

Глава 1106 Пасхальное яйцо ивента.

Боги определённо не могли просмотреть силу Булочки, но после проведения тщательного расследования, они разделяли мысли Цзян Ботао: непостижимый.

- Его механические навыки довольно неплохи, но то, как он принимает решения... он слишком непостоянен, - на правах самого опытного Хулигана в чате Линь Цзиньгуань прокомментировал игру Булочки.

- Именно поэтому его нельзя прочитать! - вздохнул Цзян Ботао.

- Прочитую Чжан Синьцзе: слишком беспорядочный игрок, - написал Линь Цзиньгуань.

- Он мог это сказать, - рассмеялся Ли Сюань. Чжан Синьцзе был известным приверженцем правил, поэтому случайности были его величайшими врагами.

- Вы все правы! Он на самом деле очень беспорядочный игрок и поэтому его действия тяжело предсказать. Создаётся впечатление, что он сражается, полагаясь на свой внутренний инстинкт, а не на опыт, - добавил Цзян Ботао.

- Естественный разрушитель баланса, - написал Ван Екси.

- До него уже были подобные игроки? - спросил Цзян Ботао.

- Посмотри на того, кто отписался выше тебя, - рассмеялся Линь Цзиньгуань.

- Мм... Волшебник никогда не был таким беспорядочным, - написал Цзян Ботао.

- Возможно Волшебник обладает более точным внутренним инстинктом? - предположил Линь Цзиньгуань.

- Это довольно точное объяснение, - Цзян Ботао пребывал в состоянии одухотворения.

- Ван Екси, у тебя остался ещё этот инстинкт? - спросил Линь Цзиньгуань.

- Хочешь проверить? - ответил Ван Екси.

- Хаха, я не осмелюсь, - рассмеялся Линь Цзиньгуань.

- Интересно, каким станет в будущем этот Булочка? - Цзян Ботао отправил в чат задумчивый смайлик.

Ван Екси помог Маленькой Траве одержать победу в чемпионате после того как подкорректировал свой стиль. Булочка не имел подобного таланта. Сможет ли он сохранить свой беспорядочный стиль сражения?

На этот вопрос было тяжело найти ответ, поэтому в чате про-игроков снова стало тихо. Было неизвестно, о чём все думают. Возможно, пришло время всем отправляться спать...

Первый день парада духов подошёл к завершению.

На второй день призраки появились в игре в то же самое время. Тем не менее, более внимательные игроки обратили внимание на то, что во второй день появилось больше призраков, чем в первый день.

Убить убить убить!

Обзаведясь опытом первого дня, больше никто не шарахался в страхе от призраков. Несмотря на сильную атакующую мощь призраков, все они обладали своими уникальными слабостями. Даже если игроки не могли в одиночку постичь их слабости, они могли объединяться в группы и вместе помогать друг другу.

Большие гильдии больше не пытались скрыть свои действия. После начала ивента они сделали объявления в своих гильдиях, чтобы игроки обращали внимание на прокачивающихся монстров других гильдий.

В подобном окружении было трудно прокачать монстра, поэтому гильдии отказались от этой идеи.

Так как между ними больше не было стратегической войны, колебания в списке лидеров были не особо большими. Разумеется, на первых местах по-прежнему находились про-игроки. Под конец дня игроки могли лишь положиться на свою удачу из-за небольшого числа оставшихся в игре монстров.

Третий день, четвёртый день, пятый день...

Ивент встал на проложенные рельсы. Хорошо стартовавшие в первый день ивента персонажи из Счастья не смогли сохранить свои места в общем рейтинге. В среде примерно равных по уровню игроков большую роль играла удача.

Лидеры больших гильдий наконец-то облегчённо вздохнули. Они переживали, что у Е Сю есть ещё какие-то дьявольские трюки в рукаве. По прошествии нескольких дней их сердца наконец-то смогли успокоиться. Видя, что Мрачный Лорд упал с первого места на седьмое, лидеры гильдий испытали невыразимую радость.

Тем не менее, их всё ещё не радовал персонаж на первом месте рейтинга.

Обман!

