

Счастливая команда сумела украсть у Великолепной Эры два рекорда, тем самым обесценив тяжёлую работу этой команды. К счастью существовала система, которая со всей серьёзностью выполняла свою работу. Несмотря на то, что усилия Великолепной Эры не показали по ТиВи, они записались на доске рекордов. Из-за того, что они не были на первом месте, чтобы увидеть их рекорд, нужно было кликнуть по доске рекордов соответствующего подземелья.

После прохождения двух подземелий Счастливая команда нанесла очередной внезапный удар по недавнему рекорду Великолепной Эры, однако, допустив несколько ошибок, в итоге им так и не удалось добиться желаемого.

Несмотря на некоторую горечь поражения, вскоре ребята ощутили облегчение. В конце концов, установление рекордов было гонкой против времени. Даже самая маленькая ошибка могла привести к потере времени. Счастливой команде не нужно было детально разбирать свои ошибки. До тех пор, пока ребята будут сохранять спокойствие и концентрацию в своём следующем прохождении, этого будет вполне достаточно.

- Мне очень хотелось бы увидеть выражения лиц парней из Великолепной Эры! - после этих слов Чень Го перевела взгляд на окно. Её мысли снова начали блуждать. Тем не менее, сцена за окном разрушила воображаемый ею образ. Они сейчас находились в тренировочном доме команды, а не в Счастливом интернет кафе, напротив которого располагалось здание клуба Великолепной Эры.

- Хаха, - Е Сю посмеялся над её комментарием, однако в реальности, он не испытывал такого восторга, как Чень Го.

На этот раз им на самом деле удалось превзойти Великолепную Эру, но чтобы это сделать, им пришлось пожертвовать многими вещами. Если бы не вмешательство Великолепной Эры, они бы могли ещё долго играть с рекордами подземелий, но теперь с этим было покончено. Если ребята выложатся на полную, они сумеют перебить рекорд Великолепной Эры, но о фарме оранжевого снаряжения при помощи установления рекордов уже можно было забыть.

В итоге Великолепная Эра отняла у Счастья довольно много потенциального снаряжения и материалов.

В этом соревновании Великолепная Эра проиграла по духу, в то время как Счастливая команда проиграла в материальном плане. Исходя из итоговых результатов, это Счастливая команда должна была сейчас обливаться слезами.

Тем не менее, эти потери не особо огорчили Е Сю. У него не было времени, чтобы предаваться грусти. Одна возможность была утрачена, а это означало, что должны быть найдены другие возможности, которые бы помогли команде восполнить потери. И эти возможности должны были вот-вот появиться.

25 декабря. Рождество наступало в среду следующей недели. В понедельник текущей недели в Славе уже должен был появиться рождественский ивент.

Рождественские ивенты каждого года были неразрывно связаны с подарками. Но чтобы получить эти подарки, нужно было пройти какое-то испытание.

Рождественский ивент этого года не был исключением. Он позаимствовал знаковые особенности рождества. В этом году игрокам предстояло воровать чулки.

Сами чулки не были подарками: они были вещами, за которые можно было получить подарки. Концепция ивента была предельно проста. Чем больше чулок вы соберёте – тем больше получите подарков.

Чулки не были просто так разбросаны по игровому миру, ожидая, пока их придут и подберут игроки. Чтобы получить чулки, нужно было сперва принять квест, а затем отправиться на определённую карту.

Эти карты не были картами подземелий, скорее это были аренные типы карты. На каждой карте находилось фиксированное количество чулок. Чтобы собрать больше всего чулок, было недостаточно иметь острый глаз и проворные руки.

Весь ивент длился на протяжении трёх дней, а начинался он в полночь 25 декабря. Сразу после наступления полночи игроки начнут принимать квесты. Количество доступных квестов было ограничено. Каждый игрок сможет принять лишь три квеста в день. В итоге получалось, что один персонаж мог выполнить девять квестов за ивент. У игроков было множество времени. Им не нужно было никуда спешить.

