

Анонс ивента был выпущен за два дня до его официального запуска. Старые игроки понимали важность рождественского ивента и поэтому ответили сразу же после выхода новостей. Желающие сформировать группы начали искать своих друзей. Одиночки в течение двух дней планировали улучшить своё снаряжение.

Клубные гильдии не собирались пропускать этот ивент. Помимо участия в самом ивенте, они будут соревноваться между собой за места в рейтингах. Награды за первые места в рейтингах живо продвигались.

Тем не менее, стоило игрокам клубных гильдий подумать о существовании Мрачного Лорда, как на их лицах появлялись горькие ухмылки. Участвующие в этом ивенте игроки будут телепортированы на случайные карты. Также в этом ивенте могли принимать участие только маленькие группы. По итогу преимущество клубных гильдий в наличии большого количества игроков отобразится только в гильдейских рейтингах. Сколько бы групп и одиночек они не имели, они не смогут собраться все вместе на одной карте.

Это соревнование станет тестом навыков элитных игроков и команд. Топовые гильдии были бы полностью уверены в себе, если бы не существование Счастья... Доминация Счастья в новых подземельях продемонстрировала всем её силу. Подземелья тоже являлись полем соревнований между элитными игроками и командами топовых гильдий, но каков был итоговый результат?

Только профессиональные команды могли соперничать со Счастливой командой. Рождественский ивент не пересекался с матчами про-лиги. Он начинался в среду и заканчивался в пятницу. После завершения ивента в субботу должен был стартовать шестнадцатый раунд про-лиги. Тем не менее, про-игроки не собирались отправляться в игру, чтобы повеселиться на ивенте, вместо этого они будут подготавливаться к предстоящим матчам. Возможно, самые заинтересованные про-игроки и сыграют парочку раз, но не стоило надеяться на то, что они смогут попасть в рейтинги ивента.

Лидеры клубных гильдий были обеспокоены! Два подготовительных дня пролетели в мгновение ока. Рождественский ивент официально стартовал. Из-за ограничения количества доступных дневных квестов, немногие игроки с нетерпением ожидали наступления полночи. Клубные гильдии также пока не стали отправлять участвовать в ивенте свои элитные команды. Их целью были рейтинги, поэтому прежде чем выпускать стрелу в цель, они хотели понаблюдать за развитием ситуации.

Этой ночью клубные гильдии изучали новый ивент, параллельно отслеживая ситуацию в рейтингах.

Мрачный Лорд? Счастье? Скоро ли они появятся в рейтингах?

Нет. С восходом солнца ни один игрок Счастливой команды так и не появился в рейтингах ивента. Несмотря на то, что клубные гильдии пока не отправляли участвовать в ивенте своих элитных игроков, их крепкие основы уже начали сказываться на результатах. В этой куче мале первые места в одиночном и партийном рейтинге занимали игроки клубных гильдий. О гильдейском рейтинге не стоило и говорить. Первые двадцать мест были заняты клубными гильдиями. Некоторые люди начали сравнивать этот рейтинг с рейтингом Альянса, чтобы найти возможные отличия.

И отличия были.

К примеру, первое место в рейтинге занимала гильдия Самсары. После того как Самсара одержала победу в чемпионате прошлого сезона, их гильдия начала развиваться взрывными темпами. Члены гильдии также были невероятно прилежными. Традиционные гранды, в лице гильдий Синего Ручья, Маленькой Травы и Амбиций Тирана следовали сразу же за гильдией Самсары. Команда Тирании занимала первое место в Альянсе, но их внутриигровая гильдия ничем не отличалась от других гильдий сильных команд. Тирания команды в Альянсе никак не отображалась на их гильдии.

Также в рейтингах была гильдия Великолепной Династии. Несмотря на вылет Великолепной Эры из Альянса, их гильдия продолжала оставаться на плаву. В данный момент на Великолепную Эру надеялись только самые преданные её фанаты. Выступление Великолепной Династии в этом ивенте было экстраординарным. Несколько клубных гильдий среднего и низкого уровня уступили им.

