Глава 954 Взрывное увеличение ошибок.

Упражнения для рук, как следует из названия, были упражнениями по растягиванию и расслаблению рук и запястий. Руки – были самым важным физическим активом киберспортсменов. Счастливая команда имела ограниченные возможности. Ребята могли делать лишь основные упражнения. В отличие от них у клубов были собственные команды медиков, которые фокусировались на разработке упражнений, учитывающих привычки отдельных про-игроков. В подобных условиях эффект от упражнений был намного выше.

Помимо защиты рук, игрокам нужно было следить за своим ментальным здоровьем. Если их руки будут в порядке, но при этом они будут истощены, то в этом тоже не будет ничего хорошего. Забота о ментальном здоровье была более сложной задачей. Еда, здоровый образ жизни, правильные биологические часы и т.д.: все эти вещи влияли на ментальное здоровье.

Разнообразные тренировочные программы в Счастье в основном были направлены на то, чтобы повысить уровни навыков Танг Ро, Булочки, Ло Цзи и Ань Вэньи, однако в профессиональных командах, помимо повышения уровня игры, большое значение придавали состоянию здоровья самих игроков.

У каждого человека происходят взлёты и падения. Путём научного обоснования команды сумели подчинить эти взлёты и падения темпу соревновательного формата. Все клубы надеялись, что их игроки будут находиться на пике своей формы по вечерам субботы. Разработку тренировочных программ можно было назвать очень глубокой школой знаний. Люди, принимающее участие в разработке этих программ, были специалистами по Славе. Они постоянно исследовали эту область.

Счастливая команда, постепенно приближаясь к стандартам, тоже должна была заглянуть в эту область. К сожалению Е Сю не понимал научную базу тренировочных программ. В итоге он разрабатывал тренировочные программы для каждого члена команды опираясь лишь на свой опыт.

Профессиональные команды использовали систему тренировок Счастья только перед своими матчами. Их ежедневные тренировки отличались от тренировок перед матчами, потому что последние потребляли слишком много энергии. Тренировки были призваны помочь игрокам улучшиться, а не высушить их досуха.

Сегодняшняя тренировка всех измотала. На следующий день Е Сю не стал устраивать охоты на про-игроков. Вместо этого он приготовил более расслабляющую тренировочную программу для восстановления.

В мгновение ока прошёл ещё один день. Началась новая неделя, а это означало обновление всех боссов в игре. Команды не хотели заставлять своих игроков растрачивать всю их энергию в игре. В итоге была установлена ротационная система. Каждый день в игру заходили разные про-игроки. Когда наступал день соревнований, команды начинали бить в гонг и отзывать своих игроков, чтобы полностью сосредоточиться на предстоящих матчах.

Ребята в Счастье сумели определить время отсутствия про-игроков в игре и извлечь из этого выгоду. К примеру, про-игроков не было в игре рано утром. Им нужно было придерживаться правильного расписания, чтобы оставаться в хорошей форме! В итоге Счастье воспользовалось расписанием профессиональных команд для составления своего «правильного» расписания. Днём они дожидались новостей от своей гильдии. После прихода оповещений они незамедлительно отправлялись в игру. Их целями были не боссы, а про-игроки. Ребята не были

избирательны в своей еде. Им было не важно, был ли их оппонент Богом или игроком основного состава, или игроком замены. Если он или она были про-игроками, то он или она подвергались нападению Счастливой команды.

Из-за подобного поведения Счастья многие команды начали считать их занозой в своём боку. Стоит отметить, что походы на диких боссов не были весёлой расслабляющей прогулкой. Это было соревнование. Несмотря на то, что про-игроки вступали друг с другом в схватки, с общей точки зрения босс всё равно оставался главным объектом. Если сражения не могли помочь им заполучить босса, то они не вступали в сражения. Тем не менее, Счастливая команда от них отличалась. Когда в их поле зрения появлялся про-игрок, они без промедления на него нападали. Им не было дела до боссов. Однажды они встретили в городе персонажа, которого посчитали про-игроком. В итоге он был безжалостно ими убит…

Из-за действий Счастья несколько гильдий не сумели убить боссов, которые уже были у них в руках. Тоже самое можно было сказать и о про-игроках. Некоторым из них не повезло столкнуться со Счастьем во время кражи боссов…

В мгновение ока пролетели два месяца. В этом месяце Альянс Славы провёл четыре матча. В конце они, как обычно, начали подводить итоги месяца. Они подсчитывали купленные места на стадионах, рейтинги ТВ трансляций, количество зрителей на онлайн стримах, а также суммировали другую важную статистику. Альянс Славы не был простым организатором турниров. Помимо всего прочего он был менеджером, который следил за прибылью от лиг. С определённой точки зрения Альянс можно было назвать компанией. Председателем Альянса был главный исполнительный директор…

На февральском брифинге были представлены поразительные цифры. Самыми заметными были февральские матчи: количество ошибок, совершёнными про-игроками в этом месяце, было просто заоблачным. По сравнению с январскими матчами команды стали совершать гораздо больше ошибок.

Распределение ошибок вызывало шок. Исходя из цифр отчёта, топ десять команд поделили между собой 70% от всех совершённых ошибок.

Что случилось с этими командами?