Также были дополнительные детали по поводу этого ивента. После обнародования информации, все начали к нему готовиться.

- В одном сражении будет участвовать 50 игроков. 20 чулок будут разбросаны в случайных местах на одной карте. Чулки не привязываются и поэтому могут выпасть после смерти персонажей. После сбора двадцати пар чулок квест считается завершённым. Хех, в этом году компания хочет, чтобы мы начали убивать и обворовывать друг друга! – после прочтения деталей ивента, Вэй Чэнь поделился со всеми своими мыслями.

- Вас телепортируют на случайную карту. Маленькие группы могут принимать квесты вместе, но не большие команды. Хаха, они не позволяют участвовать большим командам. Вероятно, они не хотят позволить большим гильдиям собрать группу из 50 человек. Если речь идёт о маленьких группах, тогда нам нужно разделиться на две команды, – продолжил Вэй Чэнь.

- Там ведь не говорится, что группы должны состоять из пяти человек, не так ли? – уточнил Е Сю.

- Нет, – ответил Вэй Чэнь после того как просмотрел доступную информацию. Прокрутив в голове вопрос Е Сю, он моментально всё понял: маленькая группа могла получить на одной карте лишь 20 чулок. Один человек также мог получить 20 чулок. В теории, если они соберут две группы, тогда за один квест их команда сможет получить 40 чулок. Тем не менее, если они разделятся, тогда команда сможет получить 200 чулок. С другой стороны было сложно сказать, сколько именно чулок сможет получить каждый из них по отдельности.

- Рейтинги! Также есть рейтинги! – продолжив читать детали ивента, Вэй Чэнь обнаружил секцию с описанием рейтингов. Как и ожидалось, за первые места рейтинга полагались награды, которые, без сомнения, были самыми вкусными наградами.

Существовало несколько типов рейтингов: гильдейский рейтинг, соло рейтинг и партийный рейтинг. Игроки не могли участвовать сразу и в партийном рейтинге и в соло рейтинге. Другими словами, игроки, желающие попасть в соло рейтинг, не могли ни с кем объединяться в группы. Если же в рейтинг хотела попасть группа, то все квесты должны были выполнять одни и те же персонажи одной группы.

- Мы должны попасть в эти рейтинги! – заключил Вэй Чэнь.

- Конечно.

- Тогда я пойду отпрошусь у Самсары. Они определённо захотят, чтобы я поучаствовал в этом ивенте на их стороне, - произнёс Вэй Чэнь. Ему было непросто добиться своей текущей позиции в роли шпиона. Он не хотел так легко с ней прощаться. Сейчас пришло время бросать вызов новым подземельям. Выдающиеся лидерские способности Вэй Чэня были по достоинству оценены Самсарой. Тем не менее, его персонаж в Самсаре имел довольно унижительный уровень: 72! У Вэй Чэня не было лишнего времени на его прокачку, также он не хотел передавать его кому-то на скоростную прокачку. Ему приходилось выгадывать тут и там немного времени, чтобы медленно его прокачивать. Тем не менее, персонаж маленького уровня никак не влиял на его лидерские способности. Он использовал своего Чернокнижника 72 уровня, чтобы проходить новые высокоуровневые подземелья.

- Один день, один аккаунт, три квеста. Ты можешь успевать их делать двумя аккаунтами, - напомнил Вэй Чэню Е Сю.

- Я просто предупреждаю их заранее. Будет видно, когда придёт время! - в Самсаре Вэй Чэнь играл роль грубого, но очень серьёзного и ответственного лидера команды.

- Как будет действовать наша команда? - спросила Чень Го.

- У каждого из нас есть два аккаунта, поэтому в идеале нам нужно выполнять по шесть квестов в день! - ответил Е Сю.

- Тогда кто будет объединяться в группы, а кто будет играть соло? - продолжила допытываться Чень Го.

- Над этим... стоит хорошенько подумать, - ответил Е Сю.

<http://tl.rulate.ru/book/173/347231>