

[Убить членов команды 'Плоды Кукурузы']

Основное сюжетное задание было лаконичным.

Поскольку капитан команды противников не активировал защитные опции, члены Передовой Преисподней в задании видели название их команды.

И наоборот, в основном сюжетном задании их оппоненты увидели следующее: [Убить четырех членов команды противника], без указания названия команды.

«А... В самом деле не видно». – Первое, на что братец Тань обратил внимание, когда открыл игровое меню... Что в этом режиме панель команды отличалась от обычной игры на истребление.

На официальном сайте тоже было написано: в данном режиме игроки могут видеть ники товарищей по команде, уровень и статус, а информация о противниках будет скрытой.

В сравнении с установками игры на истребление, где с самого начала можно было видеть ID противников, а так же их статус, новые правила S2, без сомнения, добавляли фактор неопределенности.

Если учитывать... Что в Триллер Парке навыки могут бесконечно меняться, до того, как противник превратится в белый свет и исчезнет, всякое может случиться. Потому... Добивание это очень важная привычка.

«И что, что не видно...» - сказала Цветок.

«Это...» - Сяолин спокойно поглядела на братца Таня. – «Ты так внимательно и не читал информацию на официальном сайте?»

«Ну... Я читал». – Несколько неуверенно ответил братец Тань.

«Я сказала 'внимательно'». – Сяолин подняла руки и изобразила жест 'кавычки'.

«Ладно... Я просто просмотрел написанное на официальном сайте, но не запомнил все детали...» - тоном, кающегося грешника ответил братец Тань.

На самом деле... В этом не было ничего такого, поскольку это было совершенно 'нормально'. Большинство игроков внимательно не анализировали все эти правила, настройки и прочую информацию. По правде говоря, даже тех, кто вдумчиво прочитал эти статьи, было не много, большинство прочли лишь то, что их интересовало, а остальное просто просмотрели.

К сожалению... Братец Тань оказался в составе не 'обычной' команды, и его товарищи не были похожи на 'большинство игроков'.

Люди из Передовой Преисподней тщательно изучили и запомнили все правила состязания, а действия братца Таня, которые для постороннего не выглядели бы необычной, сейчас казались 'ленью'.

«Ладно, восполним твои пробелы после сражения». – С этими словами Сяолин улыбнулась братцу Таню и потрепала его по голове.

Эта сцена напоминала дрессировку домашнего животного...

«Угу». – А братец Тань радостно улыбался ей.

«Эти двое... Так открыто демонстрируют свои чувства...» - наблюдая за всем со стороны, брат Цзюэ не мог сдержать иронии. – «Да, к тому же, это чувства хозяина к своему питомцу...»

Естественно, никто из находящихся в сценарии игроков не мог слышать слова Фэн Буцзюэ. В данный момент у брата Цзюэ не было 'физического тела', проще говоря... Система не выдала ему тела, поэтому он словно бы смотрел краткое содержание сценария от 'первого лица'. Он мог видеть, слышать и даже мог язвить, но не мог воздействовать на людей или что-то другое в сценарии.

«К слову... Эта позиция [наблюдателя] напоминает угол зрения 'покойника' в CS {“Counter-Strike” - серия игр-шутеров разработанная Valve}». – Задумчиво произнес Фэн Буцзюэ. – «Однако покойник в CS может смотреть с разных точек, а наблюдатель только с точки зрения своих товарищей по команде».

Хоть брату Цзюэ это казалось не слишком удобным, но он мог понять, зачем это сделано...

Очевидно, что с программной точки зрения настроить обзор с 'любой позиции' было совсем не сложно, определенно, если создатель правил соревнования ограничил свободу наблюдателей, то на это была причина...

В игре CS 'на одиночной карте было максимум 32 персонажа', не было ничего особенного в том, чтобы позволять наблюдателю переключаться на них. Но в Триллер Парке слишком много живых объектов и NPC, карта тоже очень велика, совершенно ни в чем не ограниченный наблюдатель... Способен на различные мерзкие действия. Чтобы избежать такой ситуации, ограничить область зрения наблюдателя углом от третьего лица с небольшого возвышения позади персонажа – довольно неплохой выбор.

«Кстати». – С другой стороны, стоило словам Сяолин и братца Таня отзвучать, как Цветок внесла предложение. – «Давайте воспользуемся воскрешающим эффектом [Посоха Асклепия]».