Углубившись в этот вопрос, сотрудники Альянса обнаружили, что все команды и их игроки допустили те или иные ошибки. Сравнив полученные цифры со своими старыми данными, сотрудники Альянса увидели, что цифры февральской статистики установили новый антирекорд. По факту команды, находящиеся в нижней части рейтинга, допустили гораздо меньше ошибок, чем гранды про-сцены.

Альянс не осмеливался действовать небрежно. После сбора данных по февральским матчам, они провели собрание, на котором обсудили этот вопрос.

В Альянсе находилось много талантливых людей, среди которых было немало ушедших в отставку про-игроков. Что случилось с командами и игроками в феврале? Эти специалисты сумели быстро найти ответ.

Из-за нового обновления командам потребовались новые материалы для улучшения своего серебряного снаряжения. Начиная с января, команды начали отправлять своих про-игроков в игру. После весеннего фестиваля этот феномен достиг своего пика. Находились даже такие про-игроки, командам которых ничего не светило в этом сезоне, поэтому они отправлялись в игру даже в день матча.

- У меня здесь есть кое-какая информация, - один из сотрудников Альянса передал листок с данными присутствующим на собрании людям. – На этом листе вы можете увидеть сводку месячных данных лиги после ввода в игру всех обновлений. Посмотрите на зелёные цифры и сравните их со средним значением красных цифр. Как вы можете видеть, каждое обновление оказывает влияние на лигу. Наиболее очевидное проявление этого феномена – увеличение количества ошибок. К их возникновению приводят множество причин: смена снаряжения, новые навыки, разделение внимания игроков на добычу материалов в игре…

- Разве мы давно уже не обсуждали этот вопрос? – пробежавшись глазами по листу с данными, председатель Альянса, Фэн Сяньцзюнь, положил его обратно на стол. – Однако на этот раз количество ошибок буквально взлетело до небес. Текущую ситуацию не объясняют наши данные по прошлым обновлениям. Именно поэтому мы организовали это собрание. Несмотря на то, что для выхода в свет обновления 75 уровня потребовалось несколько лет, согласно нашей информации игровой движок не подвергался изменениям. Разработка велась согласно общепринятым правилам, поэтому итоговый эффект должен совпадать с нашими данными по прошлым обновлениям. Нет, количество ошибок наоборот должно было уменьшиться. Слава продолжает развиваться, игроки начинают всё лучше к ней адаптироваться. Таким образом, на выходе мы должны были получить меньше ошибок. Однако, что мы видим? Мы видим какое-то запредельное количество ошибок. Определённо должна быть какая-то другая причина, которая бы могла всё объяснить.

- Как насчёт того, чтобы… провести неформальное обсуждение этой проблемы с про-игроками… Цифры говорят сами за себя. Я думаю, что они смогут всё прояснить, - предложил кто-то.

- Давайте так и поступим… - согласился с этой идеей председатель Фэн Сяньцзюнь.

После этого Альянс отправил своих представителей в различные команды, чтобы составить полную картину происходящего. Вскоре они получили желаемую информацию. Им не нужно было подводить никаких итогов. Все команды говорили об одном и том же человеке и его команде.

Е Цю. Команда Счастья.

Эти два предложения заставили председателя Фэн Сяньцзюня надолго замолкнуть.

- Этот панк… - при виде имени Е Цю Фэн Сяньцзюнь ощутил скорый приход головной боли.

Е Цю был самым знаменитым игроком Славы. Его высокий статус не подвергался сомнению. Тем не менее, несмотря на все его выдающиеся достижения и армию фанатов, Альянс не любил его.

Прежний председатель Альянса, Цзинь Чэньгуй, однажды печально вздохнул, после чего произнёс: «Существование Е Цю замедлило развитие Альянса по меньшей мере на два года».

Многие люди могли интерпретировать эти слова таким образом: из-за полного доминирования в Альянсе, в его ранние годы, Е Цю на порядок снизил напряжённость матчей. Однако те, кто был в курсе внутренней кухни Альянса, знали, что председатель Цзинь Чэньгуй говорил о нежелании Е Цю появляться на публике.

Будучи создателем династии Великолепной Эры и неоспоримым первым игроком Славы в то время, Е Цю должен был стать представителем той эпохи. К сожалению, этот первый игрок отказался принимать участие во всех публичных активностях. Альянс не мог использовать его

популярность, чтобы придать себе импульса для дальнейшего роста. В итоге все продвигаемые ими игроки были побеждены им. Это поставило Альянс в непростую ситуацию. Многочисленные фанаты Славы даже заподозрили, что во всём этом крылся какой-то тёмный секрет. Возможно, это был какой-то тип неписанного правила? Иначе почему Альянс не поддерживал Е Цю?

Несмотря на то, что своим заявлением Е Цю прояснил картину, фанаты любили прибегать к своему воображению. Их догадки вгоняли Альянс в депрессивное состояние.

Неспособные оседлать восточный ветер, Е Цю, публичным командам Альянса приходилось выполнять двойное количество работы за половину результата. Именно поэтому Цзинь Чэньгуй в свое время печально вздыхал, говоря, что существование Е Цю замедлило рост Альянса на два года.

http://tl.rulate.ru/book/173/372988