

Мо Фань никогда не отличался особым красноречием. Прежде чем он сумел придумать достойный ответ, Е Сю уже вышел из игры. При прохождении подземелья на десять человек он, конечно же, собирался использовать аккаунт Мрачного Лорда, а не Мрачного Котёнка.

Серый Край.

Одна из шести новых зон.

Серый Край расположился на юго-востоке Небесной Сферы. Это была самая большая новая зона. На её территории находилось самое большое количество подземелий.

В Сером Краю было три подземелья на пять, одно на десять, одно на двадцать, одно на пятьдесят и одно на сто человек.

Все шесть новых зон появились в игре одновременно, но квестовая цепочка связывала их в определённой последовательности. Серый Край был финальной зоной для тех, кто стремился прокачать 75 уровень.

Оправдывая своё название, Серый Край был окрашен в серые тона. В этой зоне вперемешку водились рыбы и драконы. Можно было смело назвать Серый Край порочным и отвратительным местом. Вход в его подземелье на десять человек располагался внутри города: его было не тяжело найти. После прохождения через телепортационную формацию можно было довольно быстро найти вход в подземелье.

Новое подземелье называлось Подземным Рынком.

Верно, Подземный Рынок стал местом резни. В этом подземелье можно было хорошо прочувствовать атмосферу Серого Края.

Игроки Счастливой команды не говорили особо много об этом месте и быстро прибыли к входу в подземелье. На часах было уже четыре утра. Количество играющих людей было уже не таким большим, как при запуске обновления. Особенно это было заметно рядом с подземельями на десять человек. Осталось не так уж и много групп, желающих полюбоваться новыми видами. В конце концов, даже если кто-то собирался просто осмотреть внутренности подземелья, на это всё равно будет потрачен дневной вход в подземелье.

Не говоря лишних слов, Счастливая команда сразу же вошла в подземелье.

Монстры в Подземном Рынке выглядели законопослушными покупателями и продавцами, однако по уровню своей боевой мощи они не уступали монстрам Запечатанного Горного Убежища Воров. Команда придерживалась своей обычной стратегии. Мрачный Лорд исполнял роль главного танка. Ребята предельно осторожно сражались с монстрами подземелья, словно те были боссами. Попривыкнув к моделям поведения монстров и наработав определённый уровень взаимодействия, скорость их прохождения начала медленно возрастать.

В Подземном Рынке было пять боссов, как и в Запечатанном Горном Убежище Воров. На этот раз ребятам пришлось потратить больше времени для ознакомления со здешними монстрами. Им потребовалось потратить целых сорок минут, чтобы добраться до первого босса.

Злобный Разносчик Нилз.

Этот парень выглядел очень свирепо. Он больше походил на вора, чем на разносчика. И что более важно, он был не один. Нилз привёл с собой банду хулиганов. Увидев Мрачного Лорда и остальных ребят, он тут же приказал своим подручным их атаковать. Для переговоров не было времени. Босс испытывал по отношению к Счастливой команде совершенно необоснованную агрессию.

Ребята ничего не могли с этим поделать. Вэй Чэнь начал проклинать тупость системы. Команде ничего не оставалось, кроме как встретить вражеское наступление.

Вместе с Нилзом им противостояли десять врагов: по одному врагу на игрока.

К счастью Счастливая команда не была обычной слабой командой. Более того, во время сражения со Снежным Орлом Запечатанного Горного Убежища Воров они научились справляться с большими группами монстров. Единственное отличие заключалось в том, что на этот раз в сражении принимал участие сам босс. Нилз возглавлял наступление. Прежде чем две стороны встретились, он поднял руки и заревел. От его тела отделилась неясная тень.

- Ах! - воскликнул Булочка. Атака босса попала по нему. Вот только его восклицание было скорее наполнено радостью, нежели испугом.

- Он Хулиган! - радостно воскликнул Булочка.

Остальные лишились дара речи.

Злобный Разносчик Нилз бросил кирпич. Это был навык Хулиганов. Казалось, Булочка испытывал особые чувства по отношению к этому боссу.

- Позвольте мне разобраться с ним! - нетерпеливо бросил Булочка.

