

Глава 1095 Сражение Бессмертных.

В игре появилось сообщение о том, что Счастье убило дикого босса 75 уровня, Хулигана Убийцу Динлуна. Несмотря на то, что подавляющее большинство обычных игроков не могли участвовать в сражениях за диких боссов, это не означало, что им было плевать, в особенности это касалось ветеранов. Игроки хорошо понимали, что дикие боссы напрямую влияют на силу команд. Можно было сказать, что это было второе поле боя для про-игроков за пределами лиги.

На этой неделе в копилку Счастья уже отправились три диких босса 75 уровня. Подобная мощь бросала тень на другие гильдии и шокировала остальных игроков.

В реальности этот Хулиган Убийца Динлун не принадлежал только Счастью. Да, на ТВ появилось только их имя, но в сражении с боссом также участвовали гильдии Небесного Правосудия, Парада, Лучезарных и Покорителей Облаков. Хотя эти гильдии были лишь частью заднего фона, их многочисленность явилась критическим моментом всего плана. Пусть они проделали не так уж и много работы, но их вклад в убийство босса был очевиден. Великодушное отношение Е Сю по отношению к гильдиям альянса заставило лидеров этих гильдий смутиться. Они твёрдо настояли на том, что Счастье должно забрать большую часть добычи, а они между собой поделят остатки.

После разделения добычи четыре гильдии высказали своё мнение. Их представителем стал лидер Небесного Правосудия, капитан Небесных Мечей и по совместительству босс клуба, Лоу Гуанин. Святая троица была слишком тираничной. В Альянсе только Лоу Гуанин обладал подобным статусом.

- Бог, почему ты не позвал нас на первых два босса? Не забывай о нас! – произнёс Лоу Гуанин.

- Да да да! – три лидера гильдий тут же ему поддакнули.

Счастье в одиночку забрало двух диких боссов. Лидеры четырёх гильдий не могли не запаниковать. После того как Счастливая команда победила в соревновательной лиге Великолепную Эру, её популярность взлетела до небес. Помимо всего прочего ребятам удалось создать могущественную гильдию. Новые гильдии, развивающиеся вместе с командой, были самыми страстными и энергичными. Члены таких гильдий могли пренебречь собственной выгодой, чтобы усилить команду гильдии, в которой они находились. В итоге лидеры четырёх гильдий почувствовали, что их альянс уже был не так важен, как раньше. По факту Счастье уже забрало двух диких боссов без чьей-либо помощи.

Когда вместе действовали пять гильдий альянса, они разделяли добычу на пять частей. И вот теперь Счастье независимо убило двух диких боссов, что было эквивалентно убийству пяти гильдиями альянса десяти боссов. Это сравнение было слишком обескураживающим. Все знали, какой стоило сделать выбор. Если Счастливая гильдия на самом деле больше не нуждается в альянсе, четыре гильдии не станут её обвинять. Если бы они находились на месте Счастья, то они бы сделали тот же выбор. В конце концов, все они работали вместе ради собственной выгоды. В этой ситуации не было места равноправию, потому что чемпионом мог быть только один.

Тот факт, что Счастье в одиночку убило двух диких боссов, сильно беспокоил четыре гильдии альянса. Лоу Гуанин искал возможности поговорить с Е Сю. После появления третьего дикого босса Е Сю собрал альянс. Когда третий босс был убит, четыре гильдии обсудили между собой тревожащий их вопрос. В конце они решили не ходить вокруг да около и узнать, что Е Сю по

поводу всего этого думает. Все они радостно работали вместе на протяжении долгого времени. Никто никого не обманывал. И вот Счастье внезапно отправилось в одиночку сражаться с дикими боссами, при этом никому ничего не сказав. Со стороны четырёх гильдий альянса исходил невысказанный поток критики. Проблема заключалась в том, что они никогда не договаривались, что при появлении дикого босса они должны будут разделить его между всеми сторонами. Они лишь договаривались работать вместе при появлении возможности, только и всего.

Четыре гильдии альянса не имели права критиковать Е Сю, поэтому Лоу Гуанин задал свой вопрос в полусутоливом тоне, надеясь узнать его мысли.

Разве Е Сю мог не понять подоплёку этого вопроса? Рассмеявшись, он ответил:

- Разве мне нужно об этом говорить? Вы всё прекрасно понимаете. В конце концов, команды не помогают друг другу просто так, не так ли?

Услышав этот ответ, Лоу Гуанину захотелось заплакать!

Е Сю был слишком прямолинеен. Создавалось впечатление, что он объяснял очевидные вещи. Задавшие ему вопрос гильдии выглядели глупо и наивно. Не говоря всего открыто, Е Сю позволил сохранить лидерам гильдий лицо. Теперь, когда они настояли на ответе, можно было увидеть неловкость повисшей атмосферы.

К счастью Лоу Гуанин и другие лидеры гильдий были знакомы с Е Сю. Они моментально пришли в себя и со смехом ответили:

- Ты прав! Если в будущем появится возможность, не забудь позвать нас!

- Конечно, - улыбнулся Е Сю. На самом деле он позвал их убить Хулигана Убийцу Динлуна именно по этой причине.

Лоу Гуанину больше нечего было сказать. Остальные трое не были так хорошо знакомы с Е Сю как он. Им было ещё что сказать, но ничего уже нельзя было изменить, потому что Е Сю был прав: в конце концов, они всё ещё были соперниками. Команды не помогают друг другу просто так.