Второе большое несоответствие демонстрировала гильдия Небесного Правосудия. Команда Небесных Мечей балансировала на опасном краю. Они продолжали то попадать, то выходить из зоны вылета из Альянса. Тем не менее, в этом ивенте их гильдия Небесного Правосудия занимала весьма впечатляющее место: седьмое. Ходили слухи, что гильдия Небесного Правосудия объявила дополнительные награды для своих игроков за участие в этом ивенте, чтобы таким образом повысить их энтузиазм. Нужно было провести более тщательное расследование, чтобы подтвердить или опровергнуть правдивость этого слуха.

Клубные гильдии приковали к себе взгляды многих игроков, сами же они усиленно искали положение Счастливой гильдии в рейтингах, чтобы понять, представляет она для них угрозу или нет. В итоге все вздохнули с облегчением. Счастливая гильдия была всё ещё слишком слаба. Для попадания в гильдейский рейтинг было бессмысленно рассчитывать лишь на нескольких элитных экспертов. Это был тест силы всей гильдии. Может команда Мрачного Лорда и была могущественной, но она не могла стать решающим фактором в распределении мест гильдейского рейтинга.

После целой ночи тщательного изучения ивента, многочисленные гильдии обнаружили ещё одну проблему.

Как и в ивенте прошлого года, рейтинги игроков были разделены по уровням. Обычно разделялись каждые пять уровней. На обычных серверах деление было очень детализировано. Начиная с 20 уровня, периода, когда игроки покидали начальную деревню, каждые новые пять уровней имели свою собственную рейтинговую таблицу и так вплоть до 75 уровня.

В Небесной Сфере обычно такого деления не было, потому что все игроки, находящиеся в этом месте и так имели максимальные уровни. Тем не менее, на этот раз из-за повышения планки максимального уровня, такое деление было.

Одна таблица с рейтингами затрагивала промежуток 70-74 уровней, а вторая 75 уровни. Партийный рейтинг определялся по персонажу с самым высоким уровнем в группе.

Это деление было сделано для того, чтобы отделить игроков со снаряжением 70 уровня от игроков со снаряжением 75 уровня. Потратив целую ночь для изучения ситуации, гильдии обнаружили очередную проблему: было намного меньше игроков 75 уровня, чем игроков 70 уровня.

Максимальный уровень был повышен третьего декабря. Сейчас было двадцать пятое декабря. С

момента запуска обновления прошло двадцать с лишним дней. Чем выше был уровень, тем больше требовалось времени для его поднятия. Основные персонажи клубных гильдий практически не покидали игру. В итоге им удалось за одиннадцать дней достичь максимального уровня. Е Сю с ребятами не были такими фанатичными, но их эффективность не уступала эффективности игроков клубных гильдий. Через несколько дней после них они также прокачали своим персонажам 75 уровни, после чего начали устанавливать рекорды подземелий. С другой стороны, где было большинству обычных игроков взять так много свободного времени? Играющие по несколько часов в день игроки всё ещё находились в процессе прокачки своих персонажей. Подобные игроки составляли большую часть населения сервера.

Большая часть игроков клубных гильдий были преданными фанатами своих гильдейских команд. Эти преданные фанаты были очень увлечены Славой и поэтому готовы были проводить в ней больше времени. В итоге за двадцать дней некоторые обычные игроки клубных гильдий сумели прокачать максимальные уровни. Вследствие этого игровая база игроков 75 уровня в основном состояла из персонажей клубных гильдий. В итоге при случайном распределении игроков существовал большой шанс игрокам из одной гильдии оказаться на одной карте. Распределение было случайным. Оно не препятствовало игрокам одной гильдии попадать на одну карту.

