

Чень Го закончила разговаривать с отцом. Когда она уже собралась попрощаться и пойти к ребятам, она увидела, что те уже вернулись. Они стояли на основной дороге аллеи и ждали её.

- Ах... так быстро, - удивлённо пробормотала Чень Го.

Е Сю и Су Мученг хмыкнули, не став ничего говорить. Посмотрев на часы, Чень Го ещё больше удивилась:

- Я так задержалась! - в этот момент она осознала, что это не Е Сю с Су Мученг были быстрыми, это она была слишком медленной.

- Конечно, это был богатый на события год... - пробормотала она счастливо себе под нос, после чего посмотрела на могилу своего отца.

После этого ребята стали возвращаться, по дороге перебрасываясь фразами. Их рты не закрывались. Когда они добрались до обсуждения офлайн матчей, Чень Го ощутила неловкость из-за того, что Су Мученг будет их оппонентом. Ей было сложно это принять. Видя, что Е Сю и Су Мученг не напрягает эта ситуация, Чень Го стало любопытно, что Су Мученг на самом деле чувствует. Она не сомневалась, что её подруга и на 1% не была расположена к Великолепной Эре, но в таком случае, как та собирается стоять на сцене? Чень Го уже могла представить, какие противоречивые эмоции она будет испытывать, когда настанет день их матча. В итоге она так и не утолила своего любопытства.

До начала офлайн этапа соревнований оставалось две недели.

Просьба Е Сю о покупке материалов у трёх гильдий альянса была одобрена их руководством. Хорошие отношения Счастья с гильдиями альянса распространились и на их клубы. Когда Счастье выступило инициатором проведения сделки, гильдии не стали завышать цены на материалы. Таким образом, была быстро достигнута договорённость между двумя сторонами.

Е Сю использовал некоторые материалы из Небесной Сферы, чтобы обменять их на необходимые им материалы из обычных серверов. Серебряное оружие, танцующий огонь текущее пламя, было тут же создано. Процесс прошёл предельно гладко. Ребятам удалось добиться успеха с первой попытки. Таким образом у Счастливой команды теперь было три серебряных оружия вместе с зонтом тысячи вероятностей и рукой смерти.

Танцующий огонь текущее пламя.

Вес: 3.3 кг.

Прочность: 33

Скорость атаки: 4

Физическая атака: 920

Магическая атака: 635

Сила: +57

Скорость атаки: +1

Шанс физической критической атаки: +12%

Увеличение урона огненным атрибутом: +11%

Уровень огненного чейсера: +3

Во время атаки есть 5% шанс повесить на цель горение.

По сравнению с текущим оранжевым оружием Мягкой Мглы, упавшей луной пронзающей облако, танцующий огонь текущее пламя имело немного большую атаку, а также дополнительно увеличивало силу на 2 очка. Помимо этого оно было легче на 0.2 кг. и имело более высокую скорость атаки. Показатели прочности и веса были плотно взаимосвязаны между собой, тем не менее, в обычном матче прочности в 30 единиц было более чем достаточно. 33 прочности или 35 прочности не делали особой погоды. С другой стороны уменьшенный вес оружия предоставлял его владельцу небольшое преимущество. Лёгкое оружие уменьшало общий вес персонажа, что позволяло ему двигаться с немного большей скоростью, даже если разница была в незначительных 0.2 кг. С другой стороны 1 единица скорости атаки уже предоставляла существенную прибавку к скорости атаки.

С 12% увеличением шанса физического критического удара была та же история. Копьё упавшей луны пронзающей облако обладало атрибутом света, в то время как танцующий огонь текущее пламя не имело атрибута. Из-за этого 11% увеличение урона огненным атрибутом было практически бесполезно для этого копья. Если бы оно имело огненный атрибут, то 11% прибавка к урону послужила бы для него мощным бафом. У Боевых Магов лишь чейсеры имели стихийную привязку. Из всех чейсеров только огненный чейсер имел атрибут огня, поэтому эта, казалось бы, мощная прибавка была не особо полезной.

