Переводчик: Плутон Редактор: Vermillion

Парк аттракционов был наполнен радостной мелодией, незнакомой Линь Саньцзю. Время от времени раздавался звон колокольчиков. Сладкий аромат жареного мороженого и сахарной ваты наполнял воздух. Под ярким солнцем здесь царила оживленная и веселая атмосфера, как на карнавале. Воздушные шары разных цветов покачивались в воздухе. Они не улетали, а зависали на уровне плеч людей. Изредка некоторые из них зацеплялись за дерево, и несколько серых голубей лопали их с шумом.

Если бы не тревожащее отсутствие человеческих голосов, это могло бы показаться хорошим парком развлечений.

Впрочем, это было не совсем так, как если бы вокруг вообще не было человеческих голосов. Когда три постчеловека последовали за ней, Лин Саньцзю услышала, как из динамиков на входе прозвучало приветствие: "Добро пожаловать в парк развлечений "Звездный карнавал"...".

Звук не был громким, но казалось, что он доносится со всех сторон. Линь Саньцзю подняла голову и заметила два громкоговорителя, прикрепленных к светильникам в виде мультяшек по обе стороны от входа.

У полуголого мужчины из их группы были насупленные брови, из-за чего он постоянно выглядел обеспокоенным. Осмотревшись, полуголый мужчина подбежал к большой кукле ростом с человека, которая указывала направление движения в парке развлечений. Он снял с черного медведя жилет, который был на нем, и быстро надел его.

Брюнетка, которая была новичком в Центре Двенадцати Миров, нахмурилась и проигнорировала других постчеловеков. Не говоря ни слова, она выбрала "Маршрут Псидука", ни у кого не спрашивая, и продолжила путь.

"Ну, давайте разделимся здесь и постараемся сделать все возможное, чтобы она не попалась Кукловоду. Иначе это дело никогда не закончится, и мы всегда будем в напряжении", - сказал молодой человек в жилете черного медведя. Он вел себя так, будто Лин Саньцзюй и вовсе не было рядом с ними.

Линь Саньцзюй окинула их холодным взглядом, после чего повернулась и пошла прочь. Она выбрала путь с зеленым символом лягушки. С одной стороны тропинки было поле зеленой травы. Когда солнце припекало зеленое поле, в воздухе поднимался запах зеленой травы и земли. В центре поля стоял фургон с мороженым, и Линь Саньцзю слышала звонкие звуки из него. Атмосфера вокруг была легкой и беззаботной. Из-за этого ей было трудно представить, что она находится в карманном измерении.

Однако сейчас Линь Саньцзю беспокоил фургон с мороженым. Сделав несколько шагов, она замедлила шаг. Прямо посреди лягушачьей дорожки стояла коричневая доска объявлений высотой в половину человеческого роста. Трудно было проигнорировать это конкретное препятствие.

"Правила и уведомления парка развлечений "Звездный карнавал"".

Эти большие и жирные слова были заголовком доски объявлений. Это сразу привлекло внимание Лин Саньцзю, и она быстро подошла ближе.

"Мы тепло приветствуем наших дорогих игроков №56 и №58. Для нас большая честь, что вы посетили наш парк развлечений сегодня. Для того чтобы все игроки могли безопасно, весело и смеясь наслаждаться всеми видами развлечений и аттракционов, которые предоставляет наш парк аттракционов, мы создали эти правила. Пожалуйста, помните и соблюдайте наши правила, чтобы мы могли вместе создать замечательный опыт в парке развлечений "Звездный карнавал"".

Доска объявлений не была цифровой. Это было просто напечатанное объявление за стеклом. К тому же Лин Саньцзюй только десять минут назад вошла в парк развлечений. Однако объявление, похоже, было предназначено специально для двух человек. Внизу объявления были указаны их имена. Под надписью "Игрок № 56" была фотография Лин Саньцзюй, а под надписью "Игрок № 58" - фотография Соулскна. Учитывая угол наклона фотографий, они, вероятно, были сделаны, когда они только что вошли в парк развлечений.

"Как я стал игроком?" Соулскн почувствовала себя немного недовольной, издав какой-то шипящий звук из горла. "Наше сотрудничество заключалось только в том, что мы позаботились о Кукловоде для тебя, а потом ты привела нас к своему другу. Идти с тобой через это странное карманное измерение не входит в наши договоренности".

"Поскольку у меня нет другого выбора, кроме как быть здесь, вам придется просто следовать за мной. Больше обсуждать нечего". Линь Саньцзю небрежно ответила, переведя взгляд на доску объявлений. Как бы ни была обижена и недовольна Душечка, она не могла заставить себя отказаться от предложенной Лин Саньцзюй возможности. С точки зрения боя, специализация Души также была бесполезна против Лин Саньцзюй. Лин Саньцзюй имела преимущество над Душами во всех аспектах, поэтому она не боялась, что Души попытаются создать ей проблемы.

Как и ожидалось, Соускн угрюмо уставилась на доску объявлений и подошла ближе к ней, как будто наконец смирилась. Линь Саньцзюй все еще читала объявление. Когда она почувствовала, что Душечка подошла к доске, ее губы слегка скривились. Она пробежалась взглядом по словам на доске.

"Наш парк развлечений работает уже 5 месяцев. Мы приняли новую систему "очков выносливости", чтобы сделать ваш опыт более насыщенным и интересным. Многие наши игроки дали нам восторженные отзывы. Правила использования очков выносливости читайте ниже".

Лин Саньцзюй не знала, что такое "очки выносливости", но, судя по тому, что в парке развлечений особое внимание уделялось безопасности, это карманное измерение могло быть не слишком...

Лин Саньцзюй внезапно оборвала эту мысль на полпути.