Третий эффект ее легендарного оружия - Сила Бессмертия, его можно использовать один раз в каждом сценарии, к тому же, у него не было 'ограничения длительности', потому его можно было применить в самом начале сценария на одном из членов команды.

«Хм...» - Сяолин надула губы и задумчиво сказала. – «Обычно эффект 'сохраняющий жизнь' используют на самом сильном человеке, потому...»

С этими словами она посмотрела на Рою, братец Тань и Цветок так же не сговариваясь поглядели на нее же, видимо... Все единогласно считали ее самой сильной.

«Хм, тогда действуй». – Роюй тоже не стала отказываться.

Когда Фэн Буцзюэ не было, Роюй исполняла роль капитана. Ее чувство ответственности было довольно сильно и обязанности 'капитана', будь то разработка стратегии или 'ответственность' при реальных действиях, оказывали на нее довольно сильное сковывающее действие. А под защитой воскрешения она будет более раскованной и спокойной.

Потому Цветок быстро благословила Роюй 'Силой Бессмертия', после чего все начали обсуждать план сражения...

Из-за того, что брат Цзюэ отсутствовал, работа по анализу сюжета легла на плечи Сяолин.

«Хм... На данный момент я не заметила в кратком описании никаких сбивающих с толку или скрытых намеков...» - примерно две минуты спустя Сяолин задумчиво провела пальцем по губам и сказала товарищам. - «В качестве сюжета... У нас понятная и не сложная история. А самые главные моменты, на которые следует обратить внимание...» - ее анализ был довольно логичным. - «Во-первых, 'три птицы' и 'три глаза' - это ключевые точки этого сценария, если разгадаем их смысл, то это даст нам большое преимущество. Во-вторых, проклятие того 'короля' внесло большую интригу в краткое описание, если разгадаем суть, то это принесет нам большую выгоду. В-третьих, исходя из содержания краткого описания, в этом мире существует магия, боевые звери, техника и прочее. Потому здешняя человеческая армия очень сильна, по крайней мере, гораздо сильнее, чем армии древности в реальном мире, таким образом... Боевая сила, что защищает 'богиню', боюсь, больше, чем мы можем себе представить. По моему опыту... Опирайтесь на такую 'силу' очень сложно, один неверный шаг и ты сам окажешься под ударом. К тому же... Мы являемся сильной стороной, и нам не требуется прибегать к помощи NPC. Потому я хочу предложить... Отказаться от таких идей».

«Эй? Когда это мы стали сильной стороной...» - недоумевал братец Тань.

«Идиот». - Сяолин шлепнула его по голове. - «Ты все-таки вошел в пятьдесят сильнейших Пика Борьбы за Господство S1, в сравнении с обычными игроками свободного времени, ты стоишь полутора человек». - Она указала на Рою. - «Моя двоюродная сестра сильнее тебя, к тому же, у нее есть 'две жизни', ее можно посчитать за трех с половиной человек».

Цветок подтвердила: «При таком подсчете, наша боевая сила в сравнении с противниками 7:4».

«Эй-эй...» - сказал братец Тань. - «Мы же еще не видели противников, чтобы так оценивать 'средний уровень силы игроков свободного времени'...»

«Ты считаешь, что команда с названием 'Плоды Кукурузы', да еще не включившая защиту, может быть профессиональной командой?» - спросила Сяолин.

«Ээээ...» - братцу Таню нечего было возразить.

.....

То же время, в десяти с лишним километрах от них, с другой стороны белых развалин.

Капитан команды Плоды Кукурузы - [Маленький Ученый Пес] как раз разрабатывал стратегию с мозгом их команды - [Третьесортным Кленом].

Еще двоих стоящих рядом звали [Самый Одинокый, Когда Думаю о Тебе] и [Воинственный, Дерзкий].

Кратко познакомлю вас с этими четверьмя...

Сначала [Маленький Ученый Пес]. Его ник выглядел не очень изящным, но если подумать... То, почти наверняка, такой ник мог выбрать себе только старый игрок еще со времен закрытого тестирования.

По его нику не сложно было догадаться... Что этот человек был о себе очень высокого мнения,

предпочитал атаковать исподтишка и вводить в заблуждение противников притворной слабостью.

