В интернет-кафе царила суета. Как только это сокровище было обнаружено, оно быстро распространилось среди других игроков.

Конечно, это была одна из основных механик игры.

Многие игроки в старых магазинах смотрели трансляцию Налань Минсюэ.

[Они сказали, что есть эльфы. Почему я их не видел?]

Многие люди приходили в комнату для трансляции рано, весело смотрели трансляцию, наслаждаясь лапшой быстрого приготовления.

Вскоре кто-то ответил комментарием на пулю.

[Возможно, они еще не подключились к сети. Потерпите!]

[Они уже в сети! Они уже в сети!]

Налань Минсюэ открыла список друзей и увидела, что имена эльфов загорелись.

[Вы тоже пришли рано?]

Сала дружелюбно поприветствовала их.

[Да. Сегодня утром у нас нет занятий.]

Вскоре она получила ответ от Налань Минсюэ.

[Занятия?]

Сале стало любопытно.

[Вы студенты академии? Маленькие дети. Хе-хе!]

Многие игроки в старых магазинах смотрели прямую трансляцию, и комментарии мгновенно заполонили экран.

[Хахаха! Маленькие дети!]

[Она эльф? Звучит забавно!]

[Новый Снег, спроси, сколько ей лет. Она тоже выглядит молодо!]

[Она выглядит моложе, чем Новый Снег! Хахаха!].

Было ещё утро, а в комнате для трансляций раздавался радостный смех.

Налань Минсюэ отправила сообщение и сказала: — Мои друзья сказали, что ты, возможно, моложе меня.

— Как это может быть…!

Сала самодовольно ответила: — Я прожила более 100 лет! Вы можете называть меня старшей сестрой Салой!

Хотя многие женщины были чувствительны к своему возрасту, многие подростки были исключением и боялись выглядеть незрелыми перед другими.

Хотя для людей 100 лет были старостью, для эльфов этот возраст был эквивалентен возрасту подростка.

Вскоре она получила ответ от Налань Минсюэ.

На экране появились комментарии.

[Новый Снег всё ещё остра на язык. Это её свойство никогда не изменится.]

[Эльф, вероятно, рассердится, если мы назовем её тетей.]

[Значит ли это, что мы можем называть старейшину Су «тетей Су»?]

[Человек передо мной, ты серьезно? Будь осторожен, старейшина Су может появиться из-за твоей спины и взорвать твою голову.]

[Не волнуйся, я её старший брат…]

[Ха… Лююнь Даосский дворцовый мастер?]

…

Сала ответила, поспешив в сторону Подгорода.

— Вы, ребята, можете идти и выполнять задания, я скоро приду.

— Не торопись. Мы заблудились, и сначала я должна изучить ситуацию.

— Хорошо…

…

Пока эти игроки бродили по Подземному городу, господин Дирк из клана орков наслаждался игрой, из его мантии торчал серый хвост и покачивался.

— Этот Оргриммар такой огромный, что у меня кружится голова при ходьбе по нему. Сначала я изучу карту.

[Где это место, мистер Дирк?]

Спросил кто-то в волшебном письме. В конце концов, некоторые зрители не смотрели онлайн-трансляцию каждый день. Было ясно, что этот человек не смотрел вчерашнюю трансляцию.

[Он вернулся в Королевство Орков?] — От «Огромного Меча Крима».

[Он находится в недавно выпущенном мистическом царстве. Похоже, это огромное мистическое царство, специально созданное мастерской Blizzard на Восточном континенте. Я уверен, что друг надо мной не смотрел вчерашнее шоу] — От «Наблюдательного глаза».

[Боже мой! Это мистическое царство?]

[На Восточном континенте тоже есть такие супербольшие мастерские? Почему это место похоже на город орков?] — От «Огромного Меча Крима».

[Это город орков! У каждой расы есть свои города в этом мистическом царстве!] — От «Наблюдательного глаза».

[Правда? Этот город выглядит как настоящий! Вы уверены, что в мистическом царстве много таких городов?]

