

## Глава 556. Кое-что, касающееся боя один на один

С момента окончания Пика Борьбы за Господство, уровень членов Передовой Преисподней (кроме Ань Юэцин) уже явно повысился. Роуй, братец Тань и Сяолин были на 40 уровне. А Фэн Буцзюэ на 43, разница не была слишком большой. Потому, сегодня днем Фэн Буцзюэ договорился со своими товарищами... В час ночи встретиться на канале модели сна, а затем, вместе отправиться в сценарий.

Однако в это время не только брат Цзюэ был в игре.

Когда Фэн Буцзюэ вернулся в стартовое пространство, то обнаружил, что братец Тань и Сяолин тоже онлайн, однако у обоих в состоянии значилось 'в игре'. А Роуй и старшая мисс Ань все еще не были в сети.

Потому... Сейчас он встал в очередь на сценарий в одиночестве.

Возможно многие недоумевают... В списке друзей брат Цзюэ так много людей, к тому же, большинство - очень сильные профессиональные игроки, почему брат Цзюэ не играет с ними?

На самом деле, причина очень проста, потому что все эти люди профессионалы... Потому все их время в игре было расписано, они трудились почти постоянно. К тому же, у каждого из них была своя команда и план на сценарий, а Фэн Буцзюэ не был готов работать на них и не хотел мешать. Естественно... Если кто-то по своей инициативе обратится к нему - это совсем другое дело.

«Хм... Я уже давненько не ходил в игру на истребление...» - Фэн Буцзюэ пощелкал по сенсорному экрану и подумал. - «Сейчас 19:20, можно разок сразиться один на один... Минимум пятнадцать минут, максимум один-два часа (здесь имеется в виду реальное время), определенно, не пропущу время отхода ко сну...»

Он размышлял, одновременно выбирая режим игры.

До того, как брат Цзюэ встанет в очередь, давайте поглядим на его состояние:

Звание: [Рождающий Ненависть], навык звания: [Горнило Ненависти]

Опыт: 22 894 140 / 43 000 000, очки навыка: 8614, игровая валюта: 843 300.

Таланты: распространенный - А, аппаратуры - С, расследование - D, рукопашный бой - А, стрельба - С, медицины - D, духовное искусство - С, призыв - С.

Рюкзак (13/15): SPC-500 (3/20), Комбинированная Антигравитационная Катапульта, Сварливый характер Моккси, Алмазный Колокольчик, добавка уровня жизни (средняя) - 5 шт., Неисчерпаемый Магазин Гранат, WJQ-308 Саперная лопатка (неизменяющийся тип), Гриб, поглощающий негативные воздействия - 1 шт, Лживые карманные часы, Ось Душ Темных Демонов, Клинок Неизбежно Прорывающий Оборону, Электробритва Чака Норриса, Кислородная Курительная Трубка.

Экипировано: Смертельны Покер (чудодейственное оружие), Резонансный Доспех, Объятия Артемиды, Усилитель Алхимического Преобразования, Мягкая Поступь, Поглаживание Призрачной Супруги.

Хранилище 8/15: Танец Воина Кубка, карточка-пазл - баран (2 шт), карточка-пазл - бык,

карточка-пазл - скорпион, карточка-пазл - рак, карточка-пазл - рыба, карточка-пазл - лев, Геройская ID карта 'Покерный Рыцарь'.

Навыки (12/12): [Не настолько упрощенное техническое обслуживание], [Искусство Соединения Души с Телом - Измененное], [Упрямый Мастер Варящий Лед], [Кулак Летящего Дракона Наньдоу], [Искусство призыва - Мусаши Коганей], [Лунная Походка], [Туманная Нога], [Ветер, Поднимающий Песок], [Пушка Цигун], [Искусство призыва - Ма Сунь], [Бейсбольный Удар LV1], [Озорная Плеть]

Не экипированный навык: [Адский Огонь Злого Короля]

Хоть написано уже более ста глав, но характеристики брата Цзюэ не слишком изменились. Основная причина в том, что его нынешний уровень высок, а способности уже пришли в равновесие, другими словами, его таланты стрельбы и медицины... Если брат Цзюэ не найдет подходящего навыка, тренировать смысла нет. Если просто стрелять и пить добавки уровня жизни, то прокачать эти таланты достаточно сложно.

Однако, это вовсе не значило, что дальше ему расти некуда...

В Триллер Парке, каждые десять уровней - это новое начало. Если полагаешь, что на высоких уровнях развитие останавливается, то ты глубоко заблуждаешься.

В настоящий момент, еще никто из игроков не знал, что по достижению пиковых уровней... Их ждет 'еще более широкий мир'.

.....

[Сумасшедший Поневоле, 43 уровень]

[Пожалуйста, выберите модель игры]

[Вы выбрали игру на истребление 1 на 1, пожалуйста, подтвердите]

[Подтверждение получено, создается сценарий...]

[Перемещение начинается, пожалуйста, подождите]

Услышав это сообщение, брат Цзюэ утратил способность контролировать свое тело, перед его глазами сверкнул белый свет, а потом все снова погрузилось во тьму.

В этот раз перемещение было чуть длинноватым, как только в душе Фэн Буцзюэ родились подозрения, раздалось дополнительное сообщение системы:

[Особое примечание: в новой версии, в игре на истребление 1 на 1 ликвидирован механизм определения уровня страха]

[В многопользовательских режимах игры на истребление этот параметр, по-прежнему, сохранен]

[Больше информации по предыдущим уведомлениям вы можете получить на официальном сайте, желаю вам веселой игры]

Фэн Буцзюэ вовсе не был удивлен этими несколькими объявлениями, поскольку об этом ему было известно давно. С этой информацией нельзя было ознакомиться на страничке с

информацией по обновлению V1.10, а требовалось перейти на отдельную страницу и ознакомиться с информацией там. А брат Цзюэ... Был из тех людей, что читаю все, пункт за пунктом.

