

Глава 460 Настройки высокого разрешения.

Из-за устройства Небесной Сферы ценность многих вещей в ней существенно отличалась, по сравнению с обычными серверами.

На обычных серверах соревнование гильдий в установлении рекордов подземелий можно было приравнять к битве между жизнью и смертью. Основной целью гильдий являлись достижения. Через достижения они демонстрировали всем свою силу. С помощью силы гильдии привлекали к себе внимание новых игроков. Вот какова была ценность рекордов подземелий.

В Небесной Сфере основная идея была другой.

Можно было смело сказать, что в Небесной Сфере не было нубов. Хотя человек, конечно, мог напрямую купить карту аккаунта с персонажем Небесной Сферы, при этом минуя этап развития на обычном сервере, тем не менее, большинство игроков Небесной Сферы были выходцами из обычных серверов и лично проходили испытание Небесной Сферы.

Все эти игроки довольно долгое время играли в Славу. Параллельно с игрой многие из них наблюдали за про-сценой, поэтому они имели хорошее представление о том, какие гильдии поддерживали клубы. Клубным гильдиям Небесной Сферы не нужно было зарабатывать достижения, чтобы привлечь внимание таких игроков. Для таких игроков названия клубных гильдий являлись аналогом больших вывесок с вытесненными на них золотыми буквами.

К тому же топовые гильдии Небесной Сферы представляли собой образец стабильности. Им не нужно было лезть из шкуры, чтобы доказать всем свою значимость.

Хотя в Небесной Сфере гильдии и продолжали сражаться за установление рекордов, но в отличие от обычных серверов, они делали это не ради того, чтобы показать всем свою силу. В первую очередь им была интересна системная награда, которая выдавалась за установление рекордов. Другое дело, что когда рекорд достигал определённой отметки, его уже было очень не просто перебить.

При установлении рекордов подземелий Небесной Сферы игрокам нельзя было опираться лишь на оптимальный классовый состав команд.

Таблица с рекордами Небесной Сферы содержала в себе много известных имён. В основном там находились персонажи игроков про-сцены.

Непосредственно в самой игре аккаунты про-игроков не имели никаких ограничений. В своё время профессиональный Альянс приложил много усилий, чтобы про-игроки не были ничем ограничены. Многие до сих пор вспоминают знаменитую речь председателя Альянса.

В своей речи председатель с энтузиазмом рассказывал о большой выгоде для внутриигровой конкуренции, которую приносили в игру про-игроки.

Ни один спорт не мог похвастаться таким тесным взаимодействием профессионалов и обычных людей, как это было представлено в Славе.

Футбол, баскетбол, формула 1 и другие киберспортивные игры имели огромную фанатскую базу. Для фанатов этих дисциплин про-игроки были подобны каким-то небожителям. Обычным людям было очень трудно встретиться со своими кумирами.

Однако в Славе из-за её соревновательной основы дистанция между про-игроками и обычными

игроками существенно сокращалась благодаря режиму онлайн игры. В Славе обычный игрок имел возможность попасть в команду вместе со своим любимым про-игроком. Более того, вместе они могли даже пройти подземелье или убить какого-нибудь босса.

Основная идея речи председателя вдохновила множество почитателей Славы. В то время в игре только появилась Небесная Сфера. В продвижении её популярности огромную роль сыграли про-игроки. Вслед за ними в Небесную Сферу устремились толпы их фанатов.

Игровая компания сделала так, что про-игроки могли играть в Небесной Сфере без всяких ограничений, тем самым предоставляя возможность обычным игрокам встретиться со своими кумирами.

В те времена мечта председателя Альянса воплотилась в реальность. Вспоминая ранние годы Славы, следует отметить тот факт, что про-игроки были первыми, кто вошёл в Небесную Сферу. Тогда обычные игроки на самом деле могли часто играть с ними. С ростом популярности Славы росла и численность игравших в неё игроков. С каждым годом про-игроки также становились всё популярнее. В наши дни уже редко можно было увидеть воплощение мечты председателя.

Не то чтобы Альянс стал ограничивать про-игроков от их появления в игре. Просто сами про-игроки стали бояться заходить в неё своими аккаунтами.

При входе в игру про-игроки привлекали к себе слишком много внимания. Излишняя назойливость обычных игроков сильно осложняла им жизнь. Однако внимание толпы было лишь одним из подводных камней. Про-игроки подвергались частым атакам. Многие хотели сразиться против настоящего про-игрока или даже заполучить его снаряжение. На самом деле существовало множество различных причин. Получалось, что из-за столь большой популярности Славы, мечта председателя практически полностью канула в лету.

В наши дни про-игроки появлялись в игре в основном лишь для того, чтобы поучаствовать в установлении рекорда какого-то сложного подземелья. Из-за этого рекорды подземелий Небесной Сферы были установлены про-игроками.

Как и упоминалось ранее, всё это делалось ради наград выдаваемых системой за установление нового рекорда.

Награды. Ресурсы.

В Небесной Сфере топовые гильдии соревновались за ресурсы.

Из-за ресурсов устанавливались рекорды подземелий и из-за ресурсов убивались дикие боссы.

На про-сцене ценность ресурсов гораздо превышала ценность снаряжения. Добываемое в игре снаряжение было не слишком трудно получить. Целью же клубов являлось снаряжение ручной работы, которое нельзя было раздобыть в игре. Именно для его создания и использовались материалы.

