

Глава 1096 Парад духов.

После выхода объявления, все углубились в чтение его деталей, чтобы понять, сколько нужно иметь людей, чтобы ивент считался карнавалом.

Однако когда они кликнули по страничке карнавала, их встретило лишь изображение зловещего призрака. В наушниках игроков начали раздаваться звуки зловещего завывания ветра. Менее храбрые игроки не на шутку перепугались. На дворе стояло палящее лето, однако их сердца охватил леденящий озноб.

Летний карнавал: парад духов.

Перед лицами игроков выпрыгнула ярко-алая надпись. В этот момент вряд ли остались те, кто всё ещё чувствовал, что он идёт на вечеринку. Очевидно, новый ивент имел тематику страшилок.

После просмотра деталей ивента, игроки осознали, что сам по себе он был довольно прост. Нужно было ловить призраков. Внешний антураж ивента отличался от прошлогоднего рождественского ивента поимки воров, но суть его была та же. Тем не менее, летний ивент имел более детализированные и сложные правила. В конце концов, он не был связан с праздником.

Парад духов продлится неделю. Каждый день система будет создавать определённое количество призраков. Игрокам всего лишь нужно будет находить их и убивать. Из призраков могло выпасть золото, материалы, снаряжения и т.д., а также они давали опыт. Самые лучшие награды, как обычно, будут выдаваться лидерам рейтинга.

Рейтинг будет считаться не только по числу убитых призраков, потому что их количество может со временем возрасти. Убиваемые игроками призраки постепенно будут становиться сильнее. Более сильные призраки будут давать больше очков. Кто заработает больше всего очков, тот и станет лидером рейтинга.

На обычных серверах было разделение по уровням. В Небесной Сфере дела обстояли гораздо проще, так как все были 75 уровня. Помимо рейтинга очков, существовали и другие титулы, дающие награды. Этот ивент был похож на первое прохождение подземелья: только первый игрок, выполнивший то или иное условие, удостоится награды.

Опытные игроки быстро поняли суть этого ивента. Ивенты Славы, как правило, были не особо сложными. В основе всего лежали соревнования. Самыми лучшими были награды, которые игроки могли получить во время соперничества друг с другом. Награды же за убийства призраков можно было назвать наградами за участие в ивенте.

Обычные игроки не надеялись попасть на верхние строчки рейтинга. Тем не менее, даже если они не смогут попасть в топы рейтинга, каждый игрок получит соответствующую его рангу награду, поэтому все собирались серьёзно отнестись к этому ивенту. Даже небольшое повышение в рейтинге сулило лучшую награду.

Парад духов стартовал в понедельник 7 июля. После небольшого обновления мир Славы стал напоминать стартовую страницу ивента: тёмную и мрачную. Небо закрыл чёрный плотный туман, через который не пробивалось ни одного луча солнца. Тем не менее, дождя не было. Весь мир потонул в сером тумане.

Призраки ещё не начали появляться. Первая волна появится в семь вечера. Следующие волны

появятся в последующие дни в это же время.

В этом тёмном мире игроки продолжали заниматься своими делами, параллельно дожидаясь наступления семи вечера.

В семь часов по всей Славе разнёсся скорбный звон колокола. В каком бы месте игроки не находились, даже в подземелье, этот звук проник в их уши. Колокол прозвонил семь раз, после чего система вывела на экраны игроков большую кровавую надпись: Парад Духов.

- АХ!!!! – где-то в главном городе раздался пронзающий душу крик. Девушка Мастер Меча четыре раза отпрыгнула назад, но ей всё равно не удалось избавиться от преследования горстки деревянных бочонков. Изначально эти бочонки были обычными уличными декорациями. Игроки каждый день проходили мимо них. Никто не обращал на них особого внимания. Максимум какой-то заскучавший игрок мог запрыгнуть на них.

Однако после объявления о начале парада призраков эти деревянные бочонки внезапно ожили.

Девушка Мастер Меча изначально стояла спиной к бочонкам, осматриваясь по сторонам в поисках призраков. Откуда ей было знать, что на неё нападут со спины? Обернувшись, она увидела ожившие бочонки. Они изгибались и поворачивались. У некоторых из них начали подпрыгивать крышки. Создавалось впечатление, что они хотели проглотить бедную девушку.

Закричав от страха, та поспешила отпрыгнуть назад. Обратив внимание на шум, окружающие игроки увидели, как за девушкой гонятся деревянные бочонки. К сожалению, ей не удалось спастись. Мастер Меча был мгновенно проглочен одним из бочонков. После этого стая бочонков рассредоточилась. Девушка-игрок исчезла, на земле остался лежать лишь её пояс. Выпало снаряжение!

Игроки были шокированы!

Деревянный бочонок мгновенно убил игрока. Эти призраки оказались не так просты, как игроки о них думали.

Без чёткого понимания ситуации, игроки не осмеливались вступать в бой. Тем не менее, деревянные бочонки взяли инициативу в свои «руки». Выбрав другого игрока, призраки рванули в его направлении. Некоторые бочонки катились по земле, а некоторые передвигались вприпрыжку. Один из них даже подпрыгнул на несколько метров в воздух, чтобы в следующее мгновение рухнуть вниз подобно горе Тай.

- Что происходит?! – закричал выбранный целью бочонков игрок. Он хотел попытаться спастись, но те окружили его, перекрыв все пути к отступлению. После этого бочонки сошлись, и игрок умер.

