

Лидеры клубных гильдий снова собрались вместе, однако на этот раз они могли лишь выпустить наружу своё расстройство. Они никак не могли решить возникшую проблему. Счастливая команда находилась в подземелье. Помимо самой системы, кто ещё мог остановить их от покорения этого подземелья? В течение первого часа обновления был убит первый босс. Что будет через два часа? Три часа? Четыре... если всё и дальше так продолжится, то сегодня у Счастья будет праздничный день. Это была самая загруженная ночь года. Кто знает, сколько людей запомнят название Счастья?

Ревность и зависть!

Лидеры гильдий стиснули зубы. Согласно последним отчётам, после появления сообщения о первом убийстве и публикации объявления о наборе игроков в гильдию, гильдия Счастья, а также подчинённая им гильдия Вечности, достигли предела по количеству входящих заявок на вступление.

Для некоторых игроков привлекательность первого убийства была даже более заманчива, чем красивая игра команды.

Когда команда демонстрирует хорошую игру, игроки в большинстве случаев испытывают душевный подъём, однако когда гильдия получает достижение первого убийства, помимо гордости, оно доказывает силу самой гильдии. Члены подобных гильдий могут получить возможность превзойти других игроков. Даже если игроки гильдий и не смогут попасть в команду высокого уровня, заработанное подобной командой снаряжение может осесть в хранилище гильдии, где впоследствии может быть забрано обычными игроками.

Должно пройти какое-то время, прежде чем обычные игроки смогут бросить вызов подземельям на десять человек. Сперва им нужно будет прокачаться и найти снаряжение 75 уровня из подземелий на пять человек. В подобных же обстоятельствах им может представиться шанс обзавестись снаряжением из подземелья на десять человек, которое осядет в хранилище Счастливой гильдии. Огромное количество игроков испытывало нешуточный соблазн.

Костяк Счастья всё ещё находился внутри подземелья. Несмотря на опубликованное сообщение о наборе игроков в гильдию, работа по приёму заявок начнётся не сразу.

Сперва сообщение о первом убийстве босса удивило ребят. После этого они вспомнили, что им нужно проверить труп босса на предмет выпавших вещей.

В сравнении с подземельями на пять человек, в рейдах всегда выпадало снаряжение более высокого качества. Даже в случае снаряжения фиолетового и синего качества, добываемое в рейдах снаряжение имело выдающиеся характеристики. Подземелья на пять человек имели повышенный шанс выпадения синего снаряжения, в то время как в подземельях на десять человек повышался шанс выпадения фиолетового снаряжения. Если бы в крупномасштабных подземельях шанс выпадения снаряжения был слишком низок, то многие совсем бы ничего не получали. В итоге в рейдах шанс выпадения вещей был значительно выше, по сравнению с шансом выпадения вещей в подземельях на пять человек.

В подземельях на десять человек было в порядке вещей выбить из босса сразу несколько частей снаряжения. В подземельях на двадцать человек из каждого босса гарантировано выпадало три части снаряжения. Если удача была на стороне игроков, то могло выпасть даже четыре части. В подземельях на пятьдесят человек из боссов выпадало от шести до восьми

частей снаряжения. Если бы в подземельях на сто человек из каждого босса не выпадало от двенадцати до шестнадцати частей снаряжения, то в их прохождении терялся бы всякий смысл.

Запечатанное Горное Убежище Воров было подземельем на десять человек. Вероятность выпадения из боссов нескольких частей снаряжения была довольно высока.

После прочтения сообщения о первом убийстве, ребята осознали, что теперь они могут проверить выпавший из босса дроп, что вне всяких сомнений, было очень весёлым занятием. Чень Го нетерпеливо спросила:

- Кто пойдёт, кто пойдёт? – судя по тону её голоса, она ждала, пока кто-то скажет, что пойти может она. Она была готова тут же отправиться к трупам босса.

Однако Е Сю не спешил. Он внезапно вставил в чат какие-то цифры.

Присмотревшись, ребята осознали, что это была статистика по нанесённому урону. В прошлом подобную статистику можно было посмотреть только после прохождения всего подземелья. Тем не менее, судя по всему, в подземелья 75 уровня были внесены кое-какие изменения. В глобальный чат не только начали транслировать достижение о первом убийстве после убийства первого босса подземелья, но и сделали возможным просмотра дпс статистики в период между стадиями прохождения.

