

Глава 373. Борьба начинается

После событий в Торговом Комплексе, в мгновение ока наступило воскресенье.

Сегодня было 30 апреля, когда часы пробьют полночь, отборочные Пика Борьбы за Господство официально стартуют.

За минувшую неделю уровень членов Передовой Преисподней, естественно, повысился. Нынешний уровень Фэн Буцзюэ был на один выше, чем у остальных, он уже был на 34 уровне. А Дождь Разлуки, Скорбящая Душа и братец Тань на 33.

На самом деле... Если бы брат Цзюэ все силы вложил в повышение уровня и пользовался преимуществом 40% прибавки к опыту после каждого сценария, то он бы, без вопросов, занял первое место рейтинга уровня.

Но он, очевидно, не планировал этого делать...

Во-первых, он не хотел, чтобы у него был большой отрыв по уровням от товарищей по организации, поскольку это может повлиять на уровень сложности сценариев, и для его собственной прокачки талантов это не принесет никакой пользы.

Во-вторых, группа лидеров игры, после того, как перешагнула порог тридцатого уровня, удерживала рейтинг уровня довольно стабильно. В рейтинге, если какой-то игрок стремительно начинает расти и успешно пробивается в лидеры, это очень легко может быть замечено... Здесь уже табличка «аноним» бесполезна, стоит тебе войти в групповой сценарий, как ты встретишь людей, а стоит тебе встретить людей, как они все смогут увидеть твой уровень. Людей, достигших в Триллер Парке 36 уровня, можно пересчитать по пальцам. Те, что около 35, тоже, по большей части, являются профессиональными игроками клубов, если брат Цзюэ не будет контролировать свой уровень, то вскоре прославится...

Естественно, причина, по которой Фэн Буцзюэ отказывался от бонусного опыта, была не только в этом – он хотел вытянуть экипировку наилучшего качества.

[Разрозненная Модель Демонического Измельчителя] на все сто процентов была проклятой бездной, не считая тех трех предметов, что она проглотила в первую ночь, в последующие семь дней туда же отправилось еще десять. Из этих десяти, восемь были вытянуты, как дополнительная награда, и еще два были бесполезными предметами, что Фэн Буцзюэ по низкой цене купил на аукционе.

Во второй раз брат Цзюэ использовал так же три предмета, в результате – неудача.

В этот раз вероятность успешного создания увеличилась до 6,01%...

В третий раз, какой-то голосок сказал ему – «Бог любит троицу», тогда скрипнув зубами и топнув ногой, он отправил в пасть механизма четыре экипировки, в результате... Все еще неудача...

В этот момент вероятность успешного создания возросла до 10,01%...

Наконец, во время четвертой попытки, психологическое состояние Фэн Буцзюэ было сравнимо с состоянием азартного игрока, сидящего перед игровым автоматом и проигравшего уже несколько сотен тысяч.

В результате, еще три предмета и снова неудача...

Вероятность успеха увеличилась до 13,01%, но терпение Фэн Буцзюэ стремительно приближалось к нулю... Однако, он не впал в бешенство.

Кстати говоря, по сравнению с прошлым, за последние семь дней, вероятность вытягивания братом Цзюэ экипировки наилучшего качества значительно возросла. Хотя время от времени он, все еще, мог вытащить предмет вроде камня или игрушечной бейсбольной биты, но по большей части, когда он выбирал случайную экипировку, по меньшей мере, мог получить вещь обычного качества. Предположительно, это имеет какую-то связь с уровнем, в конце концов, он уже перевалил за тридцатый. Поощрение [случайная экипировка соответствующая уровню] не может дать ему кучу дерьма, в примечании указав, что это святое дерьмо (holy crap, вульгаризм, используется в значении «я фиגעю», можно перевести, как святое дерьмо).

К сожалению... Хотя качество предметов и повышается, но их истинная ценность – нет, в основном, все это – бесполезные штуки, выставлять такие на аукцион – пустая трата комиссионного сбора. Если не отправить их в измельчитель, то можно лишь продать в магазине. Потому брат Цзюэ предпочитал первое.

Таким образом, Фэн Буцзюэ не был таким уж азартным игроком, по меньшей мере, он еще не лишился рассудка, иначе, уже давно, всю свою хорошую экипировку отправил бы в измельчитель.

По сравнению с братом Цзюэ, в эти десять дней, поведение прочих игроков можно назвать настоящим «безумием».

Вслед за приближением Пика Борьбы за Господство, связанные с этим происшествия, накатывали, словно яростные волны.

Сначала поговорим о форуме...

В это время, открытие тем на форуме достигла второго пика после начала открытого тестирования. Заголовки вроде «Как в течение XX (здесь XX может быть 10 дней, 8 дней, неделя, особо храбрые осмеливались написать даже 5 дней) быстро прокачаться до 30 уровня» были повсюду, к тому же, обсуждение велось весьма жаркое.

Ответы в темах тоже были очень любопытными, например, один парень засветился в каждой теме с одинаковым ответом: «Товарищи низкого уровня, которые время для прокачки тратят на прочтение этой инструкции, вы уже должны пожалеть».

Кроме того, посты вроде «Мое мнение, касательно соревнования борьбы за господство», «В мае, становясь в очередь, будет не просто встретить профессиональных игроков» тоже получали много кликов. По правде говоря, читать эти посты, действительно, пустая трата времени... Если бы, опираясь на исследования, можно было повышать уровень, то сборная Китая по футболу, уже давно стала бы всегдаем чемпионатов мира.

