

Глава 213 - Матч с заранее известным результатом.

Конечно, у Чен Ехуя были свои собственные причины выступить против Е Сю, которые были более весомыми, чем причины Одинокого Глотка. Тот лишь чувствовал, что Е Сю обвел его вокруг пальца, в то время как Чен Ехуй ощущал, что Е Цю полностью изменил его жизнь.

Однако на этот раз Чен Ехуй не стал действовать импульсивно и хорошо все обдумал.

Ли Хао своим примером научил его этому.

В свое время это он убедил Ли Хао объединить силы для того, чтобы избавиться от Е Цю. Чен Ехуй рассматривал Ли Хао как одну из шахматных фигур.

Они великолепно справились со своей задачей, из-за чего Чен Ехуй испытал невероятную радость.

Благодаря тому периоду времени Чен Ехуй установил дружеские отношения с Ли Хао и даже получил помощь профессиональных игроков на новом сервере. Ли Хао продолжал отыгрывать роль хорошей шахматной фигуры.

До того момента, как они снова встретились с Е Цю.

В этот раз подавление Е Цю можно было рассматривать как второстепенную задачу. Тем не менее, обоим привлекала перспектива прищемить хвост общему врагу, так что они без колебаний отдались столь увлекательной миссии.

Шахматная фигура действовала с воодушевлением, Чен Ехую оставалось только поддерживать ее во всех начинаниях.

Вот только на этот раз она потерпела сокрушительное поражение. Чен Ехуй, впрочем, не придавал этому особого значения. Все же это была всего лишь шахматная фигура.

Чен Ехуй решил лично разобраться с проблемной ситуацией, однако также не преуспел. В итоге он все-таки нашел способ решения так тяготившей его проблемы, но, когда обернулся посмотреть на шахматную фигуру, неожиданно обнаружил, что та покинула его. А у самого Чен Ехуя уже не было никакой возможности выйти из затеянной им игры.

Чен Ехуй наконец-то осознал, что задача по устранению Е Цю оказала гораздо более благотворное влияние на его фигуру, чем на него самого.

Получалось, что настоящей шахматной фигурой был он.

Ли Хао развернулся на 180 градусов и отправился заниматься своими собственными делами, оставляя задачу по подавлению Е Цю на Чен Ехуя. Если тот справится, это вполне удовлетворит Ли Хао.

Чен Ехуй никак не мог избежать выполнения этой задачи, потому что она уже успела стать частью его основной задачи, которая заключалась в развитии гильдии на новом сервере.

У Чен Ехуя не было выбора. Единственная польза от этой ситуации заключалась в том, что он хотя бы "прозрел" и правильно расставил приоритеты.

Если уж противостояние с Е Цю теперь его проблема, то неплохо бы извлечь из этого какую-нибудь выгоду.

Этот Бог Славы высшего уровня не разочаровал его.

Из-за того, что несколько игроков разгромили команду из 32-х человек, Одинокий Глоток был в ярости. Теперь большие гильдии должны прислать гораздо больше людей, так ведь?

Десятый сервер воистину превратился в непростое место из-за существования Е Цю. Именно об этом думал Чен Ехуй, обсуждая с Холодной Ночью и Одиноким Глотком, как им следует поступить с Мрачным Лордом.

Тем не менее, все три лидера гильдий командовали только своими войсками. Кроме них были еще игроки из четырех других гильдий, которые сами по себе искали любые следы Мрачного Лорда.

- Бл*ть, они идиоты? Неужели они думают, что враги будут просто ждать нас тут, чтобы мы могли убить их? - Одинокий Глоток был очень невысокого мнения об этих игроках.

- Поскольку по дороге сюда никто из нас не наткнулся на них, мы можем предположить, что они ушли в оставшихся направлениях. - Сказал Холодная Ночь.

- Они не будут прятаться в округе и бесцельно тратить время. У них, безусловно, есть конечный пункт назначения, - сказал Чен Ехуй.

- Город Трав, Пустая Земля или Могильник. Если бы они направлялись туда, мы бы давно их обнаружили. Альтернатив всего две: Прямое Ущелье и высокоуровневый Огненный Лес, - сказал Холодная Ночь.

- Или они проходят квесты в маленьких деревнях вокруг города Трав. - заметил Чен Ехуй.

- Мы можем послать людей, чтобы посмотреть, - предложил Одинокий Глоток. Трое совещались, обсуждая дальнейшее передвижение своих войск.

- Если это Прямое Ущелье оу - Холодная Ночь внезапно остановился.

- Что? - спросили двое других.

- Я только что получил сообщение. Мы знаем, где они, - взволнованно сказал Холодная Ночь

- Сообщение? Откуда?