- Тогда увидимся, если представится такая возможность. Мы уйдём первыми, - попрощались три лидера гильдии.

- Мм, увидимся, - попрощался с ними Е Сю. Счастье также завершило на сегодня свои дела в игре. Внутриигровыми вопросами продолжили заниматься У Чэнь и Чень Го. Е Сю с ребятами следовали своему обычному расписанию. После убийства босса они отправились тренироваться.

Их тренировки теперь состояли не только из улучшения индивидуальных навыков и отработки командной работы. Теперь они стали анализировать своих оппонентов. Раньше Е Сю занимался этим один, однако теперь он подключил к этому процессу всю команду. В конце концов, он не мог уследить за всем, что происходит на поле боя. В большинстве случаев игрокам приходилось самим принимать решения. Понимание оппонента было домашней работой, которую ни один игрок не осмеливался игнорировать. В соревновательной лиге большая часть оппонентов Счастья не заслуживала внимания, но сейчас всё изменилось. Для текущего Счастья девятнадцать команд про-лиги представляли в образе высоких гор. Было слишком много вещей для изучения. Счастью больше всего не хватало не умелых игроков или

снаряжения с материалами, а времени.

Но даже при нехватке времени им нельзя было сходить с ума. Очень важно было придерживаться здорового расписания. Стоило посмотреть на финал девятого сезона про-лиги. Проблема с выносливостью Тирании вызвала пылкие дискуссии. Больше никто не собирался игнорировать эффект от здорового расписания.

Счастье нуждалось в большом количестве материалов, но ни одна команда не могла себе позволить проводить в игре 24/7, чтобы убивать каждого босса. В итоге четвёртый дикий босс этой недели достался не Счастью. Счастливая гильдия получила сообщение о его появлении и даже отправилась за него сражаться, но без присмотра Е Сю их соревновательность упала на порядок. Это была ещё одна причина мрачности четырёх гильдий альянса. Все знали важность опытного командира, в особенности такого топового эксперта как Е Сю.

После хаотичного сражения четвёртый дикий босс этой недели, Тёмная Рука из Серого Угла, обладающий навыками Бойца, Стрелка и Ночного Странника, был убит Амбициями Тирана. Про-игроки не участвовали в этой драке. Как сказали потом участвующие в сражении игроки, это соревнование было наиболее безмятежным из всех последних соревнований.

Подобная безмятежность была большой редкостью. Завтра с восходом солнца на поле боя снова выйдут про-игроки. В отпуске про-игроки имели гораздо больше свободного времени. По меньшей мере, в отпуске им не нужно было тренироваться. Они могли сами решать, что им делать. Если они решили отправиться в игру и помочь своим гильдиям с убийством диких боссов, почему клуб должен был возражать?

На протяжении всего следующего дня вспыхивали многочисленные битвы в местах появления боссов. Ночью на форуме Славы появилась тема, которую создал анонимный пользователь. Она звучала так: «Что это за лето такое?».

Этим летом в игре находилось рекордное количество про-игроков. На своих ранних порах развития Слава была маленькой. В прошлом было значительно меньше про-игроков, чем сейчас. В созданной теме неизвестный пользователь перечислил всех про-игроков, которых он увидел в игре во время последних недель напряжённых сражений за диких боссов. Из этого можно было сделать вывод, что он являлся элитным игроком какой-то топовой гильдии. Обычные игроки не имели возможности участвовать в таком большом количестве сражений.

По бессвязности повествования можно было сказать, что элитный игрок находился на грани помешательства. Ещё совсем недавно элитные игроки были почитаемыми фигурами в игре. Несмотря на то, что для них игра была похожа на работу, которая взвалила на их плечи груз ответственности, неведомый обычным игрокам, элитные игроки обменивали его на славу, которую никогда не смогут получить обычные игроки. Теперь же всё изменилось. Вмешательство про-игроков нанесло элитным игрокам... или, по крайней мере, создателю темы, тяжёлый психологический удар. Он не знал, что он может сделать и чего сможет достичь. Он был кормом в сражении бессмертных.

Созданная им тема состояла из нытья и жалоб. Решение остаться анонимным выглядело последним осмысленным решением, которое принял его затуманенный разум. Хуже всего было то, что эта тема не только не вызвала симпатий других людей, они даже начали над ним насмехаться. Обычные игроки упивались видом того, как высокомерных элитных игроков растаптывали про-игроки. Они не могли говорить плохо о про-игроках, потому что те были их кумирами!

В итоге созданная неизвестным элитным игроком тема стала источником смеха в это палящее лето. Она никак не повлияла на общую ситуацию. Команды использовали это лето для своего усиления. Они не собирались менять свою линию поведения из-за жалоб одного элитного игрока.

В это время компания Славы сделала объявление. В Славе запускался летний карнавальный ивент

Ивент!

Игроки знали, что это означало: кучу наград. Профессиональные команды также пробудились. Для них ивент также был хорошей возможностью обзавестись ценными наградами. Однако опять же, если они будут просто участвовать в ивенте, награды будут обычными. Настоящие высокоуровневые награды добывались в соревнованиях. Ивенты были похожи на соревнования по установлению рекордов подземелий или сражения за диких боссов. Подобные соревнования были сущностью Славы. Проводимые в игре ивенты лишь подчёркивали этот концепт. Карнавал. Какое это будет соревнование? На этот раз в нём будут участвовать множество страстных про-игроков. Насколько свирепым будет это соревнование?

<http://tl.rulate.ru/book/173/412022>