- Таблицу с уроном теперь можно проверить между стадиями! – поделился с ребятами новой информацией Е Сю. Эту статистику нельзя было посмотреть в любое время, а только после убийства боссов подземелья.

- Взгляните, - продолжил Е Сю. - Обычно я говорю всем учиться у того, кто идёт на первом месте, но сегодня я промолчу.

На первом месте, разумеется, шёл Мрачный Лорд. Для удержания агрессии он рассчитывал на свой урон, поэтому не было ничего удивительного в его позиции лидера дпс чарта. Его зонт тысячи вероятностей 55 уровня был эквивалентен оранжевому оружию 60 уровня. По части характеристик он на десять уровней отставал от оружия остальных ребят. Также персонажи без специализации не имели никаких мощных навыков. Тем не менее, при всём при этом Мрачный Лорд всё равно продолжал занимать первую строчку дпс чарта, что являлось прямым подтверждением превосходства его навыков.

Вторую и третью строчки после Е Сю занимали Стрелок Рассвета У Чэня и Ветренное Создание Вэй Чэня.

По части снаряжения Ветренное Создание заметно выделялся на общем фоне. Он имел серебряное оружие 70 уровня, а также три части серебряного снаряжения, купленного у команды Вечности. В соревновательной лиге его можно было считать тараканом. Тем не менее, Чернокнижники не были чистыми дпс классами, поэтому в рамках нанесения урона он проигрывал Лаунчерам, чьим представителем и являлся Стрелок Рассвета.

Далее следовали Мягкая Мгла и Булочка.

Невооружённым глазом была видна существенная разница в уроне этой парочки и первой тройки игроков дпс чарта. В командах классам ближнего боя приходилось уворачиваться от атак, чтобы снизить давление на целителя, поэтому они не могли полностью сфокусироваться на нанесении урона, как это делали классы дальнего боя. Е Сю умел комбинировать увороты с

нанесением урона, однако Танг Ро и Булочка пока не обладали подобными навыками.

На шестом месте шёл Цяо Ифан и его Один Дюйм Пепла. Он не сильно отставал от Мягкой Мглы и Булочки. Для Фантомного Демона поддержки, это был весьма впечатляющий результат.

Эта тройка находилась во второй группе дпс чарта. Игроков в третьей группе можно было назвать личерами. По части взаимодействия с командой, Скрытого Света и Туманную Мглу можно было смело назвать мешками с песком. Е Сю сказал Ло Цзи использовать только четырёх существ для нанесения урона. В подобных ограниченных рамках, каким бы умелым не был игрок, он не мог продемонстрировать высокого показателя урона. Чень Го боялась нарушить ритм команды и поэтому часто по собственной инициативе становилась мешком с песком, а мешки с песком, как известно, не славились особым уроном.

Больше всего удивления вызвал Обман Мо Фаня. Этот парень обладал крепкой основой. Также Обман носил неплохое снаряжение, однако при этом он попал в группу мешков с песком вместе со Скрытым Светом и Туманной Мглой. В этот момент все повернули головы в его направлении. Всем хотелось увидеть, какое выражение лица будет иметь этот обычно холодный и безучастный ко всему парень.

Это желание ещё больше обострили последующие слова Е Сю:

- Кхм. Те, кто имеет низкий урон без особой причины... старайтесь усерднее!

Эти слова были без сомнения адресованы Мо Фаню, потому что у Ло Цзи и Чень Го были эти самые «причины». Учитывая навыки и рвение Мо Фаня, было странно увидеть его на столь низком месте в дпс чарте.

Все посмотрели на него. Как и следовало ожидать, на лице Мо Фаня проступило мрачное выражение, однако он по-прежнему продолжал молчать. Тем не менее, в глубине его глаз можно было увидеть намёк на замешательство. Он не понимал, почему его урон был так низок.

Мо Фань был единственным человеком, который сидел отдельно ото всех. Никто не мог увидеть, что он делал. Е Сю больше не стал заострять внимания на уроне и вместо этого поинтересовался, кто хочет проверить выпавший дроп.

