Глава 1104 Доминирование в списке лидеров.

Внимание Изменчивой Весны вернулось к чату лидеров гильдий, в котором все продолжали пытаться перехитрить друг друга.

Он не любил общаться с помощью чата. Так как сейчас там не обсуждали ничего важного, он перестал обращать на него внимание.

Со временем общение в чате лидеров гильдий начало затихать. Создавалось впечатление, что произошло нечто важное. Один за другим лидеры гильдий начали выходить из обсуждений. В итоге в чате осталось лишь одно сообщение.

Не может быть!

Странность происходящего в групповом чате навела Изменчивую Весну на мысль о том, что трагедия с кражей монстра произошла не только с их Синим Ручьём. Куда отправлялись внезапно замолкавшие лидеры гильдий? Возможно, им приходили экстренные сообщения о том, что их монстры были украдены?

За всем этим не может стоять одна Счастливая гильдия или может?

Подумав об этом, Изменчивая Весна ощутил холодок страха в сердце.

Как? Их гильдии на протяжении всего этого времени искали прокачанных монстров других гильдий. Даже если большую часть своего внимания они сосредоточили на городе Канзас, это вовсе не означало, что они прекратили свои поиски по другим направлениям. Почему? Почему Счастливая гильдия была настолько эффективна? Как они узнали, где находятся прокачанные монстры других гильдий?

- Что нам известно о Счастливой гильдии? – обернувшись к своим подчинённым, спросил Изменчивая Весна.

- О Счастье? Известно? – пробормотал игрок. – Ничего.

- Ничего?

- Нам не хватает людей. Все заняты поиском прокачанных монстров в других городах! – ответил игрок.

Изменчивая Весна внезапно застыл.

Он кое-что осознал. Для эффективного поиска монстров Счастье использовало определённый метод.

Всё просто: отправить сообщение в гильдию и сказать игрокам, чтобы те обращали внимание на сильных монстров.

Почему другие гильдии не использовали такой простой метод?

Одно слово: медленные.

Гильдии слишком медленно двигались. Когда Мрачный Лорд выпрыгнул на первое место, остальные гильдии захотели повторить его подвиг, а чтобы конкуренты не догадались об их планах, они решили действовать максимально незаметно.

Но что получилось в реальности? В реальности этого не нужно было делать. В этом просто не было необходимости! В сложившейся ситуации, какая гильдия не захочет украсть монстра у другой гильдии? Было бессмысленно скрывать свои намерения друг от друга!

Гильдии слишком много думали. Они не просто хотели украсть монстров у других гильдий, они ещё боялись потерять своих монстров. Гильдии надеялись застать других врасплох и убить их монстров за один заход. Они не желали встречаться с хорошо организованной обороной.

Все попытались действовать скрытно, но это не сработало. Намерения гильдий лежали на поверхности. Даже дойдя до этого этапа, их ход мыслей не изменился. Они всё ещё не додумались подключить к поискам свои гильдии. Новости о монстре города Канзас было достаточно, чтобы захватить их внимание.

Ха, какая шутка.

Изменчивая Весна громко расхохотался.

Пока лидеры гильдий обсуждали в чате ситуацию в городе Канзас, Счастье отправило на поиски своих людей. К тому времени Счастливая гильдия уже могла обнаружить местоположение всех прокачанных монстров других гильдий.

Гильдии пытались застать друг друга врасплох. С другой стороны Счастливая гильдия начала в открытую размахивать своим мечом у всех перед лицами. Каков же был исход? Крупномасштабные действия Счастья остались незамеченными другими гильдиями.

Из-за того, что гильдии хотели действовать скрытно, им нужно были использовать только доверенных игроков. Одними из наиболее доверенных игроков были шпионы. Разослав их по городам, гильдии остались в неведении о действиях Счастливой гильдии.

Это их глупость позволила плану Счастья блестяще реализоваться или это Е Сю догадался, что они будут действовать глупо, и поэтому разработал такой план? Изменчивая Весна этого не знал. Тишина в групповом чате дала ему понять, что другие гильдии также дорого заплатили за свою глупость. Они так долго сражались друг с другом, что со временем сплавились в одну массу. Изменчивая Весна снова расхохотался.

Кто-то, наконец, обнаружил аномальность тишины группового чата. Нарушив лёд, в нём появилось первое сообщение.

- Счастье, - Арисаема из Травяного Сада написал лишь одно слово.

Оцепенение…

Пот…

Гнев…

Закипание…

Печаль…

(Замените эти эмоции смайликами из QQ чата для лучшего эффекта).

Всех лидеров гильдий посетило чувство, что все они с 80-90% шансом были облапошены

Счастьем. Было ли это на самом деле так, больше не имело значения.

Все отправились проверять список лидеров.

Они постоянно его проверяли. Если бы кто-то подобно Мрачному Лорду внезапно выпрыгнул вперёд, то они бы определённо это заметили. Никто не заметил ничего необычного из-за того, что прокачанных гильдиями монстров убивала вся Счастливая команда. Мрачный Лорд в одиночку убил монстра из водорослей, поэтому не было ничего удивительного в том, что он поднялся на первое место рейтинга. Убийство монстра из водорослей было эквивалентно убийству шести призраков, но распределённые на Счастливую команду от убийства монстров очки не поменяли картины в целом. В списке лидеров постоянно происходили подобные колебания. На них никто не обращал особого внимания.

