

Фэн Буцзюэ потратил не меньше часа, чтобы помыть кота, и, когда закончил, все его руки были покрыты бесчисленными царапинами, а сам он устал и вспотел. Однако, таки или иначе, он справился. Изначально он хотел поделаться еще какие-то домашние дела, однако промучившись с этим делом, оставил эту мысль. Мытье кошки... Чтобы подвигаться после еды – это слишком.

Он сел на диван и хотел передохнуть. И поскольку сел, то включил телевизор. Раз уж включил телевизор, он не хотел смотреть рекламу, поэтому переключил на канал потокового мультимедиа по заявкам. И раз уж переключил, то можно и что-нибудь посмотреть. Поэтому он снова открыл список фильмов ужасов...

Ужастики – это такая штука, по ним очень любят снимать сиквелы, после просмотра первой части, каким бы ужасным не был фильм, зрители, пусть даже из любопытства идут смотреть продолжение, их мысли вероятно такие: «Может сиквел сняли хорошо? Иначе откуда появилась третья часть?»

Посмотрев вторую часть, даже если она отвратительная, зрители могут подумать: «А как обстоят дела с третьей частью? Каким образом могла появиться четвертая? Что случилось в последней? Такая мошенническая история еще и продолжение имеет? Неужели в последней произошло что-то непостижимое?

В общем... Фэн Буцзюэ одним махом просмотрел три части ужастика продолжительностью 90 минут, и в конце сделал вывод: «Более чем 4 часа моей человеческой жизни снова потрачены на просмотр бессодержательных фильмов».

Бросив взгляд на часы он определил, что была половина одиннадцатого. Сейчас идти в стартовое пространство в модели сна, похоже еще слишком рано, использовать модель без сна... Боюсь, столкнувшись со сценарием немного длиннее, закончу в два часа ночи, это неудобно.

Подумав так... Фэн Буцзюэ снова посмотрел на телевизор: «А если мне посмотреть четвертую часть...»

Пять секунд спустя, он дал себе оплеуху и отказался от этой страшной мысли, после чего лег в игровую капсулу и оказался в стартовом пространстве Триллер Парка в модели без сна.

Снова оказавшись в стартовом пространстве, Фэн Буцзюэ первым делом проверил список друзей на сенсорном экране. Брат Дракон уже отключился, Безудержной Тени Меча тоже не было. Братец Тань не в сети, однако, имена Дождя Разлуки и Скорбящей Души светились. То, что он их видел, означало, что они тоже вошли на сервер режима без сна. К сожалению, сейчас они уже были [в игре].

Фэн Буцзюэ проверил почтовый ящик, внутри было одно личное и одно системное письмо.

Он сначала открыл личное, отправитель – Алтарь Ночного Кошмара, в содержании письма было: «Брат Сумасшедший, неплохо было бы добавить меня в друзья. Будет время, приходи поговорить в конференц-зал».

«Чего?» – Фэн Буцзюэ говорил сам с собой. – «Нет уж». – Он просто удалили письмо. – «Если не для того, чтобы выведать у меня информацию о потомках, то самое большее, зазвать меня в Порядок». – Фэн Буцзюэ действительно угадал верно, он не хотел отказывать лично, так или иначе, когда Алтарь Ночного Кошмара не получит предложения дружбы или письма, то сам

все поймет.

Затем, Фэн Буцзюэ открыл системное письмо. В его содержании были хорошие новости.

Тема письма гласила: [Адресат - игрок «Сумасшедший Поневоле», информация о компенсации]

При чтении письма он обнаружил пространную тираду, даже потребовалось перевернуть страницу.

В начале, были вежливые формулировки, формальное вступление, что-то вроде: «Дорогой игрок. Из-за того, что аномалии сценария создали вам недостаток средств» и так далее. Потянет на 200 – 300 слов, фактически, содержание было следующим... Предыдущий сценарий не мог быть закончен, и из-за этого игрокам пришлось покинуть его по собственной инициативе, поэтому полагается соответствующая компенсация.

[Из-за особенностей механизма поощрений опытом и игровой валютой, к сожалению, вы, по-прежнему, не можете получить прибыль от сценария. Поэтому мы передаем вам компенсацию минуя систему поощрений. Вы можете получить две случайных карты навыка с возможностью изучения.]

Хоть в конце письма было написано: «Если возникнут вопросы, пожалуйста, свяжитесь со службой поддержки», но Фэн Буцзюэ понимал, что требовать больше бесполезно. Тем более эта компенсация уже и так неплоха, если быть жадным, то можно не получить даже этого.

Только потому, что в предыдущем сценарии заело активацию боссов, его стало невозможно пройти, а вовсе не из-за того, что игроки уже выполнили условие прохождения, но не смогли получить награду. В этих двух ситуациях - существенная разница. Поскольку в этой ситуации еще не ясно, смогли бы игроки пройти сценарий. Пусть даже все было бы нормально, они не обязательно смогли бы победить.

К тому же, эта компенсация, навык как награда на средних и ранних этапах игры - это редкая вещь. Почти наверняка, даже Порядок будет рад получить такую компенсацию, они не получили какого-то большого ущерба, но это все таки игровое время. У кого еще, как у Фэн Буцзюэ рассыпалось так много вещей, за всю ночь ему не избавиться от этого чувства.

После просмотра почты, Фэн Буцзюэ, прежде чем, отправился в Хранилище, пошел в Торговый Центр, чтобы продать магазины с патронами из своего кармана. 700 монет за обойму, а снова продав их в магазин, он получил лишь 65 монет за патрон. Не знаю, как рассчитывалась эта цена...

Он снова купил три добавки уровня жизни средней емкости, и только потом отправился в Хранилище. Внутри уже появилось две стеклянных колонны, он пошел к ним. По отдельности появились две карты навыка, и он взял их проверить.

Первая карта навыка:

[Наименование: Волна Убийственного Огня Злобного Короля Черного Дракона]

[Особенности карты навыка: активный, исчезает после одного использования]

[Тип навыка: духовное искусство]

[Эффект: высвобождение черного дракона поглощает тебя и твоего врага]

[Расход: 100% уровня жизни]

[Условия изучения: талант духовного искусства уровня E]

[Примечание: Съесть или быть съеденным... Этот вопрос уже решен.]

«Решение опрометчивое! Это разве не быть съеденным!?» - вскричал Фэн Буцзюэ. После последнего сценария его талант духовного искусства действительно поднялся на один уровень. Этот навык был смертельным номером схватки не на жизнь, а на смерть, одноразового действия, цена за его активацию – весь уровень жизни. Другими словами, после активации не имеет значения, умрет ли враг, игрок будет обречен на смерть.

Вторая карта навыка была невероятно ценной – это был пассивный навык, только эффект несколько оригинальный.

[Наименование: Упрямый Мастер, Варящий Лед]

[Особенности карты навыка: пассивный, постоянного пользования]

[Тип навыка: аппаратуры]

[Эффект: вероятность успеха всех активированных навыков увеличивается на 10%]

[Условия изучения: талант аппаратуры уровня D]

[Примечание: Господин Уолтер Уайт всегда предупреждал нас, даже если вы производите «лед», но из уважения к химии, в лаборатории запрещено жить даже мухе.]

«Это разве не Хайзенберг?! Еще мастер, варящий лед? Этот навык на что намекает?!» - Фэн Буцзюэ насмеялся над этим примечанием и тут же решил изучить этот навык...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/50774>