Материалы в Славе добывались игровым путём.

Уровень материалов не играл никакой роли. Их ценность определялась их редкостью.

Самыми драгоценными являлись уникальные материалы, которые выпадали из диких боссов. Ежегодно каждый дикий босс появлялся в игре не больше 52 раз. Если для какого-то

снаряжения ручной работы требовался тот или иной уникальный материал, выпадающий из дикого босса, это означало, что в год можно было попробовать создать нужную вещь лишь 52 раза. Также была вероятность того, что все 52 раза будут неудачными.

Разве в подобных обстоятельствах могли не цениться материалы? Разве может с таким трудом создаваемое снаряжение не быть мощным?

После смерти Пустынного Конвоира 65 уровня выпадал уникальный револьвер, дикий огонь. В глазах обычного игрока этот револьвер был невероятно ценен, однако на про-сцене оружие 65 уровня не представляло особой ценности.

Тем не менее, подобное оружие могло использоваться в целях разработки снаряжения ручной работы, хотя его ценность и в этом случае была довольно ограничена. К примеру, револьверы могли использовать лишь Стрелки. Чем более узкая область применения была у какой-то вещи, тем меньшую ценность она имела.

Тем не менее, несмотря на низкую ценность подобных вещей, благодаря своей уникальности они были гораздо ценнее, чем материалы, получаемые путём прохождения подземелий. В итоге за эти материалы по-прежнему приходилось сражаться. Даже если в команде не было Стрелков, её представители все равно будут сражаться за получение уникального револьвера. Пускай для них он и был бесполезен, тем не менее, он мог оказаться нужен их непосредственным соперникам, а значит, из бесполезной вещи он превращался в предмет торгов. Соперничество между про-игроками именно подобным образом пробиралось в игру.

- Деритесь! Почему они не дерутся!!! - нетерпеливо произнёс Редкий Аромат.

- Пустынный Конвоир не особо ценный босс. Выпадающая из него уникальная вещь имеет довольно узконаправленное применение. Любопытно, как поступят гильдии... - пробормотал Е Сю.

- Ты что-нибудь видишь из этой дыры? - спросил Редкий Аромат.

- Я думал, что ты лучше меня знаком с этой дырой... - ответил Е Сю.

- Я хорошо знаю лишь то, как через неё пробираться... - пробурчал Редкий Аромат. Он лёг на живот и осторожно выглянул из дыры, явно намереваясь узнать о том, что происходило снаружи. Битва всё ещё продолжалась, однако с боссом по-прежнему сражались лишь представители гильдии Синего Ручья. Если бы в сражение включилась какая-нибудь другая гильдия, то игроков было бы намного больше.

- Его не обнаружат? - спросила Чень Го.

- Нет. Снаружи дыру закрывает трава, - ответил Е Сю.

- Тогда как он сможет что-то рассмотреть?

- В траве должны быть небольшие просветы...

- Как это низко... - пробурчала Чень Го.

С той стороны стены Холодный Рассвет не мог особо ничего предпринять. У них был шанс на успех, но кто бы мог подумать, что все девять попыток окажутся неудачными и вот теперь, их сумели обнаружить. Они были в меньшинстве и при столкновении с другой гильдией, скорее

всего, проиграют.

С ним переговаривался человек из Травяного Сада. Его звали Полынью. Холодный Рассвет сумел узнать его голос. Полынь был довольно известной фигурой в Травяном Саде. В подобных игровых мероприятиях не обходилось без драк, поэтому топовые гильдии не отправляли участвовать в них абы кого. По крайней мере, возглавлять гильдейские отряды должен был человек обладающей известной долей репутации.

Отряды Великолепной Династии возглавлял Мир Грёз, известный эксперт и один из основных членов своей гильдии.

- Ха ха, вы двое довольно медлительные! – обратился Холодный Рассвет к своим конкурентам.

- Узнаю это место. Хе хе, кажется я знаю, что старший Рассвет пытается сделать! – произнёс Мир Грёз. Клубные гильдии хорошо разбирались в системе. Лидер гильдии, его зам, лидеры команд: все они имели свои цели. Игроки занимали свои должности не потому, что хорошо знали друг друга или обладали высокими уровнями навыков. Все они исполняли свои специфические обязанности.

Холодный Рассвет был одним из пяти великих экспертов гильдии Синего Ручья. Сложно было сказать об уровне игровых навыков этих пяти игроков, но по части ответственности, они были очень важными членами своей гильдии. По сравнению с Полынью и Миром Грёз, Холодный Рассвет имел более высокий статус в своей гильдии и поэтому те обращались к нему с позиции младших.

- Правда? – сердце Холодного Рассвета пропустило удар. Его взгляд был направлен в сторону двух гильдий, а не на собачью дыру, которая находилась за его спиной. В этот момент раздался звук знакомого взрыва. Это было касание падающего цветка.

- Что?! – услышав этот звук изумился Е Сю.

В это время из дыры пуль вылетел Редкий Аромат и впечатался в противоположную стену. Во время своего полёта он не переставал кувыркаться, а в групповом чате начали появляться его возмущённые крики:

- Чёрт чёрт чёрт чёрт!!! – писал он.

- Что случилось... - Е Сю тут же прильнул к собачьей дыре и то, что он там увидел, повергло его в шок.

<http://tl.rulate.ru/book/173/128900>