В этом ивенте Мо Фаню сопровождала удача. Он даже сумел оторваться на приличную дистанцию от тех, кто был позади него. До конца ивента оставалось ещё два дня. Если кому-то сказочно не повезёт, тогда первое место будет за Счастьем.

Лидеры гильдий напрягали мозги в попытках придумать способ, как им было лучше всего использовать про-игроков. Тем не менее, после нескольких дней мира они обнаружили правду: в мирном окружении Е Сю не выглядел особо устрашающим. Они теряли всё лишь после того как начинали выстраивать против него какие-то схемы.

Возможно, им стоит положиться на удачу в последние дни ивента? Если они составят какой-то план, Е Сю может извлечь из него выгоду и поместить персонажей своей гильдии в первую десятку рейтинга.

Не стоило терять бдительности!

В итоге топовые гильдии решили ничего не предпринимать. На шестой день ивента Обман прочно укрепился на первом месте. С другой стороны удача явно не благоволила Е Сю. Мрачный Лорд покинул первую десятку рейтинга. Большие гильдии невероятно этому обрадовались.

Вслед за Мрачным Лордом первую десятку покинули и остальные персонажи Счастья, лишь Обман продолжил занимать первое место.

На шестой день ивента впервые были уничтожены все призванные призраки. Никто не мог подумать, что после их убийства последует бонус. Когда умер последний призрак, система не стала объявлять о завершении ивента. Вместо этого она сообщила, что после убийства монстров пятью героями было обнаружено логово призраков.

Этими пятью героями были Мирный Отшельник, Ослепительная Сотня Цветов, Обман, Есть Что Скрывать и Ревущее Пламя.

Все увидели эти имена. Они были выбраны не случайным образом. Эти пять персонажей заработали сегодня наибольшее число очков.

После этого система объявила, что каждый из пяти героев поведёт небольшую команду из пяти игроков в логово призраков, чтобы отыскать там короля призраков. Команде, которая сможет его убить, будет предложена на выбор награда: материалы или снаряжение.

Когда были анонсированы детали этого ивента, не способные сегодня попасть в топ 5 игроки затопали ногами от гнева. Победитель сможет выбрать награду! Подобные награды были слишком заманчивыми. У каждой команды были свои потребности. Благодаря свободному выбору награды они смогут выбрать то, что им нужно. К сожалению, подобная возможность была предоставлена только пятерым персонажам. Это означало, что только их команды будут иметь шанс получить награды.

Мирный Отшельник, команда Королевского Стиля.

Ослепительная Сотня Цветов, команда Тирании.

Обман, команда Счастья.

Есть Что Скрывать, команда Туманного Дождя.

Ревущее Пламя, команда Воющего Ветра.

Каждый игрок мог взять с собой четверых игроков: это был размер стандартной команды. Соревнование между пятью командами развернётся в логове призраков, которое, по мнению игроков, было подземельем.

Те, кому не повезло попасть в лучшую пятёрку этого дня, проклинали свою плохую удачу. Счастливчики же начали собирать свои команды. После появления системного объявления пятерым игрокам были выданы свитки телепортации в логово призраков. Если свиток не использовать в течение десяти минут, он уничтожится. Это означало, что игрокам нужно было за десять минут собрать свои команды.

Для команд всё было просто. Им всего лишь нужно было использовать основную пятёрку игроков, которая сражалась в командных соревнованиях.

Тем не менее, Есть Что Скрывать столкнулся с небольшими трудностями. Лу Инин был игроком замены в Туманном Дожде. Более того, после того как к команде присоединились две красивые сестры, Лу Инин, тоже играющий Снайпером, имел очень высокие шансы покинуть команду этим летом. Игроки, оказавшиеся в подобном положении, как правило, были не в настроении уступать своё место более сильному игроку. Существовала большая вероятность,

что в следующем сезоне Лу Инин уже не будет частью Туманного Дождя. Тем не менее, каждый по-своему смотрел на проблемы. Зная, что он с высокой долей вероятности покинет команду, Лу Инин с энергичностью присоединился к этому ивенту. Он надеялся, что его профессионализм и энергичность произведут хорошее впечатление на его потенциального босса, что, несомненно, пойдёт на пользу его будущему развитию.