- Сперва разберись с мобами поменьше. Босса пока оставь на меня, - поспешно произнёс Е Сю. Даже в условиях пятиуровневого подавления Танг Ро и Булочка не испытывали особых проблем в сражении с обычными монстрами. Но сейчас речь шла не об обычных монстрах, а о боссе подземелья на десять человек. Е Сю чувствовал, что будет лучше, если сначала он проверит способности босса. В конце концов, он был более опытным игроком. Несмотря на то, что он тоже в первый раз видел этого босса, исходя из его действий, он смог уже сделать несколько предположений. Пока что Танг Ро и Булочка не обладали подобной способностью.

Булочка не стал возражать против слов Е Сю. Развернувшись, он бросил кирпич в сторону ближайшего монстра.

- Хорошо босс! Хорошенько позаботься о нём для меня! - произнёс он.

- Конечно... - ответил Е Сю, после чего направил Мрачного Лорда навстречу боссу.

В подобной хаотичной стычке Ань Вэнь снова испытывал наибольшее давление. Любая ошибка ребят только усиливала это давление.

Как оказалось впоследствии, их опасения были напрасными. С девятью подручными босса получилось довольно легко справиться. Пока остальные разбирались с монстрами, Е Сю тестировал способности босса. После этого он подкорректировал общее построение и все занялись Нилзом. Битва протекала предельно гладко. Вскоре здоровье босса опустилось в красную зону. Все поспешили отступить. Последним отступившим был Мрачный Лорд. К счастью, Нилз не стал активировать никакого ужасающего убийственного движения. В итоге с

ним было быстро покончено.

Первое убийство!

Как и ожидалось, после убийства первого босса ребята заслужили достижение первого убийства. Все были очень довольны этим исходом. Игроки во внешнем мире тихо выругались. Клубные гильдии продолжали обливаться слезами.

Мо Фань первым же делом проверил дпс чарт.

Стоило ему это сделать, как в его глазах образовалась пустота. В этот момент ему очень захотелось, чтобы Е Сю забыл проверить дпс чарт, как он забыл это сделать во время прохождения подземелья на пять человек.

Но его надеждам не суждено было сбыться. Е Сю даже подбросил топлива в огонь своей следующей фразой.

- Кто-то недавно хотел проверить дпс чарт, не так ли? – спросил он.

Этим кем-то, разумеется, был Мо Фань. Он уже проверил статистику дпс чарта. Слова Е Сю заставили его крепче сжать свою мышку.

Дпс чарт выглядел таким же, как и во время прохождения Запечатанного Горного Убежища Воров.

Первую строчку занимал Стрелок Рассвета. У Чэнь пришёл из про-сцены. Его навыки были отточены сражениями с сильными оппонентами. Также Лаунчеры считались персонажами с высоким показателем урона, поэтому У Чэнь продолжал занимать первое место.

На втором месте шёл Мрачный Лорд. Несмотря на то, что он немного отставал по урону от Стрелка Рассвета, это не мешало ему поддерживать стабильный уровень агрессии.

На третьем и четвёртом месте были Мягкая Мгла и Булочка. Пятое место занимал Ветренное Создание, шестое – Один Дюйм Пепла.

Седьмое, восьмое и девятое место принадлежало мешкам с песком: Обману, Скрытому Свету и Туманной Мгле.

Вот только в отличие от Обмана, Скрытый Свет и Туманная Мгла имели хорошие оправдания своему жалкому урону. Все признавали их вклад в сражение.

Мо Фань чувствовал, что он сходит с ума.

«Что происходит? Почему мой дпс падает на дно, когда я играю вместе с командой? В подземелье на пять человек всё было не так!».

Даже не беря в расчёт шестёрку игроков, занимавшую первые строчки дпс чарта, даже Туманная Мгла практически приблизилась по урону к Обману и Скрытому Свету. Скрытый Свет дышал в затылок Обману. Тем не менее, Мо Фань знал, что Е Сю ограничил боевую мощь Скрытого Света четырьмя призванными существами. Только из-за этого ограничения Скрытый Свет проиграл ему. Если бы Скрытому Свету позволили выложиться на полную, то, скорее всего, Обман бы остался далеко позади.

В реальности Обман время от времени даже проигрывал по урону четырём призванным

существом Скрытого Света.

- Мм, дпс чарт не поменялся. Тут не о чём особо говорить. Те, кто хорошо справился, продолжайте и дальше усердно работать. Те, кто справился плохо, продолжайте и дальше быть мёртвым грузом, - произнёс Е Сю.