Гильдии не обратили внимания на положение Счастливой команды в списке лидеров пока те перемещались из топ 200 в топ 100, а потом в топ 50 и топ 30 рейтинга. Только после этого они осознали, что Счастливая команда украла не одного прокачанного монстра.

Монстр Туманного Замка был украден первым, однако вместо того чтобы рассказать об этом другим, Туманный Замок закрыл рот на замок. Теперь появились плоды от его молчания. Хотя гильдия Туманного Замка также потеряла монстра, при виде страданий других гильдий у Туманного Замка улучшилось настроение. Чем раньше был украден прокачанный монстр, тем меньшими были потери.

После спама смайликов с эмоциями, чат лидеров гильдий снова затих. Никто не знал, что можно было сказать в сложившейся ситуации. Осуждать Счастье? Все они проворачивали теневые делишки. Просто Счастье преуспело, а они нет. Начав осуждать Счастье или Е Сю они отвесят себе пощёчину.

На этот раз лидеры гильдий не стали нарушать тишину криками негодования. Они просто вышли из чата, после чего сообщили неудачные новости своим командам. Команды не стали их сильно ругать. После очистки их горшков персонажи Счастливой команды выбились в списки лидеров. Это был ошеломляющий результат. Никто не знал, какое количество про-персонажей были оставлены ими в пыли.

Из десяти первых мест команда Счастья оккупировала пять мест, более того, первые три места были заняты именно ими.

Мрачный Лорд, Обман, Танцующий Дождь.

После них шёл Проблемный Дождь Хуан Шаотяна, в гневе спамящий сообщениями в чат про-игроков.

В игре осталось не так уж и много монстров. Многие игроки больше не могли никого найти. Частота колебаний в списке лидеров пошла на убыль. Система показывала, что в живых остался 21 призрак, просто Небесная Сфера была слишком обширна. Многие не желали тратить своё время на попытки найти этих монстров. Кто-то вышел из игры, а кто-то вернулся к своим рутинным занятиям.

Большинство игроков Счастливой гильдии начали заниматься своими делами. Тем не менее, самые доверенные члены гильдии были собраны в одном месте.

Игра завершилась, и настало время зрителям расходиться?

Е Сю так не думал. Он верил, что другие клубные гильдии тоже так не думают. В игре осталось ещё несколько монстров. Если монстра обнаружит клубная гильдия, то она определённо начнёт его прокачивать. Более того, теперь его проще будет защитить. В конце концов, можно было сказать, что ивент практически подошёл к завершению.

В итоге Е Сю собрал всех доверенных членов гильдии и приказал им следить за точками возрождения. Если какая-то гильдия решит прокачать монстра, тогда ею будет задействована одна из точек возрождения. В то же самое время в гильдейском чате было сделано объявление. Тот, кто ещё не вышел из игры, должен обращать внимание на призраков и передвижения больших гильдий.

Для нормальных игроков ивент завершился, однако для клубных гильдий он только начался. Оставшиеся в игре призраки могут стать ключом к их возвращению в список лидеров. Этот 21 призрак станет решающим фактором их победы. Гильдии отправили своих игроков наблюдать за передвижениями других гильдий. На точках возрождения были не только игроки Счастья. Все заинтересованные стороны сделали нужные корректировки.

Однако даже с их огромными ресурсами, прогресс гильдий был неутешительным.

21, 20, 19, 18…

Число призраков продолжало уменьшаться. Они убивались игроками, которые случайно на них натыкались.

Вскоре многочисленными гильдиями было сделано объявление в глобальном чате: они заплатят тому, кто сообщит им координаты живого призрака.

Стоило одной гильдии дать это объявление, как за ней тут же начали повторять другие. Разве могли клубные гильдии не позволить себе подобной награды? Имея большой выбор, встретившие призраков игроки могли бы выбрать предложение с самой большой наградой или тех, кто был им более симпатичен. Лидеры гильдий не писали конкретных предложений в глобальный чат. Если все продолжат постоянно повышать цену, на какой отметке она остановится?

Время неумолимо продолжало свой ход. Вскоре наступила полночь. Система объявила о завершении парада духов. В живых оставалось ещё 17 призраков, но после сообщения системы они были автоматически убраны с карты.

Да, после того как гильдии предложили свои награды, никому так и не удалось найти ни одного из этих 17 призраков. Ситуация в списке лидеров не изменилась.

После смерти призраков выпадала одна часть награды, вторая часть выдавалась за место в списке лидеров. Список лидеров был разделён на две части: дневные лидеры и общие лидеры. Список дневных лидеров будет каждый день обнуляться, в то время как в общем списке лидеров будут накапливаться заработанные игроками очки за предыдущие дни. В полночь уже можно было получить дневные награды. Ценность наград зависела от положения игроков в списке лидеров. Удача здесь не играла никакой роли. Игрок с более низким рейтингом не получит лучшую награду, чем игрок с более высоким рейтингом.

Ивент был ивентом. Убийство призраков уже давало неплохие награды. Награды за положение в списке лидеров были ещё более вкусными, особенно за топ 10. Система публично озвучила награды, чтобы подогреть интерес других игроков. Пятёрка персонажей Счастья, а также Проблемный Дождь, Пронзающий Облако, Покоритель Демонов и Мирный Отшельник

получили бриллиантовые награды.

http://tl.rulate.ru/book/173/414096