

Через пятнадцать секунд после начала боя во дворе появился первый миньон в окровавленной одежде и громко возвестил: «Слишком поздно!», после чего на максимальной скорости помчался в сторону босса.

Лю Чуань сразу увидел миньона, бросил когти и притянул его к себе. Стоит миньону оказаться под влиянием сильного контролирующего навыка, он бежит за игроком, который его притянул. И пусть убить миньона невозможно, урон от него небольшой, здоровье падает всего на несколько десятков очков, что можно легко игнорировать.

Ещё через пятнадцать секунд появился второй миньон. У Цзевэнь щёлкнул правой кнопкой мыши, чтобы отрегулировать угол обзора. В то же время его левая рука нажала на горячую клавишу, куда он привязал навык «Струющийся кнут». Длинный кнут щёлкнул и взлетел в воздух, чтобы мгновенно обвить миньона за талию и притянуть прямым в сторону Пяти ядов!

Когда последователи школы Пяти ядов ударяют кнутом прямо перед собой, это выглядит очень красиво. Школа Пять ядов включает в себя много разных методик использования кнута: длинный кнут — это оружие дальнего боя, очень гибкое в управлении и может использоваться не только для прямых ударов, но и для опутывания противников, отбрасывания их; кнут может свободно вращаться в воздухе, а навыки управления кнутом очень зрелищные и притягательные.

У Цзевэнь повернул голову и осмотрелся. Танмэнь кружил с миньоном по двору, на бегу метая оружие в босса. У Цзевэнь также научился бегать с миньоном и несколько раз ударил босса, когда кнут освободился.

Пятнадцать секунд пролетели быстро, появился третий миньон, и Танмэнь тут же бросил когти и подцепил его. У двоих игроков было отличное взаимопонимание, и благодаря сотрудничеству Танмэня и Пяти ядов миньоны обезвреживались один за другим.

Шаолиню в центре двора пришлось нелегко. Необходимо было пытаться минимизировать урон от босса по себе и продолжать пить красное зелье. Шаолинь без лекаря как младенец без матери. К счастью, Ли Сяну удалось приспособиться к этому ритму: всё-таки босс без особой вариативности атак не такая уж проблема.

Удану было проще всего: он просто стоял на отдалении и бил босса. Пять ядов и Танмэнь ходили вокруг и контролировали миньонов, атакуя по мере возможности.

Вскоре здоровье босса упало до восьмидесяти процентов...

Когда появился шестой миньон, У Цзевэнь растерялся. Площадь заднего двора была очень большой. В этот момент сам он находился на левой стороне двора, а миньон появился на правой стороне. Кнут не достаёт! Если пролететь по прямой вместе с притянутым к себе миньоном, тот окажется слишком близко к боссу и восстановит ему здоровье! Но если У Цзевэнь не полетит по прямой, а отправится в обход, шестой миньон тоже не будет стоять на месте и рванёт в сторону босса, и, пока У Цзевэнь добежит, может быть уже поздно!

У Цзевэнь было рванулся в обход, но увидел, что Ли Сян после небольшой подготовки прыгнул в сторону, вытянув руку с когтями дракона, и оттащил босса за ним на пять метров! Очевидно, он тоже заметил, что Пять ядов находится в левой части двора, а миньон справа слишком далеко от Пяти ядов, и поэтому он решительно прыгнул и оттащил босса назад на безопасное расстояние, достаточное для того, чтобы Пять ядов мог лететь напрямик!

У Цзевэнь больше не колебался. Он полетел по прямой вместе с уже захваченным миньоном, притянул кнотом четвертого миньона, а затем повернулся и продолжил бежать по кругу.

Ли Сян отвёл босса обратно в центр зала.

На девятом миньоне эта неприятная ситуация повторилась. Настала очередь Лю Чуаня его контролировать. Лю Чуань находился в левом нижнем углу двора, в то время как миньон стоял в правом верхнем углу. Когти не достанут! Ли Сян снова схватил босса и подвинул его в сторону на пять метров, чтобы освободить место для Танмэня, который мог полететь напрямик, не задев босса!