Все поняли, кого он имел в виду. Отсмеявшись, ребята продолжили прохождение. Мо Фань пребывал в смятении. Создавалось впечатление, что при движении Обман начал покачиваться из стороны в сторону.

Счастливая команда продолжила убивать монстров и боссов.

Им удалось пройти через второго и третьего босса. При каждой проверке дпс чарта Обман продолжал всё ниже падать на дно.

Мо Фаню хотелось покинуть группу, но он сопротивлялся этому желанию, потому как знал, что Е Сю пытается что-то до него донести посредством этих неудовлетворительных результатов. Если он задаст прямой вопрос, то не будет ли это означать, что Е Сю добьётся своего? В итоге Мо Фань продолжил сдерживаться. Он даже дал себе клятву, что лично узнает, в чём заключается его проблема.

К сожалению, он не мог сосредоточиться. Е Сю не отдавал ему никаких приказов. Во время сражения с четвёртым боссом Мо Фань был недостаточно осторожен, что привело к смерти его персонажа.

В подземельях смерти были обычным делом. Вероятность выпадения снаряжения была довольно мала. Чтобы не растаптывать боевой дух игроков, штраф за смерть в подземельях был не особо суров.

Просто сегодня был не день Мо Фаня. Так получилось, что после смерти Обмана из него выпала часть снаряжения.

Однако, в этот момент Мо Фаню было плевать на потерянное снаряжение, потому что после смерти его персонаж был выброшен из подземелья. Мо Фань почувствовал, что у него начинает кружиться голова.

Остальные продолжили тихо сражаться с боссом. Никто ничего не сказал. Утешать его? Он не заслуживал их дыхания!

Исчезновение Обмана практически никак не сказалось на сражении с боссом. Вскоре четвёртый босс погиб, наградив ребят очередным достижением первого убийства.

- Продолжим, - как и ожидалось, в отсутствие Обмана Е Сю не стал поднимать статистику дпс чарта.

Обман продолжал стоять снаружи подземелья. Мо Фань невидящим взглядом смотрел в свой монитор.

«Почему?».

Мо Фань не думал о том, почему он умер. Он знал, что это была его ошибка. Если бы не его беспечность, то он бы не умер в том моменте.

Он продолжал размышлять о своём уроне.

Несмотря на то, что он не мог увидеть статистику дпс чарта по четвёртому боссу, он не сомневался, что там не было никаких изменений.

Мо Фаню казалось, что он упёрся в непреодолимую стену. Неужели остальные наносили больше урона, потому что они были лучше него?

Мо Фань осмотрелся по сторонам.

Дым от зажатой во рту сигареты обволок лицо Е Сю.

Вэй Чэнь с выражением ненависти на лице время от времени изрыгал проклятия.

Поднятые брови и смеющиеся глаза. Кто знает, чему так радовался Булочка?

Мо Фань больше не мог смотреть на этих людей. Почему его урон был ниже, чем у них. Почему?!

Мо Фаню требовалось логическое объяснение. Он чувствовал, что Е Сю знает ответ на этот вопрос, но лучше он потратит в десять раз больше времени на поиск ответа, чем станет обращаться к нему за помощью.

Ребята продолжили проходить подземелье. Мо Фань стал просматривать статистику дпс чарта этого дня. Он намеревался тщательно её изучить.

Статистика Подземного Рынка не особо отличалась от статистики Запечатанного Горного Убежища Воров. Верхние и нижние строки дпс чарта продолжали занимать одни и те же персонажи.

Мо Фань проверил статистику по каждому боссу, но так и не смог найти ответа на свой вопрос.

Также было ещё подземелье на пять человек. Мо Фань проверил и его. Несмотря на то, что он уступил Стрелку Рассвета У Чэня, разница была не такой уж и существенной. К тому же этот У Чэнь был весьма неплохим игроком. При взгляде на его ровную осанку и спокойное лицо, можно было сказать, что он выглядел настоящим экспертом по сравнению с остальными парнями.

Во время сравнения статистики между подземельями на пять и десять человек, Мо Фань внезапно обнаружил одно несоответствие.

Он не смотрел на места в дпс чарте. Его внимание привлёк нанесённый урон.

Его урон в подземелье на десять человек был намного ниже, чем урон в подземелье на пять человек. Это было нормально. Подземелье на десять человек было гораздо сложнее, чем подземелье на пять человек.

Но остальные? Их урон в подземелье на десять человек не только не упал, он вырос!

Почему? Как они играли?