Снаряжение ручной работы должно было иметь подобные неубедительные характеристики поддержки, но Е Сю скрафтил копьё именно таким образом, значит у него был какой-то план. Текущее копьё Мягкой Мглы не имело огненного атрибута, тем не менее, Е Сю был уверен, что при помощи материалов 75 уровня он сможет прикрутить к танцующему огню текущему пламени атрибут огня. Таким образом, это 11% увеличение огненного урона было похоже на засоленную рыбу, которая после погружения в воду начала двигаться. В будущем это будет очень грозный бонус к урону.

Также у копья был бонус, который увеличивал навык огненного чейсера на три уровня. Благодаря подобным бонусам можно было повысить уровни навыков сверх их максимального уровня. Огненный чейсер мог быть прокачан до девятого уровня. Благодаря бонусу от танцующего огня текущего пламени его уровень мог быть повышен до 12. В подобной прибавке не были задействованы очки навыков.

Дополнительные уровни огненного чейсера не только увеличивали его базовый урон, но и повышали прибавку к силе, которую давал этот тип чейсеров. Таким образом, благодаря этому бонусу Боевой Маг мог наносить больше урона. Три дополнительных уровня к навыку были очень солидной прибавкой.

И наконец, копьё имело 5% шанс повесить на цель горение. Е Сю создал эту характеристику, поэтому он понимал, что она делает. Во время выбора бонусного эффекта, Е Сю учёл игровой стиль и привычки Танг Ро. Перед тем как создать оружие, девушка и сама предложила несколько идей.

Вместе с танцующим огнём текущим пламенем Мягкая Мгла теперь имела шесть вещей серебряного качества. В данный момент Один Осенний Лист считался первым Боевым Магом

Славы. По общему признанию три чемпионских титула Великолепной Эры были плотно связаны с подавляющей боевой силой Одного Осеннего Листа в то время. Сейчас Мягкая Мгла имела шесть частей серебряного снаряжения. Она смогла превзойти средний показатель по Альянсу, но ей ещё было далеко до Одного Осеннего Листа. Тот имел 12 частей серебряного снаряжения: на одну часть меньше от завершённого набора.

Эта информация касалась Одного Осеннего Листа годовой давности. Е Сю не знал, что тот из себя представляет сейчас. В конце концов, все игроки были разными. Когда Е Сю ещё был членом Великолепной Эры, Одному Осеннему Листу не хватало символа. Не то чтобы Великолепная Эра не могла скрафтить серебряный символ. Просто Е Сю считал, что ему больше подходил его оранжевый символ. Теперь Одним Осенним Листом играл Сун Сян. Вполне возможно, что теперь оранжевый символ был заменён им на серебряный.

Е Сю не знал, имел ли Один Осенний Лист какое-то серебряное снаряжение 75 уровня. Если и имел, то его было немного, потому что после выхода обновления он специально начал мешать Великолепной Эре забирать диких боссов. Это были радикальные меры в отчаянной ситуации. Ребята пытались как можно сильнее замедлить процесс улучшения снаряжения Великолепной Эре. В таком случае Счастье могло использовать оранжевое снаряжение 75 уровня, чтобы максимально сократить разрыв в их снаряжении.

В итоге стратегия Е Сю оказалась очень успешной. Своими действиями Счастливая команда отрезала Великолепную Эру от поставок материалов 75 уровня. Даже самая смышленная домохозяйка не сможет приготовить еду без риса. Каким бы великим не был отдел разработок Великолепной Эры, без материалов он не мог ничего сделать. Конечно, если Великолепная Эра решит купить материалы при помощи денег, то Е Сю не сможет ей никак помешать. Несмотря на важность материалов 75 уровня для команд, Альянс всё больше начинал склоняться в сторону бизнеса. Слишком многие владельцы клубов жаждали обогатиться. Если они увидят разбивающую сердце сумму, то они вполне могут расстаться с материалами своих команд. Для них краткосрочная прибыль была слишком большим соблазном. Если Великолепная Эра решит пойти этим путём, то она определённо сможет решить проблему с материалами, хотя это её немного и обескровит.

Последние две недели до начала офлайн матчей пролетели в мгновение ока. Эти две недели стали для команд последней возможностью как-то улучшить себя, тем не менее, Счастье больше не стало создавать нового снаряжения.

