

Глава 408. Роскошный пир бессмертных

«Дамы и господа, спасибо, что своевременно вошли в игру. Я – комментатор Хуа Сюн».

«Я – комментатор Пань Фэн».

Сегодня ночью эти двое впервые показали свои лица...

В 12:58 (по игровому времени модели сна, до состязания еще оставалось 20 минут), лица двух ГМов появились на главном экране Торгового Комплекса.

Их внешний вид был совершенно таким же, как когда Фэн Буцзюэ встретил их в сценарии, только наряды заменены на деловые костюмы. Если бы они появились здесь в своей игровой одежде прошлой эпохи, то нынешняя сцена была бы довольно забавной...

«Незаметно пролетела половина месяца». – Сказал Хуа Сюн.

«Верно, такое чувство, что только-только приступили к комментаторской работе, а уже конец».
– Подхватил Пань Фэн.

Два человека рассмеялись, и Хуа Сюн тут же заговорил снова: «Ха-ха... Вернемся к сути дела, сегодняшний финал пройдет в режиме беспорядочного боя, потому трансляция будет несколько отличаться».

К разговору присоединился Пань Фэн: «Сегодня мы совершенно свободны, после начала состязания никто из вас не услышит наших голосов». – Загадочно сказал он. – «А причина... Пока останется в секрете, очень скоро вы все поймете».

Хуа Сюн подхватил: «Чтобы защитить зрителей от ошибок, сейчас мы расскажем вам, что в этот раз вы увидите в прямом эфире...» – Пока он говорил, на экране запустилась презентация.
– «Вещание финала будет вестись в формате документального фильма. Другими словами, то, что будут делать игроки в местах, где не происходит сражение, вы не увидите.

Потому, после начала соревнования, на главном экране будут показаны общие картины сценария, субтитрами будут описаны концепции данного мира... А, как только где-то завяжется бой, изображение сразу переместится туда».

Пань Фэн продолжил тему: «Следующий важный момент 'Правила трансляции, когда несколько боев происходят одновременно'». – Он сделал паузу и на экране появился новый слайд. – «Всем вам известно, что игровой Торговый Комплекс – многофазовое пространство, состоящее из множества районов. Сегодня ночью районы будут переименованы. Когда подойдет время, все вы вернетесь в свои стартовые пространства, откроете меню Торгового Комплекса и вместо опций 'район №1', 'район №2', увидите следующие опции: 'трансляция участника А в районе №1', 'трансляция участника А в районе №2' или 'трансляция участника В в районе №2'».

Хуа Сюн продолжил: «Вы выбираете игрока, которому уделяете особое внимание и отправляйтесь в район его/ее специальной трансляции. Если вы хотите посмотреть трансляцию в компании друзей, то заранее договоритесь о районе».

Настал черед реплики Пань Фэна: «Каждый из участников в своем районе обладает 'преимущественным правом на трансляцию'. Когда он/она не сражаются, на главном экране воспроизводятся любые другие бои. А как только он/она вступают в бой, изображение сразу

переключается».

«Если у вас нет участника, которому вы уделяете особое внимание». – Продолжал Хуа Сюн. – «То в стартовом пространстве вы так же можете выбрать 'район случайной трансляции № 1, 2, 3... и так далее', там сражения будут расставляться системой в хронологическом порядке, когда одно сражение полностью заканчивается, изображение переключается на любое другое, пока оно тоже не закончится».

В заключении Пань Фэн сказал: «Естественно, вы так же можете смотреть состязание в своем стартовом пространстве или в конференц-зале. В личном пространстве вы свободно можете переключать приоритет трансляции, как каналы по телевизору, к тому же... В этом состязании вам не будут мешать комментарии, потому, отличие просмотра не в Торговом Комплексе от отдельных районов будет очень незначительным, лишь обстановка будет тише».

Эти двое еще не успели закончить свои объяснения, как игроки один за другим потянулись к лифтам. Не зависимо от того, хотели они смотреть состязание по районам трансляции или в конференц-зале, всем нужно было возвращаться в стартовое пространство.

На самом деле, игрокам не было нужды спешить, карта этого сценария была просто огромной, едва ли с самого начала развернется сражение. Если они придут раньше, им все равно придется стоять перед экраном и рассматривать пейзажи...

.....

Час ночи.

Пятьдесят сильнейших мастеров «Триллер Парка» уже стояли в своих стартовых пространствах, готовые к выступлению.

В данную минуту не было человека, который осмелился бы сказать, что не волнуется. Даже брат Цзюэ, не в силах сдерживать эмоции, расхаживал туда-сюда по лифту, напевая «Песенку Удальца», и делал каждый шаг в ритм песне... Это чуть уменьшало его напряжение.

Душевный подъем, который испытывали участники, трудно было выразить словами...

[Пик Борьбы за Господство вот-вот начнется, ваши данные будут загружены в течение 30 секунд, пожалуйста, не покидайте стартовое пространство]

[До перемещения 10 секунд, 9, 8, 7... 2, 1]

В этот раз, после обратного отсчета не прозвучала напутственная фраза, и не началось перемещение, двинулся лифт.