Лю Чуань, естественно, подлетел и притянул девятого миньона, и не мог не отметить про себя: этот парень, Ли Сян, очень быстрый!

Если бы не Шаолинь, то Лю Чуаню пришлось бы искусно манипулировать своим Танмэнем так, чтобы облететь босса на самой быстрой скорости. Конечно, с его опытом не было бы проблемы использовать легкий комбинированный шаг S-типа, чтобы как можно быстрее обогнуть босса.

Однако Шаолинь оттащил босса на расстояние, тем самым облегчив Лю Чуаню работу, и в результате тот просто подлетел по прямой. Естественно, прямая — это самое короткое расстояние между двумя точками!

Для Шаолиня способность держать на себе босса — это не мастерство, а лишь самый базовый навык.

Игрок, который способен с первого раза увидеть, что ситуация на поле боя изменилась, и принять наиболее точное решение, решительно изменив маршрут в критический момент так, чтобы переместить босса на другую позицию и освободить достаточно места для товарищей по команде, что для Шаолиня является настоящим мастерством, — вот это мастер, на которого может положиться вся команда!

Лю Чуань просил Ли Сяна посмотреть записи матчей команды Цисинцао и обратить внимание на позиционирование Сяо Сыцзина, и это оказалось действительно полезным. В нужный момент Ли Сян продемонстрировал, что отлично понимает ситуацию на поле боя.

Во многих ситуациях капитан не может присматривать за всеми игроками одновременно, даже если он семи пядей во лбу и глядит в оба.

Действительно хорошие игроки в критические моменты могут действовать без указаний капитана. Игроки, которые ждут, пока другие скажут им, что делать, никогда не смогут стать настоящими мастерами!

Ли Сян только начал играть Шаолинем и пока никак не мог сравниться с Танмэнем и Уданом в их команде, но мог спокойно принять решение в критический момент, вместо того чтобы ждать команды капитана.

Осознание этого факта очень обрадовало Лю Чуаня! Опыт и чутье не подвели его: этот парень страстен и импульсивен, он немного несдержан на язык, но в критический момент на него можно положиться!

\*\*\*

После этого несколько миньонов появлялись на комфортных для команды позициях, команда спокойно работала сообща, не паникуя, как в предыдущие разы. Здоровье босса медленно уменьшалось, ритм становился всё более плавным, и вскоре у босса осталось пятьдесят процентов здоровья.

В этот момент у игроков в центре экрана золотыми буквами внезапно высветилось объявление: «Поздравляем гильдию «Великая лига гурманов»! Пикантный шашлычок из баранины, Маринованные куриные ножки, Острые картофельные ломтики, Тушеные баклажаны, Хрустальные пельмени с креветками, Клецки с кунжутом установили рекорд героического подземелья «Ночное расследование в зале прославленных мечников»! Получено 50300 очков!»

Мировой чат взорвался!

Не только потому, что имена игроков вызвали у всех аппетит! Была еще одна причина — системный рубеж очков наконец-то преодолен!

Особенностью Улинь является так называемая плавающая награда. С увеличением сложности подземелья награда за его прохождение также увеличивается, а с увеличением набранных за прохождение очков выпадают дополнительные предметы. Получается, что выгоднее всего проходить героические подземелья, но в то же время они и самые сложные: их невозможно зачистить в отсутствие опыта и координации между игроками, поэтому большинство новичков не ходят в героические подземелья, а выбирают относительно простые обычные подземелья.

Однако для гильдий прохождение героических подземелий несёт в себе особый смысл — попадание в список героев Улинь. В него заносятся только самые лучшие прохождения героических подземелий! Список может проверить каждый игрок на двенадцати серверах, это самый почётный рейтинг в игре и символ славы!

Рейтинг героического подземелья включает в себя два раздела:

«Список трёх первых»: первая, вторая и третья команды этого сервера, зачистившие подземелье, получают первое, второе и третье достижение за прохождение. Они навсегда попадают в список трёх лучших команд.

«Список достижений»: это казуальный соревновательный режим от разработчиков Улинь.