Находящиеся на улице города игроки пребывали в шоке. Они с нетерпением ждали появления призраков, чтобы поскорее начать их убивать, но тут появилась кучка бочонков и в мгновении ока убила двух игроков.

- Они выглядят довольно сильными, - обратился игрок к своему другу, однако тот ему ничего не ответил. Обернувшись, игрок никого рядом с собой не обнаружил. Его друг исчез без следа.

- Водная Гора? – воскликнул игрок. Ответа не последовало. Собравшись отправить своему другу сообщение, он услышал позади себя грохочущие звуки. Обернувшись, он увидел ожившую иву,

которая своими ветвями, больше похожими на тентакли, тут же его схватила. В этот момент игроку попался на глаза серебряный значок, запутавшийся в ветвях ивы. Это была часть снаряжения его друга.

Игрок моментально осознал, что произошло, тем не менее, у него даже не было времени, чтобы закричать. Скользя по его плечу ветвь ивы начала его душить. В следующее мгновение монитор игрока потемнел. Он ничего не видел.

Здоровье...

Игрок лишь видел, как с большой скоростью начало убывать его здоровье. Этого урона было достаточно, чтобы приравнять иву к боссу подземелья! Сможет ли игрок победить подобного монстра в одиночку? Подземелья всегда проходились командой.

Игрок впал в отчаяние. Он приготовился встретиться со своим другом. Внезапно его уши уловили несколько щелчков. В следующее мгновение он снова мог видеть. Соединившиеся вместе лучи меча разрубили ветви ивы на мелкие кусочки.

Игрок не мог себе позволить задуматься над произошедшим. Он поспешил отпрыгнуть назад. После этого он увидел, как его спаситель также отпрыгнул назад. Недавний навык точно принадлежал Мастеру Меча, но в следующее мгновение над рукой спасителя возник огненный шар.

Огненный шар?

Игрок недоумённо уставился на пылающий сгусток пламени. Даже если это был низкоуровневый навык Элементалистов, он не должен был появиться в руке Мастера Меча!

Тем не менее, стоило игроку посмотреть на ник своего спасителя, и он всё понял. Мрачный Лорд.

Мрачный Лорд!

Персонаж без специализации Бога Е Сю – Мрачный Лорд!

Игрок был ошеломлён. Этот персонаж появился в Славе не так давно, но он уже успел стать легендой. Игрок слышал от своего друга с десятого сервера, что в своё время Мрачный Лорд утопил весь сервер в крови. Когда он прибыл в Небесную Сферу на 55 уровне, за ним стали гоняться топовые эксперты 70 уровня из больших гильдий.

После этого всем стало известно, кто играет Мрачным Лордом. Это был Бог Е Цю. С тех пор жизнь Мрачного Лорда усложнилась на порядок.

Каждый известный персонаж сталкивался в игре с назойливым вниманием общественности. Стоило известным персонажам появиться в игре, как их тут же начинали окружать обычные игроки. Это был ещё самый благоприятный расклад. Некоторые начинали пытаться их убить. Тем не менее, известные персонажи не могли пропустить этот ивент, потому что в это время повышался шанс выпадения различных ценных вещей. Среди этих вещей были вещи, привязываемые к персонажу, которые нельзя было передать. Только тот, кто их поднял, мог их использовать, поэтому профессиональные персонажи не осмеливались игнорировать этот ивент.

Книги навыков!

Даже эндгеймовый контент - дикие боссы, редко радовали игроков книгами навыков. Чтобы заполучить книгу навыков из случайного монстра, нужно было обладать небесной удачей. Иначе профессиональные персонажи максимизировали бы свои характеристики, даже если бы за это им пришлось заплатить многочисленными смертями. Они бы не испытывали недостатка в 100 или 200 очках навыков, когда они ещё были 70 уровня.

Увеличение шанса выпадения вещей влияло и на выпадение книг навыков, поэтому про-игроки не собирались упускать эту возможность. В итоге при проведении какого-то большого ивента можно было увидеть в игре профессиональных персонажей. Тем не менее, в игре эти персонажи не носили серебряного снаряжения. Если их кто-то убьёт и при этом выпадет часть серебряного снаряжения, то головной боли будет не избежать. Профессиональных персонажей одевали в фиолетовое и оранжевое снаряжение.

Мрачный Лорд тоже мог сменить снаряжение. Просто он всегда носил добытое в игре снаряжение. С другой стороны его зонт тысячи вероятностей был серебряного качества. Из-за того, что это оружие было незаменимым, Мрачный Лорд был способен всегда продемонстрировать свою полную мощь.

В иву устремилась вереница огненных шаров. Огонь начал постепенно распространяться, пока не охватил всё дерево. Ивовые ветви начали дергаться, словно им было больно. Когда пламя достигло небес, дерево, наконец, перестало двигаться. Мрачный Лорд поднял руку и его зонт тысячи вероятностей трансформировался в копье. Ива была подброшена в воздух круговым размахом, упав на землю уже в виде обгоревших обломков. Она была мертва.

- Странно. Это не считается первым убийством?

Игроки на улицах вопили от страха из-за наплыва разных вещей, превратившихся в призраков. С другой стороны Бог удивлялся, почему ему не засчитали первого убийства. В этом и заключалась разница между ними...

<http://tl.rulate.ru/book/173/412023>