунтами, то, сколько ещё рекордов они сегодня смогут установить?

В итоге всё ограничилось только двумя рекордами. Дополнительные карточки аккаунтов для ребят прокачали игровые студии. Сейчас скоростная прокачка имела самую высокую цену, но ребята не стали скупиться. По сравнению с возможностью позаботиться о клубах и командах, эта цена были ничем.

Неужели рекорды подземелий на десять человек будут и дальше перебиваться Счастливой командой?

Пока многочисленные клубные гильдии понуро качали головами, кое-кто сделал свой ход.

Великолепная Династия!

Из-за того что Счастливая команда не выкладывалась на полную, оставляя себе пространство для улучшения, Великолепная Династия сумела совершить существенный скачок своим рекордом. Под названием гильдии шёл список со знаменитыми никами персонажей: Один Осенний Лист, Гаситель Жизни... Великолепная Эра покинула Альянс в этом сезоне и поэтому не участвовала в регулярных матчах. Многочисленные фанаты почувствовали себя невероятно одухотворёнными. Чтобы увидеть этих блистательных персонажей, им пришлось отправляться в соревновательную лигу. Теперь им нужно было отправляться в игру.

Когда остальные гильдии увидели эту сцену, они поняли, что это была конфронтация между двумя прямыми претендентами на выход из соревновательной лиги. Клубы боялись навредить своим игрокам и поэтому не стали предпринимать решительных действий. Тем не менее, Великолепная Эра прорубала себе путь сквозь соревновательную лигу, словно мясник, орудующий большим мясницким ножом. При виде тиранических действий Счастья, разве они могли остаться в стороне?

И правда!

Великолепная Эра больше не могла этого выносить.

После разговора с Сяо Шицинем, Цуй Ли заявил, что они избавятся от тени Е Цю в своих сердцах. Но после отчёта Чэнь Ехуэя о взрывных действиях Счастья в Небесной Сфере, его разум снова начал раскачиваться.

Великолепная Эра в нескольких вещах превосходила команду Счастья.

Во-первых, у них были более опытные про-игроки и во-вторых, у них были более сильные персонажи.

У другой же стороны был Е Цю и кучка неизвестных ребят, которые выглядели ненадёжными, но по сути были не такими уж и простыми. Счастливая команда продолжала улучшаться, постепенно сокращая разрыв между собой и Великолепной Эрой.

Раньше Великолепная Эра не верила в то, что Счастье сумеет быстро их догнать, но кто бы мог подумать, что спустя три года игровая компания решит ввести в игру обновление, которое увеличивало планку максимального уровня?

На прокачку пяти уровней игрокам хватило одиннадцати дней. С другой стороны, чтобы улучшить серебряное снаряжение 70 уровня до 75 уровня, этого времени было недостаточно.

Великолепная Эра имела сильных персонажей благодаря более сильному снаряжению. Но после поднятия максимального уровня им потребуется потратить недели, если не месяцы, чтобы улучшить своё серебряное снаряжение. Счастливая команда могла сократить между ними разрыв при помощи оранжевого снаряжения 75 уровня. Преимущество, которое Великолепная Эра считала нерушимым, начало таять на глазах!

Счастливая команда с чудовищной эффективностью начала обзаводиться оранжевым снаряжением 75 уровня.

Прохождение подземелий, получение первых убийств, продажа гайдов, установление рекордов. Также у Счастья было две команды, что позволяло им получать в два раза больше наград за установление рекордов подземелий на десять человек.

Цуй Ли верил, что если Великолепная Эра и в этой ситуации ничего не предпримет, то с их стороны это будет упущение в тактике. В итоге он обсудил этот вопрос с Сун Сяном и Сяо Шицинем, чтобы узнать их мысли на этот счёт.

Атаковать Счастье в игре.

Услышав об этой идее, Сун Сян моментально вспылал духом. Его высокий боевой дух очень обрадовал Цуй Ли. С другой стороны Сяо Шицин тихо вздохнул про себя. Как и следовало ожидать, влияние Е Цю глубоко укоренилось в команде. Эти корни нельзя было выкорчевать при помощи пары слов. Возможно им на самом деле нужно было победить Е Цю. Только так они смогут избавиться от ментальных цепей, опутавших их разумы. Но как они смогут его победить, неся подобный тип давления на плечах?

Сяо Шицин обнаружил, что он столкнулся с проблемой, которую он не мог решить. Он тоже чувствовал беспокойство. Как бы там ни было, его самой важной задачей теперь была победа над Е Цю. Цуй Ли представлял интересы клуба. Всё указывало на то, что он хотел начать сражаться с Е Цю и с его командой в игре. Сяо Шицин не понаслышке знал, что внутриигровые вопросы были очень запутанными. Всё было не так просто, как сражение один на один или пятеро против пятерых. На сцене Великолепная Эра имела абсолютное преимущество. Но это преимущество начинало рассыпаться, когда дело касалось игры.