Общий балл за прохождение подземелья рассчитывается по ходу игры команды в процессе зачистки. Элементы, которые влияют на оценку, включают в себя состав команды, конфигурацию снаряжения, урон в секунду, лечение в секунду, время прохождения, количество смертей и так далее. Система использует фиксированную формулу для комплексного подсчёта очков, чтобы дать всестороннюю оценку общей силы команды. Чем больше очков вы получите и чем выше подниметесь в рейтинге, тем больше плавающих наград вы получите.

В первый список попадает только тройка команд, и больше этот список не меняется, однако рекорд по очкам в списке достижений может быть побит в любой момент.

Например, в Зале прославленных мечников система установила стартовый рубеж в пятьдесят тысяч очков, и если кто-нибудь наберёт больше очков, то об этом будет объявлено на весь сервер, а название команды будет зарегистрировано в списке достижений. Как только другая команда получит результат, превышающий очки, набранные предыдущей командой, список достижений, естественно, будет обновлен.

Из-за того что рейтинг обновляется в реальном времени, конкуренция за этот рекорд бывает очень жесткой! PVP-игроки в игре стремятся объединиться, чтобы играть на арене и в квалификациях, воодушевленно сражаясь каждый день. PVE-игроки предпочитают проходить различные подземелья, а игровой процесс для них прост и казуален.

PVP и PVE — две разные группы игроков. Чтобы сбалансировать эти два пути развития, разработчики установили соревновательный режим специально для любителей подземелий.

Различные подземелья от тридцатого до семидесятого уровня неоднократно изучаются игроками, которые любят ходить в подземелья, и их результаты постоянно обновляются. Такого рода здоровая конкуренция устраивает как разработчиков, так и игроков.

Лю Чуань с ребятами отсутствовали в игре два часа из-за сбоя в сети. Список трёх первых рекордов Зала прославленных мечников уже был заполнен. И вот наконец был преодолен и рубеж списка достижений в пятьдесят тысяч очков.

Пока Ли Сян читал системное объявление, он заодно взглянул и на логи их команды — они торчали в подземелье уже почти сорок минут. Система оценила их прохождение чуть больше чем на десять тысяч очков, потому что играли они слишком медленно, а подсчёт очков всё ещё продолжался.

Команда-рекордсмен набрала больше пятидесяти тысяч очков, и разрыв не такой уж и большой.

Ли Сян не мог не спросить: «Эта Великая лига гурманов довольно любопытная, и ники у всех просто объединены, что это за гильдия?»

Даос Свежего Ветра ответил: «Это профессиональная PVE-гильдия. На самом деле это большая группа из хорошо знакомых друг с другом людей. Их глава — Пикантный шашлычок из баранины. У них на старых серверах много элитных групп семидесятого уровня. Они часто устраивают соревнования по пению между членами гильдии в УУ или играют весь день напролёт и сплетничают в голосовом чате. Они хорошо известны тем, что в их компании одни девчонки, они не принимают к себе парней».

Ли Сян удивился: «Все девчонки? И все гурманы?»

Даос Свежего Ветра сказал: «Да».

Лю Чуань улыбнулся и написал: «В онлайн-игры довольно часто играют с близкими друзьями. Они не участвуют ни в каких битвах гильдий, а просто развлекаются, любят пейзажами и проходят подземелья. Такие чисто развлекательные гильдии действительно редкость!»

Даос Свежего Ветра сказал: «К сожалению, на этом сервере много крупных гильдий, и их рекорд очень скоро побьют».

Не успел он напечатать своё сообщение, как в мировом чате появилось новое системное объявление: «Поздравляем гильдию Госэ\* Тяньсян: Несравненная красавица, Красавица Бинбин, Красавица Шер, Талантливая красавица, Лукавая красавица, Смышлёная красавица побили рекорд героического подземелья «Ночное расследование в зале прославленных мечников»! Получено 52100 очков!»

Ли Сян вздохнул: «Ну ты прям накаркал».

Даос Свежего Ветра: «...»

Ли Сян продолжал любопытствовать: «Из какой гильдии эти национальные красавицы?»

Даос Свежего Ветра сказал: «Госэ Тяньсян — это гильдия под знаменем команды Госэ, их уровень намного выше, чем гильдия для развлечения, созданная обычными игроками».