- Я я! – радостно подпрыгнула Чень Го. Туманная Мгла тут же устремила к трупу босса. Она тихо молилась про себя, хотя и понятия не имела, какие вещи выпадают в этом подземелье.

- Две части! – присев на корточки, Туманная Мгла обследовала тело босса. Сперва Чень Го сообщила о количестве выпавшей добычи.

- Одна фиолетовая, а вторая синяя! – после этого она сообщила о его качестве.

Несмотря на то, что это был рейд, в нём было непросто выбить снаряжение оранжевого качества.

- На кого они? – на лицах всех ребят проступило нетерпеливое выражение.

- Мм, у меня не очень хорошие новости... - мрачно произнесла Чень Го. После этого она скопировала характеристики двух частей снаряжения в чат.

Это были части снаряжения 75 уровня. Чень Го сказала о плохих новостях из-за того что

выпавшее снаряжение не подходило никому из их отряда.

- Ничего страшного. Мы можем просто положить его в гильдейское хранилище, - беспечно произнёс Е Сю. Вся их команда была одета в наборы оранжевого снаряжения. Пусть снаряжение 75 уровня и имело более высокий уровень, но цвет снаряжения тоже был важен. Фиолетовое снаряжение 75 уровня своими характеристиками было сравнимо с оранжевым снаряжением 70 уровня. Поэтому, чтобы улучшить своё снаряжение, ребятам нужно было выбить части оранжевого качества. В фиолетовом снаряжении всё зависело от характеристик. Что же касается синего снаряжения, то ребятам даже не нужно было на него смотреть! Для обычных игроков синее снаряжение с натяжкой удовлетворяло их минимальные стандарты. Соревновательные команды вообще не обращали на него внимания.

- Хорошо, давайте продолжим! Поднажмём и постараемся нанести ещё больше урона! - громко воскликнул Е Сю. Все услышали его слова. Они ведь снова были направлены на Мо Фаня? В конце концов, помимо него все остальные хорошо справились со своей задачей. Несмотря на ограничения определённого рода, Чень Го и Ло Цзи находились на одном с ним уровне.

В итоге ребята не смогли снова не посмотреть на Мо Фаня. На этот раз этот парень выглядел уверенным. Создавалось впечатление, что он сдерживает вырывающуюся наружу энергию.

Десять игроков продолжили углублять в Запечатанное Горное Убежище Воров. До второй контрольной точки им встретились новые типы монстров, однако, благодаря высокому уровню команды, они не смогли доставить им особых проблем. С каждым новым сражением ребятам становилось проще разбираться с монстрами. Только Ань Вэнь приходилось понервничать. Он раньше никогда не лечил главного танка наподобие Мрачного Лорда! Этот парень продолжал постоянно уклоняться. Он избегал большого количества урона, однако проблема заключалась в том, что Ань Вэнь приходилось за ним постоянно следить. Что если он внезапно допустит ошибку?

Путь ко второй контрольной точке пролетел гораздо быстрее, чем путь к первой контрольной точке. Спустя тридцать минут ребята прибыли к местонахождению второго босса.

Песчаный Леопард, Командир Обороны.

Так как это был новый для них босс, ребята использовали ту же самую стратегию, что и в сражении с предыдущим боссом. Сперва Е Сю отправился в одиночку тестировать способности босса. После того, как все увидели его модель поведения, настала их очередь подключаться к сражению.

Мо Фань постоянно мелькал на переднем фланге. По сравнению с прошлым сражением он стал действовать более активным образом. Очевидно, он хотел использовать это сражение, чтобы доказать всем свою значимость. На пути ко второму боссу он был особенно старателен, тем не менее, всем было хорошо известно, что самой сложной частью в прохождении подземелий были сражения с боссами. Львиная доля статистики по исходящему урону собиралась во время сражений с боссами. Урон, нанесённый по обычным монстрам, не играл особой роли.

Несмотря на то, что Мо Фань привык действовать в одиночку, это не означало, что он никогда не проходил подземелья. Поэтому он не мог не понимать, как в них всё было устроено.

<http://tl.rulate.ru/book/173/330475>