

Глава 795. Война Белого государства (часть 1)

[Сумасшедший Поневоле, 50 уровень]

[Дождь Разлуки, 47 уровень]

[Скорбящая Душа, Смеющиеся Кости, 46 уровень]

[Незаслуженное Восхищение, 46 уровень]

[Цветок Среди Камней, 40 уровень]

[Пожалуйста, выберите режим командной игры]

[Вы выбрали тренировочный режим Пика Борьбы за Господство S2, Пожалуйста, подтвердите]

[Подтверждение получено, пожалуйста, выберите наблюдателя на это сражение]

При этих словах на сенсорном экране появился список команды, Фэн Буцзюэ не колеблясь выбрал себя.

[Подтверждение получено, пожалуйста, выберите 'защитные опции' для вашей команды]

В 'защитные' опции включалось следующее: 'будут ли противники видеть внешность членов команды или она будет размытой' и еще 'будут ли противники видеть название команды'.

Эти опции явно были необходимы...

Ранее уже упоминалось, что в S2 будет сравниваться не только сила команды, но и боевая стратегия. Чем больше информации о команде станет известно до начала соревнований, тем невыгоднее будет их положение.

Потому, если противникам будут известны название команды и внешность игроков, это повлечет за собой определенный риск.

Даже в тренировочных боях нельзя терять бдительность... Если после сражения твой противник выложит на форуме всю информацию о твоей команде, у кого какие навыки и как от них защищаться, у кого какие слабости, на что обратить внимание... Что ты будешь делать, если такие сведения станут общеизвестны?

Даже если эти люди ничего не сделают сразу, в определенный момент позднее... Например, когда ваша команда выйдет в финал, эти сражавшиеся с вами команды начнут выскакивать с заявлениями: «Эй... Эта команда вышла в финал? Наша команда раньше с ними сражалась! Тогда мы долго бились и еще помним, кто что из них может... И так далее, и тому подобное...» - приятно будет оказаться в такой ситуации?

Естественно, если ваша команда изначально не особенно известна, просто несколько игроков свободного времени собравшихся вместе, все незнакомые и с обычной экипировкой... Тогда это не важно. Вряд ли кто-то захочет вас 'изучать'.

А если ваша команда сильна настолько... Что даже если информация о вас будет раскрыта, вы все равно сможете выиграть, тогда таиться не обязательно.

Например, Порядок, Сообщество Богов, Скиталец, Алая Вишня и прочие подобные организации вообще не пользовались защитными опциями. У них было, по меньшей мере, две причины, чтобы поступать именно так: во-первых, для игровых клубов известность и авторитет были очень важны, даже более важны, чем соревнования; во-вторых, одни их имена могут 'устрашать', обычные непрофессиональные или полупрофессиональные игроки, от одного вида известного имени начинали ощущать моральное давление.

Что же касается... Передовой Преисподней...

При наличии Фэн Буцзюэ, такого пошлого... Ой, нет... Изобретательного, при наличии такого изобретательного капитана, как брат Цзюэ, как они могли позволить утечку информации...

На самом деле, вплоть до последних раундов отборочных соревнований S2{в последних раундах отборочных соревнований защитная функция будет отключена}, когда истинное лицо Передовой Преисподней будет раскрыто, никто о них ничего знать не будет. И даже те, кто сражался с ними ранее не смогут точно сказать, с этой ли командой они сражались, а причина такого результата... Очень скоро станет общеизвестной...

[Вы выбрали 'скрывать внешность', а так же 'не сообщать противнику название команды', пожалуйста, подтвердите]

[Подтверждение получено. Ваша команда добавлена к команде, которая как раз искала отдельных людей или команду]

[Совмещение завершено, идет согласование нейронной связи, создается сценарий...]

[Перемещение начинается, пожалуйста, подождите]

При этих словах тело Фэн Буцзюэ уже оказалось в невесомости, перед глазами стало темно.

В этом режиме не было 'вступительной фразы', после короткого молчания...

[Загрузка завершена, в нынешний момент Вы находитесь в стадии осуществления тренировочного режима Пика Борьбы за Господство S2]

[Данный режим предоставляет краткое описание сценария, есть вероятность обнаружения ответвлений/скрытых квестов, а так же исследование мира]

[Награда победителю сценария:]

Как говорилось ранее, в этом режиме 'система, в качестве награды, выдает опыт, игровую валюту, а так же очки навыка, но вероятность получения предметов и навыков ниже, чем в обычных режимах, как и в тренировочном режиме для новичков'. И еще... Награда за победу в таком сценарии была довольно обычной, едва ли это могла быть карточка-пазл или экипировка, чаще всего это бывал дополнительный опыт.

[В ближайшее время воспроизведется краткое описание сценария, после окончания воспроизведения, игра немедленно начнется]

После небольшой паузы началось воспроизведение краткого описания.

[В этом мире было три черных птицы]

[В этом мире было три красных глаза]

Зазвучал неуловимо далекий женский голос, перед глазами обеих команд появилось темное, сумрачное небо.

