

Глава 187: Разговорчивый командир

Возможно, причина крылась в том, что он не хотел потерять достоинство перед этой девушкой, но Непорочная Сущность даже не колебался, прежде чем принять обязанности командира.

Е Цы была довольна. Хотя она вполне могла взять на себя ответственность в таком маленьком сражении, ей просто не хотелось этого делать, так как в этом не было никакой выгоды. И к тому же ей хотелось оценить способности Непорочной Сущности.

В ее прошлой жизни Непорочная Сущность был способным командиром как в ПвП, так и в подземелье. Но его работу сильно повлияла некомпетентность команды. Так как Вверх Хэй! не хватало способного и разностороннего командира, то Е Цы собиралась завербовать Непорочную Чистоту, если он окажется также хорош, как и Луна Зеленых Холмов.

Достигнув соглашения, Непорочная Сущность обратился с последней просьбой: «Эти люди пришли ради тебя. Если я должен стать командиром, они могут отказаться подчиниться мне. Не могла бы ты сделать объявление или что-то в этом роде?»

Е Цы почувствовала беспокойство; ей едва удалось справиться с неловкостью от того, что стала неким тотем, собравшим вокруг себя игроков. Разве ситуация не ухудшится, если она заговорит?

Почувствовав колебание девушки, Непорочная Сущность улыбнулся: «Просто скажи им, что я буду командовать, остальное оставь на меня».

Чтобы узнать истинные способности Непорочной Сущности, Е Цы пришлось согласиться. На оживленном, словно базарная площадь, Канале Карты появилось сообщение: «Непорочная Сущность сегодня будет командующим в нашей битве против игроков Северного Континента. Пожалуйста, присоединяйтесь к Командному Каналу, если хотите участвовать в этой битве».

Эти слова принадлежали ни кому иному как Е Цы.

Игроки, которые прибыли сюда лишь ради развлечения, сразу же взбудоражились.

«Вау! Это Гунцзы Ю! Это первый раз, когда я увидел Гунцзы Ю!»

«Поторопись! Сделайте скриншот экрана! Гунцзы Ю редко показывается на общественном канале, вы упустите свой шанс, если не сделаете этого!»

.....

Е Цы молча смотрела на Непорочную Сущность с мрачным выражением лица, но, заметив ее взгляд, он отвел глаза и потер переносицу. Было бы разумно разобраться со сложившейся ситуацией как можно скорее.

«Болото Скорби – нейтральная территория. Противоборство, это, конечно, прекрасно, но бессмысленные убийства определенно недопустимы! Мы, игроки Восточного Континента, всегда любили мир! Однако не должны позволять воспринимать себя как трусов только из-за нашей миролюбивой природы! Я прав?»

Поскольку его сообщение появилось в Канале Карты, то только небольшое число людей ответили. Однако Непорочная Сущность не стал паниковать и не бросил все. Вместо этого он

не спешил и продолжил обращаться к игрокам, тем самым распыляя их. Вскоре активность на Канале Карты снизилась, и игроки стали обращать внимание на Непорочную Сущность. Некоторые из них даже начали скандировать: «Сущность, создай Командный Канал!»

«Вы, ребята, еще не организовали наши войска?» – раздался голос. Он принадлежал игроку по имени Ночной Ученик.

«Разве не этим мы занимаемся прямо сейчас?» – ответил другой.

«Вы можете поторопиться? Я почти у западных ворот, и за мной большая группа людей! Я умер, пытаюсь добраться до этого места, и вы, ребята, еще не готовы? Как мы будем сражаться с этими ублюдками?»

Игроки в Канале Карты начали действовать после того, как услышали слова Ночного Ученика, и принялись флудить на Командном Канале. На Канале Карты осталась лишь небольшая кучка людей, в то время как Командный Канал работал вовсю.

Непорочная Сущность приглушил игроков и принялся за подготовку к сражению.

Графика – не единственный аспект Фатума, разработанный с использованием новейших технологий. Даже мелкие детали игры были хорошо проработаны. Одним из таких примеров мог послужить Командный Канал. В любых других обычных играх игрокам приходилось формироваться в несколько отрядов, которые возглавляли их командующие. В крупномасштабной битве будут сотни отрядов, сильно обременяющих цепочку команд.

Однако Фатум произвел революцию в этом моменте. Командный Канал был создан на каждой карте каждого континента. Игроки никак не смогут войти в такой канал. Игрок, который был выбран в качестве командира, мог активировать этот канал во время чрезвычайных ситуаций, заплатив цену, которая варьировалась от десятка до сотни золотых монет, тем самым получив самый высокий авторитет на канале. Конечно, если менее сотни игроков присоединилось к каналу, то через десять минут после его активации, канал будет автоматически отключен и может быть реактивирован только через двадцать четыре часа.

Это спасало пользователей от использования сторонних программных средств, чтобы игроки не забивали канал. Такая функция была хороша продумана.