И в самом деле, он был именно таким...

[Маленький Ученый Пес] был профессиональным игроком, его сила была неплохой, но его скорее можно было назвать 'рабочим игроком, а не звездным'. Но именно эта сила не давала ему пойти по дороге профи...

В первом классе игрового клуба он мог рассчитывать лишь на роль рабочей лошадки. Во втором классе мог быть основной силой, но не асом, а в третьем классе... Он мог бы стать асом, но, к сожалению, такие клубы крайне нестабильны, могут развалиться через месяц-другой, так и не принеся денег. К тому же, доход едва ли будет выше, чем у рабочей лошадки первого класса клуба, да и репутации никакой.

Таким образом, [Маленький Ученый Пес] был игроком слабого уровня, перед обычными игроками он был очень уверен в себе и чувствовал превосходство, но перед топовыми мастерами сразу понимал разницу в силе и чувствовал свою ничтожность...

В плане внешности Пес был очень прост, это соответствовало его стилю - 'притворяться слабым', не приукрашенная внешность, обычная короткая стрижка, пропорциональное тело. Одета в очень практичную форму штурмовиков, со множеством карманов и не стесняющую движений, она подходила как для жаркого, так и для холодного климата.

В этом турнире Пес нашел трех непрофессиональных игроков, силу которых признавал, чтобы сформировать команду {наблюдателем был его друг, игрок свободного времени, приглашенный только чтобы набрать нужно количество}, да и цель у них была не слишком грандиозной - войти в первую сотню в отборочных.

Он прекрасно понимал, что более высокой цели с этой командой, боюсь, не достигнуть, даже смогут ли они войти в первую сотню, будет зависеть от удачи.

Теперь перейдем ко второму игроку - [Третьесортному Клену].

Этого товарища по команде [Маленький Ученый Пес] очень ценил и пригласил первым.

[Третьесортный Клен] так же был старым игроком, который зарегистрировался еще на этапе закрытого тестирования, хотя он не был профессиональным игроком, но являлся довольно уникальным игроком, который разбирался как в боевых искусствах, так и в стратегии. Как и Пикачу... Ой... То есть манерой очень напоминал [Холодного Осеннего Ветра], только Пика... Эээ...Холодный Осенний Ветер был посильнее.

В плане внешности Третьесортный Клен резко контрастировал с Псом, и выглядел весьма ярко. Он соответствующим образом изменил своего персонажа, создал ему длинные, словно плащ, волосы, худощавое тело, а его наряд был выдержан в темных и металлических цветах.

Теперь перейдем к третьему... [Самый Одинокый, Когда Думаю о Тебе].

Этот ник, наверняка, многие помнят. Верно, с ним Фэн Буцзюэ и Ван Таньчжи встретились, когда впервые вошли в командный режим выживания. Он был одним из влюбленных студентов, а его подружку звали [Самая Одинока, Когда Думаю о Тебе].

Без сомнения, он тоже был игроком с этапа закрытого тестирования. В плане боевой силы...

Сейчас он значительно прибавил.

Почему я говорю ‘сейчас’? Потому что более месяца назад он расстался со своей подружкой...

То... Было одним дождливым днем.

На остановке недалеко от универа, [Самая Одинока, Когда Думаю о Тебе] сказала “Родители считают, что ты мешаешь моей учебе” и бросила братца Одинокого.

В момент этого ‘расставания’ в небе внезапно разразилась гроза.

Сердце в груди братца Одинокого словно бы разлетелось на куски...

В этот миг из рекламного щита напротив внезапно зазвучала мелодия ‘All out of love’ - — ‘I’m all out of love ~ what am I without you ~ I can’t be too late ~ to say that I was so wrong~’

Ладно, может реальная ситуация и не была такой театральной... Но в его памяти все отпечаталось именно так.

В общем, его девушка с ним больше не говорила, даже при случайной встрече в универе проходила мимо, и его игровую учетную запись... Добавила в черный список.

В некотором смысле, с тех пор ник братца Одинокого стал звучать иронично, и к тому же... Теперь приобрел свой истинный смысл...