«Заставь своих противников дрожать, заставь их понять, что такое настоящий ужас!» - в этот раз стартовый монолог был произнесен обворожительным женским голосом.

[Загрузка завершена, в нынешний момент Вы находитесь в стадии осуществления игры на истребление]

[Данный режим предоставляет краткое описание сценария, есть вероятность обнаружения ответвлений/скрытых квестов, а так же исследование мира]

[Награда победителю сценария: 3000 игровых монет]

«Хм... Такая награда?...» - думал Фэн Буцзюэ, глядя на окошко перед своими глазами. - «Я думал, что, по меньшей мере, смогу получить одну карточку-пазл, а в результате все обернулось так...»

Однако брат Цзюэ был к этому психологически готов. Он уже давно предполагал... Что награда за ослабленный режим 1 на 1 тоже будет уменьшена.

.....

Это началось еще в мае, тогда многие игроки роптали на форуме, говоря, что 1 на 1 один становится все сложнее.

А подоплека была в том... Что в конце апреля, кто-то создал на форуме пост под название '1 на 1 - лучший способ повышения уровня'.

После этого в игру повалило множество 'безмозглых игроков 1 на 1'. Большой частью они не были умелыми игроками, просто пользуясь инструкциями, написанными другими людьми, они немного прокачали таланты аппаратуры и стрельбы, а потом сосредоточили свое внимание на экипировке и навыках, подходящих для сражений 1 на 1, а так же закупали массу расходных материалов. Оказавшись, таким образом, во всеоружии, они ринулись в этот режим...

В поединке один на один, естественно, случайных величин не много, когда данные игроков примерно одинаковы, полагаясь на такой план, действительно, можно значительно увеличить свои шансы на победу.

Потому, в этот период... Режим игры на истребление один на один, стал раем для бесчинства таких безмозглых игроков. Это поставило в скверное положения обычных игроков свободного времени, поскольку, когда они становились в очередь на 1 на 1, то с большой вероятностью могли наткнуться на такого противника. Нормально качающиеся игроки подвергались обстрелу нацеленных навыков и особых боеприпасов, зачастую, они оказывались в очень сложных ситуациях. Чтобы победить этих безмозглых парней, им нужно было все тщательно продумывать и не допускать ни одной ошибки, тут требовалась значительная доля удачи. Но сражающиеся с ними... Действовали легко, накатывали волна за волной и если проигрывали... То безмозглые просто снова вставали в очередь на сценарий.

Многие игроки были огорчены и больше не играли в 1 на 1, а остальные обычные игроки, продолжали делать жестокий и преступный выбор... Не прошло много времени, и руководствовавшихся безмозглой стратегией 1 на 1 становилось все больше...

В обширных виртуальных онлайн-играх, теоретически, можно было получить прекрасный опыт плейкиллерства 1 на 1, но создавалось чувство, что с богатеями в игре просто невозможно соперничать...

Из-за Пика Борьбы за Господство, этот феномен был обличен и утонул в изобилии других тем, но... Это еще не значит, что компания 'Сон' об этом не слышала. Нет... После обновления, награда за режим 1 на 1 была значительно снижена. Если не определяется уровень страха, то и награда за победу становится очень низкой. Ты хочешь продолжать следовать безмозглой стратегии? Вперед, даже если ты и победишь, награда не покроет расход материалов. А проигравший, возможно, получит даже больше очков навыка, чем ты.

Новые правила всего за пару дней значительно улучшили ситуацию в 1 на 1. Оставшиеся здесь люди, по большей части, усердно отрабатывали технику и получали очки навыка. Это положило конец попыткам поднять здесь свой уровень, а две сражающиеся стороны могли получить разумное вознаграждение.

На форуме эти изменения восхвалялись одними и, естественно... Порицались другими. Порицали их, главным образом те, кто, полагаясь на безмозглую стратегию, быстро прокачались до тридцатого с лишним уровнем. Ведь, потеряв способ прокачки 1 на 1, они очень быстро обнаружили... Что их игровой уровень хуже некуда, за исключением таланта аппаратуры и стрельбы, прокачанных до уровня С и выше, прочие таланты не были развиты совсем. В командных режимах такие игроки становились обузой, и все их презирали...

Однако... С этим ничего нельзя было поделать. Как говорил Вуди: «С 'феноменом безмозглых' очень легко разобраться. Проведя лишь небольшую корректировку в области 'мотива' и 'затрат', его можно задушить. Но 'узколобых' и 'не способных одуматься' людей вразумить очень сложно, сейчас не та эпоха, когда я мог бы по своему усмотрению резать людей и спускать их в унитаз».

.....

[Данный режим предоставляет краткое описание сценария, есть вероятность обнаружения ответвлений/скрытых квестов, а так же исследование мира]

После этого сообщения, медленно всплыли субтитры краткого описания.

Раздался... Голос пожилого энергичного мужчины, который зачитывал субтитры.

[Ночь, холодная ночь, ледяная ночь]

[Люди, два человека, два молчащих человека]

[Струился лунный свет, освещая прекрасный пейзаж...]

[Однако здесь располагалась убийственно холодная сцена]

При этих словах, перед глазами Фэн Буцзюэ вспыхнул свет. Он обнаружил... Что стоит на крыше огромного исторического здания, точнее говоря, стоит на 'коньке'.

[Его глаза, похоже, могли обозреть весь этот мир]

[Ее меч, похоже, мог разрубить весь этот мир]

[Под луной остались лишь эти двое]

[Во всем мире тоже будто остались только эти двое]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/218025>