"Самая важная функция этих очков выносливости - они помогут вам остаться в живых. Каждый игрок в нашем парке развлечений при первом входе автоматически получает 15 очков. Каждый день, проведенный в парке развлечений (территория начинается за дверью замка),

будет стоить вам 10 очков. Если у игрока нет хотя бы 10 очков, сотрудники парка развлечений будут отнимать у него часть тела, чтобы компенсировать разницу. Если игрок набирает 0 очков, то все тело игрока, что равносильно его жизни, забирается как 10 очков".

Несмотря на разницу, Линь Саньцзю не могла не вспомнить о карманном измерении в предыдущем мире, в котором количество жизней игрока зависело от количества очков. Неконтролируемо выражение ее лица стало мрачным.

"Однако главная цель нашего парка развлечений - доставить удовольствие и радость нашим клиентам. Мертвые клиенты, конечно, не будут очень счастливы... Поэтому, если игрок покинет парк аттракционов до того, как его очки выносливости истощатся, это не повлечет за собой никаких последствий. Если игрок решит снова войти в парк аттракционов, его очки выносливости вернутся к первоначальным 15 очкам выносливости, независимо от того, сколько очков игрок сохранил в своей предыдущей игре.

"Например, у игрока А может остаться только 8 очков в конце дня (12 часов ночи - начало нового дня). Если он/она решит остаться на второй день, чтобы бросить вызов любому из аттракционов, он/она определенно потеряет руку. Точный размер потери будет определен персоналом в зависимости от ситуации. Если игрок А решит не терять руку и покинет парк аттракционов, он/она сможет войти на следующий день с 15 очками выносливости".

"Двери парка развлечений открыты только с 10 утра до 3 часов дня каждый день. Игрокам, которые стремятся покинуть парк развлечений до конца дня, следует обратить внимание на это время".

"Если это так, то не будут ли эти очки выносливости совершенно бесполезными? Человек может быстро покинуть парк, как только его очки выносливости упадут ниже 10 пунктов", - размышляла Линь Саньцзюй.

"Однако игроки, которые снова входят в парк развлечений, должны начинать с первого аттракциона на своем маршруте, независимо от того, какую дверь или маршрут они выбрали. Игрок может перейти к следующему аттракциону на своем маршруте, только если он успешно завершил определенный аттракцион. Если игрок попытается обойти какой-либо из аттракционов, сотрудник вынесет соответствующее наказание".

"Судя по всему, "фактор удовольствия" каждого аттракциона должен быть главным..." подумала Линь Саньцзюй и продолжила чтение.

Кроме того, очки выносливости чрезвычайно полезны". Если игрок хочет поиграть на любом из аттракционов, ему придется заплатить за вход (обычно это стоит 5 очков выносливости). Кроме того, игроки могут использовать свои очки выносливости для покупки сладкой ваты, попкорна, хот-догов, газировки, сувениров... Сюда входят всевозможные мелкие полезные принадлежности".

"Если вы зашли на аттракцион, но вам не хочется продолжать, что делать? Игрок может принудительно выйти из аттракциона и заплатить штраф в размере 80 очков выносливости. Чтобы позаботиться обо всей семье, от пожилых людей до малышей, игроки также могут

перевести свои очки выносливости. Задать вопросы о Очках выносливости и системе торговли можно на сенсорном экране перед каждым аттракционом."

" Как вы можете заработать очки выносливости? Пожалуйста, активно опробуйте все наши аттракционы! Каждый раз, когда вы выигрываете раунд, вы можете заработать 5 очков выносливости. Если вы завершите определенный аттракцион, вы получите еще 20 очков выносливости! Однако если вы проиграете, вы не получите призов. В конце концов, будет лучше, если после этого вы посетите врача".

"После прочтения этого небольшого вступления, я полагаю, игроки № 56 и 58 должны быть более знакомы с тем, как работают Очки Выносливости, верно? Если это так, то, пожалуйста, отправляйтесь в счастливое и восхитительное путешествие по парку развлечений "Звездный карнавал"! После того, как вы пройдете все аттракционы по одному маршруту, вы попадете на финальную остановку. Игроки, которые смогут пройти последний аттракцион, получат таинственный подарок от Звездного Бога! Вычитая очки выносливости за сегодняшний день, у каждого из вас есть ровно 5 очков! От имени всего персонала мы все с нетерпением ждем, сколько еще очков вы сможете заработать!"

На этом общие объяснения о парке развлечений и системе очков выносливости закончились.

Внизу объяснений была упрощенная карта парка развлечений. Посмотрев на нее, Лин Саньцзю поняла, что ей не нужно запоминать карту.

Всего было четыре входа. Каждый вход вел в определенный сектор парка развлечений. В каждом секторе было четыре маршрута. Всего было 16 различных маршрутов. Маршруты были отделены друг от друга темной черной линией, чтобы показать, что игрок не может пересечься между маршрутами. Все 16 независимых маршрутов вели к финальному питстопу - зданию в центре парка развлечений.

"Термин "удаленный" даже не подходит для описания того, насколько уединенным является это место. Если только кто-то специально не искал это место, он никогда бы случайно не наткнулся на него. Если столько людей потратили столько усилий, чтобы добраться сюда, то, наверное, это из-за последнего приза на последней остановке?" Линь Саньцзюй выпрямила спину и подумала о 5 очках выносливости, которые были у нее сейчас. Она отошла от доски объявлений и посмотрела на "Лягушачий маршрут", по которому она шла.

В нескольких сотнях метров впереди Лин Саньцзюй увидела вход на арену с большим серым тентом. Лин Саньцзю пожелала, чтобы арена была последней остановкой, хотя и знала, что это не так.

□re□w□□□□□□□.c□□

Над входом красовалась надпись "Bumper Karts".

http://tl.rulate.ru/book/4990/2995970