- Игрок, который, выполняя квест, направлялся в Травяной Лес, встретил их на своем пути. Он видел, как они пошли в сторону Прямого Ущелья, - ответил Холодная Ночь.

- Прямое Ущелье? Они же не собираются пойти в подземелье, не так ли? - Одинокий Глоток был в депрессии. Если Мрачный Лорд продолжит проходить подземелья, это будет означать, что большие гильдии лишь зря потратили свое время, так ничего и не добившись. Хуже быть просто не могло.

- Они же не станут устанавливать рекорд... или станут? - Холодная Ночь ощущал желание закашляться кровью. Он на самом деле очень боялся, что Мрачный Лорд установит очередной рекорд, который будет им не по зубам.

- Он слишком самонадеян! - ругался Одинокий Глоток. Он был расстроен из-за того, что они не знали, где находится Мрачный Лорд. Однако, после того, как об этом стало известно, он разозлился. Ни тот, ни другой вариант его не устраивал.

- Есть много входов в Прямое Ущелье. Будет сложно остановить их... - сказал Чен Ехуй.

- Мы определенно засечем их, когда они будут входить или выходить. Потом мы подтянем туда людей, чтобы стояли на страже. - Сказал Холодная Ночь.

- Так чего мы ждем? Давайте отправляться к Прямому Ущелью, - Одинокый Глоток немедленно двинулся в путь, и игроки Самсары последовали за ним.

Внутри Прямого Ущелья Е Сю двинулся вперед как осенний шторм. К сожалению, в самом начале прохождения они допустили ошибку, что сделало невозможным установление рекорда. В результате они просто проходили подземелье в обычном темпе.

Войдя в данж, Танг Ро яростно вступила в бой. Она еще не успела остыть после недавних стычек с игроками. Тем не менее, после убийства первого босса ее боевой настрой вкупе с энергией, начали понемногу идти на спад. То же самое происходило и с Булочкой. Оба игрока постепенно теряли свой пыл, до тех пор, пока не расслабились до полного наплевательства на происходящее.

- Эй эй, вы, двое, - обратился к ним Е Сю. - Где ваш боевой дух! Булочка, спой что-нибудь для нас.

- НЕТ! - синхронно воскликнули Танг Ро и Су Мученг. Несколько посетителей интернет-кафе посмотрели в их сторону.

Провокация Е Сю немного подняла боевой дух Танг Ро, однако этот эффект не продержался долго.

- Что не так? Тебе скучно? - Спросил Е Сю.

- Да... - Сказала Танг Ро.

- Это нормально, - рассмеялся Е Сю. Он видел всю игровую жизнь Танг Ро. Устанавливать рекорды подземелий - занятие довольно скучное в глазах нового игрока. Танг Ро привлекало только соперничество. Но разве в ее глазах соревнование за рекорды могло сравниться с непосредственными сражениями с другими игроками?

Танг Ро имела некоторый опыт сражений на Арене, но сегодня все было по-другому.

На Арене она с легкостью побеждала игроков, это не приносило большого удовлетворения.

Сражения против команды Маленькой Травы были слишком трудны для неё. Хотя она изо всех сил старалась, но у нее не было никаких шансов на победу. Никто не будет чувствовать себя счастливым при таком раскладе.

Сегодня же, хотя прорвать кольцо окружения и было сложной задачей, она сделала это, выложившись на 120%. Это победа принесла ей удовольствие. Это был первый раз, когда она по-настоящему почувствовала радость от процесса игры. Это было удовлетворение и счастье. Таких эмоций она ни разу еще не испытывала, играя в Славу.

Её воодушевление длилось долго, но теперь практически испарилось. По сравнению с боем, вызвавшим его, подземелья были скучны и унылы.

Главной особенностью PvP является ощущение битвы в каждый момент времени. Вы должны

быть сосредоточены, должны следить за текущей ситуацией и уметь быстро принимать решения; важны разработка и осуществление тактики.

Что касается PvE, то тут нужно сконцентрироваться на том, чтобы не ошибиться. Например, Идиотские гайды Скрытого Света - это истинное отражение тупости PvE. И что еще хуже, предельные рекорды подземелий могут быть установлены только путем безошибочного выполнения идеальной стратегии прохождения.

После того, как вы поняли стратегию, все остальное не более чем рутина. Монстры? БОСС? Подземелья? Это матч, в котором вы уже знаете результат: побил монстров, очистил подземелье.

Процесс достижения уже известного результата не может быть достаточно захватывающим.

Е Сю даже и не собирался искать способ повысить интерес Танг Ро к PvE, он использовал его только как способ обучения и практику развития навыков. И поскольку Танг Ро действительно улучшалась за счет именно такого рода практики, ей было нечего сказать.

<http://tl.rulate.ru/book/173/34908>