Пока они разговаривали, господин Дирк бродил вокруг, и его новый слушатель воспользовался возможностью насладиться многими пейзажами Оргриммара.

— Сейчас я, кажется, нахожусь в… Долине Чести? Это место выглядит важным — здесь так много военных, но они не заблокировали мне вход. Интересно, есть ли здесь какие-то важные задания?

— Я спрошу у этих солдат.

Господин Дирк был солдатом-орком, который нес на спине двуручный меч. Управляя этим маленьким персонажем-орком, который был примерно 10-го уровня, он вошел в Долину Чести.

Вокруг него были похожие на палатки сооружения, построенные из стали и огромных валунов.

— Кажется, они говорят о… поле битвы? Думаю, это место, где они сражались с Альянсом.

— Должен ли я присоединиться к ним? — спросил мистер Дирк: — Это выглядит опасно, но я могу воскресать здесь. Кроме того, те военные сказали мне, что я буду сражаться только с противниками моего уровня. Стоит ли мне войти и попробовать?

[Мы будем смотреть, как господин Дирк убивает врагов и доминирует на поле боя?] — От «Белого тюльпана».

[Противники одного уровня — это противники одной силы, верно? Значит, бояться нечего!] — От «Огромного Меча Крима».

[Мы, орки, бесстрашны! Невесело сражаться с дикими зверями. Наконец-то господин Дирк сможет показать свою настоящую силу! Пусть они увидят потрясающие приемы владения мечом клана орков] — От «Человека с волчьей головой».

[Это зависит от того, кто играет, мистер Дирк или мистер Человек с собачьей головой. Если это последний, то будет неловко] — От рыцарского легиона Небесного Океана.

Зрители дали мистеру Дирку два образа. Один был могущественным мистером Дирком, а другой — смущающим мистером Собакоголовым.

Хотя эти две личности были одним и тем же человеком, если мистер Дирк проигрывал битву или совершал ошибку, зрители говорили, что его контролирует неловкий Человек с собачьей головой.

В этот момент зрители увидели, что господин Дирк согласился присоединиться к битве.

В World of Warcraft игроки выше 10-го уровня могли вступить на первое поле боя под названием Ущелье Песни Войны, сражаясь за свою сторону. Хотя в системной версии World of Warcraft всё было сделано максимально реалистично, это все же была игра, и в ней сохранились функции, удобные для игроков.

Возьмем, к примеру, места сражений. Как небольшое поле боя, Ущелье Песни Войны явно не нуждалось в большом количестве людей, поэтому для каждой группы игроков Альянса и Орды было разработано отдельное измерение, как в Dungeon Fighter Online.

На этом этапе поля боя в системной версии World of Warcraft разделяли игроков на каждые пять уровней, что означало, что игроки не сталкивались с противниками, превосходящими их более чем на пять уровней.

На поле боя игроки получали очки опыта независимо от того, выиграли они или проиграли, и это была отличная возможность попрактиковаться в боевых навыках.

— Похоже, нам нужно немного подождать?

В этот момент многие игроки достигли необходимого уровня, но обнаружили, что на поле боя мало людей.

— Уф.

Мистер Дирк вдруг почувствовал, что его тело на секунду стало невесомым, так как он был телепортирован в странное место.

— Я здесь! Я вошел в это поле боя! Давайте посмотрим, как выглядит поле боя в World of Warcraft.

Перед ним была каменная камера среднего размера, в которой находилось множество игроков. Очевидно, они тоже обнаружили этот режим поля боя и вошли в него самыми первыми.

…

— В магазине города Цзюхуа —

— Уф…

Налань Минсюэ в недоумении огляделась вокруг.

На экране появились комментарии.

[Где находится это место?]

[Похоже, что она была телепортирована в другое место?]

Налань Минсюэ сказала: — Кажется, меня телепортировали в другое место под названием «Ущелье Песни Войны». Только что офицер объяснял мне это, и вот я уже здесь. Почему все так быстро?

http://tl.rulate.ru/book/23408/1875131