Это небо было словно палитра красок душевнобольного. Только мрачные цвета, множество искажений, словно хаотично размазанные масляные краски, перетекали друг в друга...

И в небе кружили три черных фигуры, похожие на воронов.

[Никто не мог избежать участи, стать пищей тех птиц, никто не мог избежать взгляда тех глаз]

Изображение сместилось, и теперь стала видна истощенная земля.

Холмистый рельеф, бесплодная почва, рассыпанные кости различных мелких животных, континент усеянный руинами сооружений поразительных размеров, каждая куча была похожа на наполовину погребенное огромное строение.

[В этом мире когда-то было Белое государство]

[В этом мире когда-то был золотой король]

Снова раздался закадровый голос, и изображение на миг размылось, словно бы переместившись в 'прошлое'.

В одно мгновение истощенная земля превратилась в пастбища, покрытые сочной травой, развалины строений стали возвышающимися храмами и статуями. Даже это гротескное мрачное небо наполнилось красками и радовало глаз...

[Таким процветающим было это государство, таким незаурядным был тот король]

В этот момент в поле зрения игроков появились мужчины, женщины, старики, дети, все они были облачены в наряды Древней Греции. Они шли пешком или ехали в повозках с запряженными в них странного вида животными {вроде верблюдов, только на их головах были рога, а размер и ширина тела были в два раза больше, чем у верблюда}, или парили в воздухе.

Вокруг огромных зданий появились дороги, рынки, люди шли непрерывным потоком, обстановка была крайне оживленной.

[Пока однажды король не увидел богиню]

В следующую секунду на экране появился храм, расположенный высоко в горах. Этот храм был большим, словно город, с огромными дверями и высотой более двадцати метров. Это строение было полностью белым, сложенным из огромных глыб камня, между которыми не было ни единого стыка, это был шедевр, возвышающийся над мирской суетой.

Мгновение спустя из дверей храма вышла грациозная фигура.

Объектив камеры стал приближаться, и фигура стала более отчетливой.

Без сомнения, это была невиданная красавица, даже одного взгляда издалека на ее фигуру достаточно, чтобы унести в мир сладких фантазий. А если посмотреть на нее вблизи, то можно было сойти с ума.

У нее были длинные золотистые волосы струящиеся, словно вода, сияющие глаза, словно чистейшие озера, высокая переносица, расположенная под идеальным углом. Полные губы,

которые могли соблазнить даже на смерть.

Ее соблазнительное тело было закутано в легкую темно-синюю ткань. Если человек увидит эти соблазнительные линии, то уже никогда не сможет изгнать этот образ из своей головы.

[Богиня разбудила сумасшествие в душе короля, он во что бы то ни стало хотел обладать ей]

Изображение снова сместилось и перед глазами зрителей появился мужчина. Он выглядел лет на сорок, на нем были великолепные золотые доспехи, за плечами развевался красный плащ, он был высоким и атлетически сложенным, лицо было красивым и завораживающим.

Объективно говоря, он, в самом деле, был зрелым красивым мужчиной, дело не только во внешности, его характер был очень независимым и выдающимся.

Но... Увидев эту богиню, он почувствовал... Что все-таки является обычным человеком.

[Он пришел к богине и пообещал ей место королевы]

[Но красавица ответила равнодушным отказом]

[Он снова пришел к богине и пообещал подарить ей все богатства государства]

[Но богиня даже не взглянула на него]

[Он снова пришел к красавице, желая подарить ей место королевы и все государство в придачу]

[Но богиня лишь презрительно фыркнула]

[Наконец, он разозлился и начал войну, собираясь силой получить желаемое]

Затем глазам зрителей предстала сцена битвы, храбрые солдаты во всеоружии, плотный строй магов, штурмовые звери, огромные пушки и огромные люди... Все они стремительно направлялись к храму.

Но... Тут изображение снова изменилось, переместившись к концу битвы.

[Разве армия обычных людей могла тягаться с божественной силой?]

[Оскорбление и вызов Богу заставили короля вступить на путь верной смерти]

[Белое государство обезлюдело]

[Золотой король стал не погребенными костями на обочине дороги]

Теперь изображение стало таким же, как было в самом начале, три огромных ворона кружил в небе, на земле остались лишь руины и человеческие кости.

[Когда король умирал, к нему пришла богиня]

[Ты - великий король, но в итоге проиграл человеку]

[Время похоронило этого преступника под пылью, а божественно прекрасную красавицу никогда никто не коснулся]

[Это итог и неоспоримый факт]

[Но король отказался смириться и перед смертью оставил проклятье]

[Что не смог получить я – не получит никто]

Тут голос внезапно смолк.

Только подошли к самому интересному, и в ключевой момент все закончилось.

Затем четыре игрока Передовой Преисподней обнаружили, что стоят недалеко от руин, и услышали системное сообщение: [Основное сюжетное задание активировано]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/386177>