Однако... Неудачи в любви это палка о двух концах. Разочарованный братец Одинокий все свои силы сосредоточил в игровом мире. Теперь все то время, что он тратил на походы по кафе и просмотры фильмов, он проводил в игре. Деньги, что раньше уходили на девушку теперь тратились в игре. Все его внимание теперь вместо девушки было сосредоточено на игре...

Таким образом, братец Одинокий заглушил боль в своем сердце и незаметно... Он стал сильным игроком.

Когда парень встретился с [Маленьким Ученым Псом], последний предложил ему вступить в команду, оценив его способности.

И последним у нас идет [Воинственный, Дерзкий].

Это был единственный игрок команды ‘Плоды Кукурузы’, кто не участвовал в закрытом тестировании. Он вообще играл в Триллер Парк не очень долго, начал, когда было объявлено о Пике Борьбы за Господство S1. Это можно было понять по ‘,’ в его нике... Ведь до этого момента игроки не могли использовать символы в своих никах {сейчас игроки ‘Триллер Парка’ могли применять больше восемнадцати символов в своих никах, и даже один-два специальных символа}.

Что касается брата Воинственного... Он действительно был очень воинственный – густые брови, большие глаза, квадратное лицо... Такие в фильмах прошлого века всегда играли положительных персонажей, а их противники были с маленькими глазками и лысыми, даже если среди противников были большеглазые с густыми бровями, то чаще всего они были шпионами.

В плане силы брат Воинственный тоже не уступал. Будучи игроком свободного времени, за два коротких месяца он с первого уровня смог прокачаться до сорок второго, за исключением

времени и денег, для этого так же требовалась сила.

Естественно, это так же было связано с игровой обстановкой... В конце концов, сервер уже работал так долго, на форуме уже давно было множество гайдов по прокачке. Кроме того, благодаря 'прокачивающим командам' многих клубов, новички могли быстро поднять уровень и получить экипировку.

Для примера возьмем другого игрока - [Утомленный Сном], ранее известный, как [Король Ножа Мертвеца]. На то, чтобы прокачаться от первого до тридцать четвертого уровня у него ушло меньше месяца {смотри главу 582}, в данный момент он уже достиг пятидесятого... Можно сказать, что в данной версии игры трудность прокачки, по сравнению с первоначальной, значительно упала.

Если хорошо использовать свое игровое время, просматривать гайды, применять карты удвоения опыта, и если собственная сила не слишком плоха... То даже для игрока свободного времени достигнуть сорокового уровня не будет проблемой.

Выше были описаны четыре игрока команды. Их сила... В сравнении с силой средней команды игроков свободного времени, действительно, было больше. Но если они встретятся с командой профи, то не победят.

Что касается мотивов их отказа от защитных функций... Главным образом, причины было две: во-первых, это было в характере [Маленького Ученого Пса]. Как человек, любящий притворяться слабаком, на самом деле, он надеялся показать себя, это был их стиль 'сильных притворщиков'. Как бы то ни было, Пес не хотел скрывать свое имя, к тому же... У него были и свои задумки... S2 - лучшая возможность засветиться и создать себе имя, а потом можно будет войти в основные силы какого-нибудь первоклассного клуба, таким образом избавившись от своего неловкого положения. А если скрывать свое лицо и имя команды, то как его запомнят?

Во-вторых... Их советник [Третьесортный Клен] слишком глубоко не задумывался о пользе 'защитных функций', иначе был бы не хуже Пикачу... Когда он осознал глубину проблемы, прошло уже больше десяти раундов отборочных, к тому времени их противники уже собрали достаточно много информации об их команде и прятаться было поздно.

«Хорошо, с этим определились».

Пять минут спустя, после начала сценария, команда Плоды Кукурузы разработали стратегию. Их выводы были такими же, как у Передовой Преисподней...

Но в самом процессе размышлений были отличия...

Ход их мыслей был следующим: из краткого описания невозможно сделать никаких выводов, поэтому сюжет для нас безразличен. Противники неизвестны, почти наверняка, это тоже никому неизвестная команда, весьма вероятно, что это игроки свободного времени... Среди нас есть игрок профессионального уровня, он один стоит двоих, поэтому наша сила соотносится с силой противников, по меньшей мере, 5:4, нам не требуется ни чья помощь, чтобы пойти и уничтожить их, так для нас даже выгоднее.

Примерно... Так...

Такие рассуждения, без сомнения, были прологом трагедии.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/388329>