

Игнорируя мысли игроков, Джейд улыбнулась еще красивее, когда ее взгляд переместился на правую руку Се Фэна, и она хлопнула в ладоши:

- Ха-ха-ха, это хорошо! Ты быстрее, чем я думала, я вижу, всего за один месяц ты уже снял одну из печатей!

И снова игроки в замешательстве переглянулись... Снять одну из печатей? И снова все присутствующие поняли, что разговор между только что появившейся маленькой феей и Шивой был для них слишком странным; они даже не имели ни малейшего представления, о чем эти двое говорили.

В Сансаре Онлайн, как и во всех предыдущих играх виртуальной реальности, шкала, используемая для определения странности объекта, всегда была одинаковой, поэтому каждый игрок был хорошо знаком с ней. Предметы золотого класса можно было бы считать роскошью, которой могли наслаждаться только самые опытные или богатые игроки на ранней и средней стадиях, и только на более поздних стадиях игры оборудование золотого класса станет более доступным для игроков в нижней части пирамиды уровней.

В то же время предметы Бессмертного класса были предметами, которые нельзя было описать простым словом «роскошь». Владение снаряжением Бессмертного класса на этих этапах игры ничем не отличалось от владения огромным особняком в реальном мире и первоклассным суперкаром, поскольку, если бы кто-то решил продать такое оборудование, он получил бы достаточно золота, чтобы жить комфортной и полноценной жизнью, если бы такой игрок обменял свое золото на деньги в реальном мире.

Что касается предметов Небесного класса, то даже на заключительных этапах каждой видеоигры появлялось не более пяти предметов. Пять может показаться большим количеством, но, если вы подумаете, что миллиарды людей играли в VRMMORPG, вы легко поймете, насколько особенными были эти предметы.

Однако, даже когда игроки могли видеть части оборудования Бессмертного, Небесного и даже временного уровня Бога, которые будут удалены системой через определенное время, ни один игрок никогда не видел запечатанного оборудования. Именно по этой причине ни один из присутствующих игроков не понял, что Джейд говорила Се Фэну.

- Честно говоря, это было трудно, - Се Фэн также проигнорировал взгляды и шепот остальных и продолжил свой разговор с маленькой феей:

- Я никогда не думал, что первая печать будет такой трудной...

На самом деле, он никогда не предполагал, что только первую печать Кольца Бога Разрушения будет так трудно пробить. Се Фэн даже не хотел думать о том, насколько трудными будут три оставшиеся печати.

- Хе-хе! - Джейд игриво рассмеялась и заметила:

- Тебе еще предстоит пройти долгий путь, я уверена, тебе будет очень весело!

- ...Почему мне кажется, что ты знаешь меня так, как будто живешь со мной в моем собственном доме? - Се Фэн горько улыбнулся и беспомощно покачал головой, услышав слова Джейд.

Конечно, ему было очень весело; в конце концов, чего Се Фэн больше всего искал и жаждал, так это сильного ощущения адреналина, которое могли дать ему только чрезвычайно тяжелые сражения. Даже несмотря на то, что иногда он мог чувствовать разочарование или гнев, такие эмоции были частью процесса веселья!

Джейд просто одарила Се Фэна милой улыбкой в ответ. Она слегка приподнялась в воздух и махнула рукой за спину.

Бах!

С грохотом лопнул большой круглый камень, стоявший в углу Святилища. Когда камень лопнул, температура в помещении сразу же резко упала, и более слабые игроки не могли не задрожать от внезапной волны ледяного воздуха, которая ударила в них.

- Ого! Как холодно!

Черт возьми, кто-нибудь, включите кондиционер!

- Без дальнейших церемоний, меня зовут Джейд, и в настоящее время у меня есть миссия, чтобы объяснить детали текущей миссии.... Пришло время приступить к последней миссии из трех частей события! - Джейд пару раз хлопнула в ладоши, чтобы привлечь внимание каждого игрока, и продолжила объяснять:

- Как каждый из вас уже должен знать, название этой миссии-Тюрьма Снежного Лиса, и, в отличие от миссии, где вы должны были защищать город, убивая всех атакующих монстров, и в отличие от миссии по исследованию, где участники должны были победить некоторых специальных монстров, чтобы получить некоторые предметы, эта последняя миссия почти полностью отличается от остальных!

Все игроки, включая группы, состоящие из элиты, обращали внимание на каждое слово, сказанное маленькой феей Джейд. В прошлом никогда не было недостатка в случаях, когда многие игроки проваливали простую миссию из-за глупой ошибки или не справились со своей задачей, потому что они неправильно слушали объяснения, данные NPC во время получения задания; поэтому, имея так много случаев в качестве доказательства в прошлом, почти никто из них не хотел становиться посмешищем для толпы.