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

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

[Награда победителю сценария: ???]

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

Под ногами двигался лифт, и начало воспроизводиться краткое содержание сценария:

[В густом призрачном тумане наступают девять главарей, под моросящим кровавым дождем появился Глава Демонов]

[В чьих руках смена времен года, кто определяет границы добра и зла?]

«Эй-эй-эй... Что за стихотворное начало... Даже без упоминания уровня, эти строки вызвали у меня очень дурное предчувствие...»

[В этом месте стоял роскошный, современный город, такой же, как и все города современного мира, лес небоскребов, нескончаемый поток машин, перенаселение, загазованный воздух...]

[Все было так, пока однажды вечером солнце не зашло, но больше так и не взошло. Позади дрейфующих темных туч, иногда проглядывал тусклый свет луны, озаряющий мертвую тишину изолированного города.]

«Эй! Это звучит так знакомо! Я уже это где-то слышал!»

[Падший, по имени Сатсума Дир, захватил этот город и беспощадно истребил всех людей. Он вытянул этот город из реки времени и превратил в пространство, свободно изменяющее свои размеры.]

[Хозяин Времени узнал о его проступке и немедленно заключил негодяя в тюрьму.]

[Но... Эта земля так и не восстановила свой первоначальный вид.]

[Во время искривления пространства высвободилась огромная энергия, запертые в городе призраки безобразничали, заразили проклятием всю землю и совершали бесчисленные преступления... Они поглощали, убивали друг друга, восстанавливали... И этот круговорот никогда не заканчивался.]

[Много лет спустя... Этой землей владел первозданный хаос, сквозь щель в демонических вратах, призраки могли видеть землю, к которой никогда не смогут прикоснуться.]

[Правитель призрачного царства обнаружил здесь своих подданных.]

[А бывший начальник Сатсумы Дира, смотритель за порядком на реке времени – Хозяин Времени, уже давно считал эту территорию своей.]

[Судья над всем сущим – Суд Истины... Наблюдал за ситуацией издалека и готовился действовать.]

Тут закончилось краткое содержание этого сценария.

В следующую секунду лифт остановился, и хотел Фэн Буцзюэ того или нет, но двери уже открылись...

Место, где сейчас оказался брат Цзюэ, должно быть, было каким-то зданием. Ранее, наверняка, оно было неплохо отделано, но сейчас, на стенах и полу уже нельзя было различить цвет краски и материалов. Все было покрыто каким-то налетом бурого цвета...

Напольные плиты и стены были покрыты сетью тонких трещин, при более тщательном рассмотрении, эти щели было заполнены веществом с кровеносными сосудами... Более того,

очевидно, это вещество двигалось.

В углах на полу валялись почерневшие трупы. От большинства из них остались лишь кости и только у некоторых сохранились внутренние органы. Как ни посмотри... Это не было похоже на останки людей. О цвете говорить не будем, главное отличие было в количестве костей и строении тел... Черепа этих скелетов, в какой-то мере, были похожи на человеческие, но рога на макушках, в ноздрях и длинные клыки...

В общем, от обстановки в этом сценарии у любого волосы бы встали дыбом. Естественно, у Фэн Буцзюэ не могло быть такого чувства, самое большее, что он мог почувствовать – это тошноту.

Раз уж разговор зашел о тошноте... Нельзя не упомянуть о том, что когда двери лифта открылись, в нос ударил страшный смрад.

Пусть даже брат Цзюэ с невероятной быстротой зажал нос, было уже поздно: «Дерьмо... Вот так вонища... Так может вонять только труп, проглотивший дерьмо скунса, сожравшего дуриан».

Съязвил он и вышел из лифта.

В миг, когда парень вышел из дверей, раздалось системное сообщение: [Основное сюжетное задание активировано]

Воспользовавшись случаем, Фэн Буцзюэ открыл игровое меню, ожидая увидеть задание вроде [Стать единственным выжившим игроком в сценарии], поскольку правила этого состязания были примерно такими же, как в Поединке плащей, только количество людей увеличилось с 6 человек до 50...

Однако, чего брат Цзюэ не ожидал, так это то, что увидит такое задание: [Убивать других игроков и получать баллы]

«Получать баллы» были ярко выделены, после того, как парень на них нажал, выскочило окошко в котором были расписаны подробные правила: [За каждое убийство другого игрока вы получаете два балла. За каждого убитого сильнейшего игрока получаете три балла. За убийство после завершения сотрудничества (убитый может быть один или несколько), баллы по своему усмотрению назначит система. За убийство при помощи сил данной вселенной присваивается один балл. Когда в сценарии останутся последние два игрока, независимо от того, каким методом они убьют противника, получают пять баллов.]

А под этим пояснением было еще одно очень простое правило: [Когда в сценарии останется один живой игрок, Пик Борьбы за Господство будет объявлен закрытым, система опубликует накопленные баллы и составит финальный рейтинг.]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/162472>