Было несколько постов с инструкциями, например: «Выбор оружия, а так же сочетания его с навыками для игроков стрелкового типа», «Обсуждение силы таланта призыва» и так далее, уровень этих постов был разным, по большей части он зависел от уровня игрока-топикастера и его грамотности. Некоторые люди были хороши в игре, но едва ли смогли бы написать хорошую инструкцию, некоторые могли писать витиевато и убежденно, но из-за ограниченного уровня, едва ли их инструкции были верными.

И самое главное было в том... Действительно, трудно сказать, что выгоднее для игроков Триллер Парка, обладающих странным и ярким стилем игры, учить других или водить их в заблуждение...

Вернемся в игровую плоскость.

Страсть к прокачке у игроков разных уровней достигла невероятных размеров. Те, кто не достиг тридцатого уровня, вкладывали все силы, чтобы пройти квалификацию, те, кто уже достиг тридцатого, прокачивались еще усерднее, чтобы получить преимущество и накопить силу.

Во всех игровых моделях игра на истребления становилась все популярнее. Те игроки, кто обычно не любил РК или не был в нем силен, например, братец Тань... В этот отрезок времени, до начала Борьбы за Господство, непрерывно занимались «сражениями с людьми», постепенно привыкая к боевой обстановке и ритму.

На аукционе торговля шла невероятно бойко... После открытия службы поддержки, до настоящего момента прошло 26 дней, популярность Триллер Парка, социальная значимость и количество игроков стабильно приростами, а накануне Борьбы за Господство, стремительно увеличились. Стремительный рост количества игроков, количества людей онлайн, а так же времени в игре означало, что создается еще больше сценариев, еще больше предметов выносятся из сценариев... И, наконец, все эти предметы увеличивают количество сделок на аукционе.

Пик Борьбы за Господство станет первым крупным внутриигровым событием, без сомнения, это заставляло большое количество игроков спешить. А все для того, чтобы став «старыми игроками», они могли говорить новичкам: «Тц... В то время, когда проходил первый Пик Борьбы за Господство, я стал...» Это будет чрезвычайно престижно.

И напротив, если, когда происходило это большое событие, ты уже был в Триллер Парке, но не достиг тридцатого уровня или попал на отборочные, но выбыл, не пройдя первые пятьдесят боев, тогда потом не о чем будет говорить... Невольно может возникнуть ощущение «Я уже давно в этом мире, но обо мне не говорят, если ты продолжишь спрашивать, то я почувствую стыд».

Естественно, такие, как Дождь Разлуки и Скорбящая Душа были исключением из правила, они были игроками свободного времени, да, к тому же, богатыми. Для них победа или поражение не были важны, так же, они не желали прославиться. У таких людей нет интереса к соревнованиям, не участвую, значит, не участвуют.

Разговор об игроках закончили, осталось поговорить об игровой компании...

В период, когда близилась великая битва, компания «Сон» придерживалась своего обычного стиля - оставаясь неизменными, отвечать множеству происходящих перемен.

По правде говоря, в этот период, обычные игровые компании используют себе на благо чужие затруднения, применяя разные стратегии обогащения...

Например, можно под видом специального предмета, продавать корону «Пика Борьбы за Господство» или подобным дурацким названием, по цене 998, играя на самомнении олухов, попавшихся на удочку.

Еще пример, можно удвоить стоимость карт опыта или увеличить объем, для продвижения

сбыта.

Еще неплохо было бы выпустить несколько новых предметов, карта увеличивающая опыт в пять раз, карта снижающая степень трудности сценария... Хотя есть вероятность нарушить игровой баланс, но нужно лишь сделать, так называемый, «ограниченный выпуск» и задрать цену. Можно даже сделать «кросс-промоушн», например, ты покупаешь игровую капсулу, а я дарю тебе какой-нибудь игровой предмет...

Такие способы, за прошедшие годы, не раз были опробованы игровыми спекулянтами, можно сказать, подтверждены многолетним опытом. А с нынешним уровнем популярности Триллер Парка, следуя этим методам, определенно, можно нехило заработать.

Но компания «Сон» всегда независима во мнениях и поступках... Спокойна, как гора Тайшань...

Этот решающий момент, они не сделали ни единого движения.

Даже курс юаня к игровой валюте, по-прежнему, оставался стабilen, только с 1:2000, поднялся до 1:1900. Это колебание почти не отличалось от еженедельной корректировки курса. Очевидно, компания «Сон» не собиралась взвинчивать цену на игровую валюту без причин. Такая ситуация, напротив, стимулировала рынок, заставляя игроков еще больше верить этой игровой компании. Очень большое количество игроков, которые никогда не тратились на игру, больше не могли сдерживаться и открыли свои кошельки.

Однако... У компании «Сон» была еще одна отличительная черта - молчал-молчал, а как сказал - весь мир удивил.

Действительно, 30 апреля, они разместили на официальном сайте сногсшибательную новость...

В этот день, в пять часов вечера, были опубликованы особые правила отборочных соревнований, полуфинала и финала, они назывались [Сражение Гусениц], [Сражение Коконов], [Сражение Бабочек], в этих сражениях определялись соответственно 3000 игроков, 100 сильных, а так же 50 сильнейших.

После трех сражений, оставшиеся пятьдесят человек будут квалифицированы, чтобы участвовать в истинном [Пике Борьбы за Господство].

Вместе с этими правилами, одновременно была опубликована еще одна новость: [1 мая в 00:00 закончится регистрация. Из всех зарегистрированных игроков система выберет 10 имен «особых приглашенных игроков», которые прямо перейдут в Сражение Бабочек.]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/144102>