Ли Сян удивился: «Госэ? Я никогда не слышал об этой команде...»

Даос Свежего Ветра сказал: «Госэ считается одной из восьми лучших команд, но она находится

в самом конце восьмерки. Каждый год в плей-офф она выбывает в первом раунде. Стиль у команды довольно сдержанный, поэтому они не так ярко запоминаются».

Ли Сян показал большой палец вверх: «Даос, ты в Цзянху знаешь всё вдоль и поперек. С таким, как ты, и Baidu не нужна».

Даос Свежего Ветра: «...»

Лю Чуань не мог не сказать: «Мастер, ну что ты как маленький? Откуда столько вопросов?»

Ли Сян почесал затылок: «Мне любопытно!»

Лю Чуань: «Интересуешься профессиональными командами?»

Ли Сян кивнул: «Ну! Я давно не смотрел соревнования. Команды знаю только самые сильные. Чемпионы прошлого сезона — Чанъань, второе место заняла Цисинцао, третье место — Тунцюэ, а четвертое забыл...»

Даос Свежего Ветра как мистер всезнайка продолжал: «Места с четвертого по восьмое заняли Шэнтан, Лохуацзи, Фэнхо, Госэ, Хуася».

Ли Сян отправил большой палец в чат.

Лю Чуань сказал с улыбкой: «Хватит болтать, бейте босса! Он впадает в ярость!»

Не успели ребята прочесть слова Лю Чуаня, как босс действительно разозлился, но, к счастью, Ли Сян успел отступить назад. Все сразу же сконцентрировались, сосредоточив свои атаки на боссе, и наконец убили его.

Лю Чуань объявил: «Лут за Мастером».

Ли Сяну сегодня уже один раз повезло, поэтому он без возражений подбежал к сумке и коснулся её. На этот раз ему выпал лук и стрелы для Танмэня, одеяние сил природы, также для Танмэня, ещё пояс для Пяти ядов и ожерелье для Удана.

Ли Сян чуть не расплакался: «Почему опять не для меня!»

Два босса не оставили его с пустыми руками: всего из них выпало три оружия, три фиолетовых снаряжения и одно ожерелье, но Ли Сян не мог использовать ни одно, все они были для его товарищей по команде! Это удача или неудача?

Лю Чуань улыбнулся: «Мастер сегодня работал задаром, сочувствую».

Даос Свежего Ветра спокойно сказал: «В следующий раз».

У Цзевэнь также последовал его примеру: «Не переживай».

Ли Сян: «...»

С таким же успехом могли бы и не утешать!

Они вчетвером вместе прошли подземелье, и Лю Чуань внезапно спросил: «Даос, как ты думаешь, наша команда сможет поставить рекорд?»

Ли Сян напомнил: «Окончательный результат нашего прохождения — восемь тысяч очков, а новый рекорд Госэ Тяньсян — пятьдесят две тысячи очков, слишком большой разрыв!»

Лю Чуань улыбнулся и сказал: «У нас синее снаряжение, и мы несколько раз останавливались, чтобы провести обучение, но это только первый раз. Оценка подземелья во многом зависит от снаряжения и скорости».

Ли Сян, задумавшись, решил, что это логично. Они вчетвером действительно становятся всё лучше и лучше. Они уже так хорошо сработались с первой попытки. Результаты прохождения должны улучшиться ещё в несколько раз.

Сейчас все носят синее снаряжение, и урона явно недостаточно. Качество фиолетовой экипировки на порядок выше, чем у синей. Если полностью одеться в фиолетовый шмот, эффективность можно значительно повысить. По мере улучшения оценки за подземелье награда тоже будет расти.

Ли Сян не мог не разволноваться: «Давайте тоже попробуем установить рекорд!»

Даос Свежего Ветра спокойно сказал: «Нам доступно ещё четыре прохождения сегодня, но побить рекорд сложно, и нам нужно найти ещё двух игроков».

Лю Чуань спросил: «Может, у тебя есть какой-нибудь знакомый крутой игрок?»