Про-игрокам было несложно сражаться с игровыми монстрами, поэтому они имели примерно одинаковую эффективность. Сегодня удача была на стороне Лу Инина. Заняв четвёртое место, он помог своей команде получить пропуск в логово призраков. Когда Лу Инин вспомнил о том, что клуб может от него избавиться, ему захотелось выбросить свиток телепортации. Тем не менее, его больше волновала обратная связь, которую он сможет получить за свои действия, поэтому он заставил себя начать искать своих товарищей по команде.

Вторым игроком, оказавшимся в затруднительном положении, был Мо Фань.

Система рассказала всем о деталях ивента, но она не упомянула, что свиток телепортации исчезнет через 10 минут, если его не использовать. Об этом знали только получатели свитков.

Мо Фань ждал пока Е Сю и остальные позовут его в группу, но те не торопились это делать. Не зная о временном лимите, они хотели сначала завершить все свои дела. Секунды складывались в минуты. Мо Фань начал осматриваться по сторонам в надежде, что кто-то его заметит. Никто не заметил. Также никто с ним не связывался в игре.

...

Девять минут, восемь минут, семь минут...

Две минуты!

Мо Фань был настолько встревожен, что даже вскочил на ноги. Этим он наконец-то привлёк к себе внимание остальных.

- Осталось две минуты, - произнёс он.

- Хм? – все с недоумением на него посмотрели.

Мо Фань перевёл взгляд на свиток телепортации, на который указывал курсор его мыши. Осталось уже не две минуты, а минута и сорок пять секунд.

- Создайте группу для логова призраков, - произнёс Мо Фань.

- Давайте посмотрим, кто туда пойдёт, - Е Сю начал неторопливо осматриваться по сторонам.

- Быстрее, осталось полторы минуты! – произнёс Мо Фань.

- Временной лимит? Чёрт, почему ты сказал нам об этом, только когда осталось полторы минуты?! – осознав, что происходит, Е Сю запаниковал. – Малышка Танг, Булочка, Мученг, вы пойдёте!

Когда Мо Фань слышал называемых им людей, он приготовился отправить им приглашения в группу. В этот момент он обнаружил, что их не было у него в друзьях.

По его лбу начал стекать пот, когда он стал вручную прописывать приглашения в группу. Е Сю начал его потирапливать:

- Быстрее быстрее быстрее.

Из-за дрогнувшей руки Мо Фань не правильно ввёл имя одного персонажа.

- Танцующий Дождь*... что за странное имя, - выругался он.

В итоге команда из пяти игроков была сформирована, когда до уничтожения свитка оставалось десять секунд. Мо Фань не осмеливался ни на секунду задерживаться. При помощи двойного клика мышью он запустил свиток телепортации, который переместил Счастливую команду в логово призраков.

- Будьте начеку, - сразу после телепортации произнёс Е Сю. Только одна команда могла выиграть приз, но система не объясняла игрокам, как они могли его получить. Возможно, команды переместились в различные подземелья и чтобы победить, им нужно пройти их быстрее остальных? Или их переместили в одно подземелье и чтобы одержать победу им нужно победить и своих конкурентов и короля призраков? Пока что никто не мог ответить на эти вопросы. Е Сю сказал всем быть начеку, чтобы избежать второй ситуации. Быстро обернувшись, он начал изучать логово призраков.

Примечание английского переводчика.

Иероглифы в имени Танцующий Дождь играют с иероглифами имени Су Мученг, поэтому тут просто допустить ошибку. Имя Танцующий Дождь было создано на основании строчек поэмы, которая переводится следующим образом: «Кони, скачите быстрым галопом, продолжайте двигаться назло ветру и дождю». Интересный факт: автор Butterfly Blue любит называть своих персонажей строчками из поэм. Так из поэм родились имена: Мрачного Лорда, Одного Осеннего Листа, Мирного Отшельника, Ваккарии, Пустынного Праха, Синего Моста Весеннего Снега, Спящего Месяца и многих других.

<http://tl.rulate.ru/book/173/414490>