Игроки, присоединившиеся к Командному Каналу после его активации, будут распознаны системой в качестве бойцов. Их данные автоматически добавятся в Интегрированный Командный Интерфейс, позволяя командиру иметь представление о количестве участников, а также об их классах. Он мог даже получать информацию об уровне игрока и даже о его ГС[1], что облегчает работу командира в организации бойцов.

Лидер также имеет возможность назначить максимум пятнадцать зам. командиров, чтобы те помогали ему, и разделить игроков на разные боевые группы под командованием своих замов.

Чат в командном канале также строго контролируется.

Игроки могут свободно переговаривать по Командному Каналу, но после начала сражения командир ограничивает эту связь. С этого момента на канале можно будет услышать только голоса командира и зам. командиров. Затем Командный Канал разделяется на разные подканалы. Командир имеет право выступать по любому из доступных каналов, в то время как зам. командиры могли свободно говорить только на предназначенных им подканалах. Также, если зам. командир пожелает выступить на основном Командном Канале, на него

накладывается ограничение по времени. Командир мог переключаться между основным Командным Каналом, к которому имели доступ все игроки, и подканалами каждой боевой группы.

Это означало, что командиром являлся человеком, обладавшим наивысшим авторитетом в битве. Игроки будут находиться под его командованием до тех пор, пока длится сражение, без учета их уровней или их технических навыков.

Е Цы молча наблюдала, когда Непорочная Сущность вел подготовку к битве. Численность на этой нейтральной территории, как ожидалось, была небольшой. Хотя девяносто пять процентов игроков Восточного Континента в Болоте Скорби присоединилось к битве, согласно Интегрированному Командному Интерфейсу их количество составляло всего четыре тысячи.

Фактически, максимальное число игроков, которое карта подобного типа могла в себя вместить, составляло от пятисот тысяч до миллиона. Небольшое количество игроков показывало, что Болото Скорби сильно недооценивали. Локация представляла собой не что иное, как город-призрак.

Поскольку количество игроков с Восточного Континента было довольно низким, то и количество игроков Северного Континента в этом районе тоже, скорее всего, было бы низким. По сравнению с осадой Города Чемпионов это сражение можно считать перестрелкой.

Однако число игроков Западного Континента, участвовавших в осаде, составляло всего десять тысяч человек, но из-за сложности рельефа и некомпетентности игроков Восточного Континента на ранних стадиях осады, та битва вышла тяжелой.

Основываясь на опыте из своей прошлой жизни, Е Цы знала, что сражение, которое ее ждет сегодня, сильно отличается от битвы в Городе Чемпионов. В конце концов, другие игроки могли свободно перемещаться по провинции и использовать строение ландшафта в своих интересах, тогда как в тот раз их зажали в узких городских улочках. Бойцы с обоих континентов в этой битве были только обычными игроками, в то время как тогда в осаде Города Чемпионов принимала участие элита Западного Континента.

Таким образом, Е Цы ничего не интересовало в этой битве, кроме того, что таким образом Непорочной Сущности мог доказать свою компетентность.

Он занялся финальными приготовлениями. Хотя в самом начале его голос дрожал из-за нервозности, ему удалось восстановить самообладание примерно через три минуты. Казалось, что стоило Непорочной Сущности успокоиться, так он снова смог взять себя в руки.

Вскоре началось сражение.

Под влиянием Е Цы, Ми Лу и Переполненные Чернила переняли строгий и серьезный стиль командования. Этим ребята напоминали ее копии. И хоть, возможно, они были немного более разговорчивыми, чем их лидер, но все же всегда сохраняли строгость и дотошность в своих действиях. Из-за этого Е Цы с трудом привыкала к стилю командования Непорочной Сущности.

В отличие от девушки, Непорочная Сущность был веселым и разговорчивым. Он часто шутил и подтрунивал над игроками, находившимися под его командованием.

«Сгруппируйтесь! Все верно, это я о вас, ребята, которые на холме, на северо-западе! Я же сказал вам, чтобы вы собрались, а не расходились кто куда! Вы меня понимаете? Сгруппируйтесь, черт возьми! Вот так! Стойте возле вашего зам. командира! Чего? Вы не

можете увидеть своего зам. командира? Вы хотите, чтобы я заставил его станцевать голышом перед вами? Давайте, дамы и господа! Группируйтесь, а затем начинайте движение! Почему маги в вашей команде не атакуют? Вы спрашиваете, как выглядят маги? Маги похожи на переносные стеклянные пушки! Просто шмалите их всем, что у вас есть! Пока у вас есть хотя бы одна капля маны, я хочу, чтобы вы продолжали пулять свои заклинания, пока находитесь в радиусе досягаемости, вы меня слышите? Не нужно бояться ОТ! Я беру на себя полную ответственность! Хр*н с вами, я даже разденусь и станцую после боя, если вас это осчастливит!»

Примечание переводчика:

[1]ГС (англ. GS – Gear score) – общее количество очков за то, насколько продвинутые игроки броня и оружие.

<http://tl.rulate.ru/book/2945/281935>