Новое снаряжение приведёт к изменениям характеристик персонажей. В высокоуровневых соревнованиях игрокам нужно было привыкнуть к подобным изменениям. Несмотря на то, что соревновательная лига не могла сравниться с про-лигой, добравшиеся до этапа офлайн матчей команды нельзя было недооценивать. Более того, финальным боссом была грозная команда Великолепной Эры. Одного этого было достаточно, чтобы ребята отбросили всякую небрежность.

19 апреля Счастливая команда села на самолёт до города В. Именно там располагался главный офис Альянса. В офлайн этапе соревнований все команды будут находиться в одном месте. О еде и проживании позаботится Альянс. Организация предоставляла довольно хорошие жилищные условия.

Что же касается стадиона... Альянс совсем недавно начал использовать проекционную технологию. Соревновательная лига не имела подобного рода роскошных приготовлений. Всё было так, как и в прошлых сезонах. Тем не менее, слухи говорили, что в этом году групповой этап будет проходить по новому формату. Если всё пройдет хорошо, то его даже могут

использовать в плей-оффе регулярного сезона.

Счастливая команда прибыла в город В. Лоу Гуанин отправил своих людей, чтобы те их встретили. Сегодня была суббота, день матча, поэтому он не мог лично приехать. Зато приехал Сунь Чжэпин. Бывший первый Берсерк Славы, как и было обговорено ранее, собирался помочь Счастью в соревновательной лиге. В эти дни, несмотря на то, что Сунь Чжэпин по-прежнему был частью Небесных Мечей, его Очередное Сонное Лето появлялся в игре вместе со Счастливой командой. Им предстояло вместе играть в турнире, поэтому игрокам требовалось некоторое время, чтобы привыкнуть друг другу. Сунь Чжэпин даже сражался вместе со Счастьем с про-игроками, однако из-за его травмы, количество сражений, в которых он принимал участие, было ограничено.

Тем не менее, он был опытным про-игроком. Даже с ограниченным количеством практики он смог с лёгкостью влиться в команду.

Альянс устроил проверку прибывших команд в холе отеля. Прибыв на место, ребята из Счастья увидели большое скопление людей. В офлайн этапе соревнований принимали участие 20 команд. Если каждая команда состояла из стандартного количества участников, то в холе отеля собралось, по меньшей мере, 200 человек. Тем не менее, большая часть собравшихся здесь команд были командами, состоявшими из обычных игроков. Так как они дошли до этого этапа, они обладали силой, но её всё равно было недостаточно, чтобы они могли сравниться с профессиональными командами. Поэтому почти половина команд состояла из шести игроков: необходимого минимума.

Счастливая команда вместе с Сунь Чжэпином насчитывала 11 человек. Это был стандарт профессиональных команд. Когда они прибыли на свёрку, остальные команды подумали, что они были очень профессиональными.

- А вы... ? - поприветствовал ребят вышедший вперёд сотрудник Альянса. Прежде чем Е Сю с ребятами успели ответить, через толпу вперёд пробрался какой-то человек.

- Сестрица Чень, сестрица Чень, вы прибыли!! - воскликнул тот.

Посмотрев на радостно кричавшего человека, ребята из Счастья узнали в нём репортёра домашнего киберспорта города Н, Чан Сяня.

Наконец-то пришло время офлайн матчей. Молодой репортёр выглядел очень обрадованным, потому что теперь домашний киберспорт собирался выделить под соревновательную лигу отдельную страницу. Обычно офлайн матчи проходили в городе В. Здесь было довольно много киберспортивных репортёров. Обычно двух представителей репортёрской братии было вполне достаточно.

Однако в этом сезоне соревновательной лиги участвовали команды Великолепной Эры и Счастья, которые имели за своими плечами очень интересные истории. Соревновательная лига тоже имела свою команду репортёров? Руководство домашнего киберспорта долго колебалось, решая, как ему было поступить. Они знали, что в этом сезоне репортёрам в городе Н было довольно одиноко. Более того, Цао Гуанчэн был личным репортёром команды Великолепной Эры, поэтому они всё же решили отправить своих репортёров в город В.