- Во время этой миссии вам придется не только сражаться со многими монстрами! Важен интеллект каждого игрока, а также способность решать непредвиденные ситуации, которыми обладает каждый из вас, - Джейд загадочно улыбнулась и объявила:

- Кроме того, в отличие от миссий, которые вы знаете, только десять групп смогут войти одновременно! Кроме того, помните, что двенадцать игроков в команде - это максимально допустимое количество!

- Что?!

Толпа игроков сразу же зашумела после того, как Джейд сделала свое последнее объявление.

- Эй, подожди минутку! - воин шагнул вперед и громко воскликнул, указывая на себя.

- Что ты имеешь в виду, говоря, что только десять групп допускаются в подземелье? Разве это не означает, что остальным из нас придется ждать снаружи? И что произойдет, если одна из групп, вошедших ранее, первой успешно завершит миссию?

Джейд посмотрела на воина, который выделялся из толпы, и, не меняя выражения лица, объяснила:

- Для вашего первого вопроса, я думаю, никаких объяснений не требуется. Как я уже сказала, только десять групп, сто двадцать человек, могут одновременно войти в подземелье событий... Что касается второго вопроса, правильно. Остальным игрокам придется подождать за пределами подземелья, пока одна из вошедших групп не будет устранена по разным причинам... Что касается последнего вопроса .... Вы еще даже не начали миссию, но уже думаете о поражении?

Не только воин, который выделялся ранее, был ошеломлен четкими и краткими ответами Джейд, все игроки были так потрясены, что на мгновение забыли дышать. Однако, услышав последние слова маленькой феи перед ними, все жалобы, которые они чувствовали раньше, сразу же исчезли, как будто это был маленький кубик льда, упавший в вулкан, который вот-вот извергнется.

Се Фэн не мог не слегка улыбнуться, наблюдая за изменением выражения на лицах всех присутствующих, прежде чем перевести взгляд на Джейд и посмотреть на нее с намеком на восхищение... Даже если она была маленькой, это не означало, что ее разум тоже был маленьким.

Последние слова Джейд были вежливым и тихим способом отшлепать всех игроков, которые жаловались. В конце концов, она была права; миссия еще даже не началась, она даже не объяснила, что должны были делать игроки, и даже тогда многие игроки уже думали о поражении. Какой смысл было приходить сюда? Нет, какой смысл было играть в Сансару онлайн, если все думали о поражении или неудаче? Вот для чего существовал реальный мир, в

виртуальном мире было лучше отбросить столько ненужных мыслей!

Кроме того, хотя Джейд и не сказала этого прямо, все присутствующие почувствовали, как их лица покраснели от смущения, когда их косвенно назвали неудачниками!

- Хм.... - тот же воин, что и раньше, фыркнул.

- Кто думает о поражении!?

- Ну же, скажи мне, что я должен сделать!

- Кто кого боится! Моя группа определенно войдет в первую десятку...

- Черт возьми, кто это жаловался раньше?!?

Уголок губ Джейд слегка приподнялся, когда она заметила, что кровь игроков начала яростно закипать от ее небольшого поощрения.

- Очень хорошо! - Джейд хлопнула в ладоши, и ее невинный голос эхом разнесся по всему помещению:

- Поскольку мелкие сомнения были устранены, и конкурентоспособность каждого находится на пике, позвольте мне объяснить, каким будет метод, который решит, кто будет первой десяткой группами, которые войдут в одну из ям позади меня!

Игроки проследили за взглядом Джейд и удивленно воскликнули, когда увидели десять огромных дыр, которых явно не было раньше! Они даже не видели, как они были сформированы!

Каждое отверстие чем-то отличалось от другого, и даже те, которые выглядели похожими, имели очевидные различия, если уделять им достаточно внимания.

Например: одна дыра была чисто белой, как снег, окружающий вершину самой высокой горы в мире, неприкасаемой для загрязнения и недоступной для разрушительных рук людей.... Другая дыра была такой же зеленой, как самый красивый луг, который существовал в природе, и ощущение чистоты было настолько велико, что только в фантастическом мире оно могло существовать.

Даже на расстоянии каждый игрок мог чувствовать различные таинственные ауры, которые исходили изнутри каждой дыры. Многие даже не могли удержаться и с трудом вдохнули, чтобы наполнить легкие свежим, чистым воздухом, чувствуя себя отдохнувшими; то, что в реальном мире было абсолютно невозможно.

<http://tl.rulate.ru/book/45648/1548665>