Даос Свежего Ветра сказал: «Нет. Я пришёл в игру один».

Лю Чуань беспомощно ответил: «Похоже, что мы можем полагаться только на судьбу и попытаться найти двух мощных игроков».

Даос Свежего Ветра спросил: «Ты действительно хочешь побить рекорд?»

Лю Чуань: «Конечно, за рекорд дают много опыта, и плавающая награда также очень соблазнительная. Есть неплохие шансы получить драгоценные материалы и камни пяти стихий».

Даос Свежего Ветра немного подумал и сказал: «Я выхожу онлайн не всегда в одно и то же время. Обычно это после восьми вечера, уйду спать около двух ночи. Если я буду онлайн, то просто позовите меня».

Лю Чуань кивнул: «Без проблем».

Все четверо перевели дух, а Лю Чуань тем временем купил у NPC несколько наборов красного лекарства и бросил его Ли Сяну, после чего сказал: «Продолжаем проходить героическое подземелье, у нас есть ещё четыре раза».

После первого учебного прохождения, а также только что полученных фиолетовых шмоток скорость прохождения подземелья значительно увеличилась. Четвёрым игрокам понадобилось всего двадцать пять минут, чтобы его закончить. Итоговая оценка их прохождения была увеличена до тридцати тысяч баллов, а награда состояла из нескольких камней пяти стихий.

Ли Сян с волнением сказал: «Если будет шесть человек, урон будет выше, и оценка обязательно улучшится!»

Лю Чуань прекрасно понимал недостатки своей команды. Четыре человека могут идеально пройти подземелье, не допустив ни единой ошибки, но, если они захотят побить рекорд, это совсем другое дело. В конце концов, стараний четырёх человек всё ещё недостаточно. Зачистка слишком медленная, а статистика DPS оставляет желать лучшего.

Размышляя о том, где найти двух мощных товарищей по команде, Лю Чуань между делом кликнул на непрочитанное личное сообщение в левом нижнем углу экрана.

Писал Ранящая душу трава: «Дружище! Ты наконец-то онлайн!»

Лю Чуань про себя: «Минуточку! Чуть не забыл про главу гильдии!»

Когда брачная церемония закончилась эпик фейлом, люди из Гильдии Цисинцао ушли, и Лю Чуань забыл им объяснить, почему его команда внезапно отключилась. Надо думать, что люди, приславшие на свадьбу красные конверты, были несколько расстроены.

Лю Чуань поспешил исправить положение: «Прости, прости, в интернет-кафе вырубил свет, и нас всех выкинуло из сети».

В интернет-кафе могут отключить свет...

Ранящая душу трава молча возмутился такой отговорке, но сделал вид, что всё в порядке: «О, вот оно что».

Лю Чуань улыбнулся и сказал: «Ты меня искал?»

Ранящая душу трава закинул удочку: «Я больше не буду ходить вокруг да около. Дружище, ты не хочешь присоединиться к нашей гильдии Цисинцао?»

---

\*Госэ — национальная красавица (красавец), гордость государства.

YY — китайская социальная сеть, основанная на видео-контенте.

Baidu — лидер среди китайских поисковых систем (как в англоязычном интернете Google, а русскоязычном - Яндекс).

NPC (Non-player character), непись — неигровой персонаж, которым управляет не игрок, а компьютер или искусственный интеллект.

DPS (Damage per second), урон в секунду — показатель количества урона, которое наносит оружие, оборудование, игрок или группа игроков.

HPS (Heal per second), лечение в секунду — показатель количества здоровья, восстановленного игроком или группой игроков. Учитывается как здоровье, восстановленное себе, так и другим игрокам или NPC.

PVP (Player versus player), игрок против игрока — игровой режим, в котором реальный игрок играет против другого реального игрока. Это могут быть дуэли, арены, командные сражения, убийство игроков в открытом мире и пр.

PVE (Player versus environment), игрок против окружения — игровой режим, в котором реальный игрок играет против компьютера или искусственного интеллекта. Этим термином обычно обозначают любую игровую активность, не связанную с дуэлями, командными сражениями или убийством игроков.

<http://bllate.org/book/15720/1406712>