Таким образом, игроки одной гильдии могли помогать друг другу, одерживая преимущество над другими игроками, которым не так повезло. Этот скрытый феномен был обнаружен топовыми гильдиями после бессонной ночи наблюдений.

Но если у одной гильдии могло быть преимущество, то такое же преимущество могло быть и у другой гильдии. Таким образом, нужно было не только использовать это преимущество, но и уметь против него защищаться. Однако существовали гильдии, которые не имели подобного преимущества, например, Счастливая гильдия...

Большие гильдии уже давно поместили своих шпионов в Счастье. Даже если они не могли получать информацию от основных игроков, они могли проверять список с членами гильдии, где указывались их уровни.

В Счастливой гильдии было немного персонажей 75 уровня. Они не могли быть слишком избирательными во время начальной стадии развития, поэтому Счастливая гильдия была заполнена как хорошими, так и плохими игроками. В гильдии было много активных игроков, которые ежедневно заходили в игру, но также было много тех, кто уже давно в ней не появлялся. Счастливая гильдия всё ещё находилась в переходном процессе между обычной гильдией и профессиональной гильдией.

Таким образом, перед лицом Счастливой гильдии у больших гильдий было преимущество. В подобной ситуации, имея численное превосходство, возможно, они даже смогут доставить проблемы Мрачному Лорду и другим экспертам из Счастья?

Несмотря на божественную мощь Мрачного Лорда, гильдии могли придумать способ, как с ним разобраться. Помимо большого количества игроков, какими преимуществами они ещё обладали? Вряд ли они могли найти кого-то, кто смог бы бросить вызов этому Богу, не так ли?

Изначально ивент должен был не дать большим гильдиям воспользоваться своим численным превосходством, однако из-за ввода нового обновления это всё же произошло. Клубные гильдии пытались придумать решение. Если две их команды встретятся с одной командой Мрачного Лорда, тогда... можно ли будет сказать, что их команды будут находиться в выигрышном

положении?

Посмотрев на ситуацию с этой точки зрения, лидеры клубных гильдий впали в депрессию. Учитывая силу экспертов Счастья, даже если команды клубных гильдий будут иметь двойной или тройной численный перевес, его всё равно не будет достаточно. О большем числе команд не стоило и говорить. За всю ночь три команды из одной гильдии лишь пару раз встречались вместе на одной карте.

- Тогда, если одной гильдии будет недостаточно... Как насчёт альянса гильдий? – один из лидеров гильдий предложил эту идею.

В групповом чате лидеров гильдий, игроки стали обсуждать эту тему.

- У Самсары хорошо идут дела. Они собрали так много чулок этой ночью!

- Хаха, твоя гильдия тоже неплохо справляется.

- Небесного Правосудия нет в этом чате? Их успехи тоже весьма впечатляющие!

- Что происходит, Цветущая Долина? Вы выглядите подавленными!

Лидеры гильдий начали обсуждать результаты друг друга. В глубине своих сердец они надеялись, что достижения их оппонентов будут иметь отрицательные значения, а их гильдии будут находиться на самом вершине. Все казались дружелюбными друг с другом только на поверхности.

- Вау, Великолепная Династия тоже довольна грозна!

- Мы просто выкладываемся на полную! – Чэнь Ехуэй отправил в чат несколько фальшивых улыбок.

- По сравнению с вами, Счастье гораздо хуже справляется. Где они в гильдейском рейтинге? Мы даже не можем их найти! – кто-то начал подступать к основной теме.

- Их гильдия не может претендовать на место в гильдейском рейтинге, но что насчёт одиночного и партийного рейтинга? – главная тема наконец-то была озвучена.

- Если мы не приготовим контрмеры, то, скорее всего им проиграем, не так ли?

- Как насчёт того чтобы объединить руки и подавить их? – слова этого лидера гильдии не выглядели радостными. В реальности все эти гильдии потеряли больше нервных клеток от совместной работы вместе, чем от сражений друг с другом.

<http://tl.rulate.ru/book/173/347763>