Глава 69

После того, как четыре чудака из Ледяного Императора ушли, Фэн Буцзюэ продолжил бродить по торговому комплексу. Ассортимент в системных магазинах, как он и ожидал, в основном состоял из одежды и расходных материалов.

Что касается одежды, она была замечательной, позволяла игроку иметь индивидуальный внешний вид, не считалась экипировкой и еще попутно имела некоторые свойства бонусом. Однако из-за того, что в Триллер Парке не было четкого количественного выражения всевозможных способностей, то, не основываясь на конкретных цифрах, пояснения к этим свойствам обычно состояли из: «чуть-чуть поднимает общее значение уровня жизни», «определенно увеличивает коэффициент попадания при использовании стрелкового оружия», «немного увеличивает высоту прыжка» и так далее…

Разного рода одежда в основном подразделяется на: верхнюю одежду, штаны, костюм, головной убор, обувь, украшения, эта игра не предоставляет юбок, по причине понятной без слов. Однако среди украшений можно найти носки или чулки, если девушки-игроки очень желают оголить ноги, то они могут купить короткие или средней длины шорты и скомбинировать их.

Каждый вид одежды на теле игрока «чуть-чуть» повышает некое свойство, приобретя полный набор экипировки, по сравнению с одной вещью, усиление будет немалым. А чтобы игроку не приходилось выбирать между необходимым свойством и желаемым внешним видом, все свойства устанавливаются опционально. Например, некий игрок покупает берет, при покупке эта вещь не имеет свойств, однако после перехода в собственность игроку предлагает на выбор установить одно из трех случайно предложенных свойств, после этого, игрок может сразу надеть и использовать вещь.

Предметы одежды не подлежат обмену. Если игроку необходимо какое-то свойство, то он может приобрести его только вышеописанным путем, взаимообмен невозможен. Естественно таких ситуаций бывает крайне мало, поскольку каждое свойство по своему полезно, тем более, что изначально дается три варианта на выбор.

Словом, Триллер Парк, очевидно, поощряет игроков на создание индивидуальных образов, путем выбора одежды.

Нынешний случайный выбор свойств можно считать специальным сервисом. В таких условиях, вероятность встретиться двум игрокам в одинаковой одежде не велика, а если и встретятся игроки с похожими стилями, то свойства одежды будут разными.

Что касается расходных материалов самые необходимые это: добавка уровня жизни, добавка уровня выносливости, бинт останавливающий кровь, универсальная сыворотка нейтрализующая яд, а так же, устраняющая паралич от удара током, ожоги, болезнь, обморожение и другие необычные состояния микстура. Кроме того имелись разного рода патроны, веревки, стрелы, батарейки, взрывчатка и другие вещи.

Множество разного рода расходных материалов, добавок высшего, среднего и низкого качества, их процент восстановления неодинаков и цена так же отличается. Прочие товары подразделялись по видам, количеству и имели очень четкие цены, с точностью до метра бинта и состояния каждого патрона.

И последнее, в системных магазинах продавалась экипировка. Однако это вам не «Жуткий

Ящик», поэтому продающаяся здесь экипировка обычного качества и ниже (включая обычную экипировку) не имеет особых свойств. Боюсь, что закончившие только что обучающий курс для новичков, даже если достигли первого уровня, за исключением распространенного таланта никаких других не открыли, в такой ситуации они все равно могут найти в магазине экипировку, которую смогут использовать, хоть и слабую, но лучше, чем ничего…

Поэтому не получившие в сценарии экипировку игроки, тратят кучу денег. Не взирая на твой уровень и таланты, в системном магазине всегда можно найти подходящую экипировку обычного качества.

Фэн Буцзюэ быстро осмотрел содержимое системных магазинов, в отношении расходных материалов, он не стал все сметать, все-таки патроны и всякие зелья здоровья нельзя слишком экономить, нужно отслеживать, сколько можешь употребить.

Что касается одежды, он подумывал ее прикупить, но цена действительно была не маленькой. К тому же цена на одежду зависела от оригинальности внешнего вида, например комплект «костюм панды», в итоге можно было купить за 300 000 игровых монет. Не говоря о том, что эта одежда стоит 300 000, даже если купишь ее и выберешь дополнительное свойство, все равно двигаться в ней будет неудобно, разве это не значит, связать себя по рукам и ногам? Неужели компания «Сон» считает, что если отправить такого наряженного талисманом игрока в сценарий, то это ослабит напряжение атмосферы ужаса, поэтому установила на такую экстравагантную одежду завышенную цену?

Кстати говоря о деньгах, с началом открытого тестирования, компания «Сон» неожиданно объявила, что в игре не будет никаких «купонов», за исключением двух товаров Жуткого Ящика (специальной экипировки и игровой валюты) на приобретение которых тратятся очки навыка, прочие товары покупаются на игровую валюту. И руководство компании «Сон» тут же открыло службу обмена реальных денег на игровую валюту.

Собственно говоря, в этом ничего такого нет, но компания «Сон» учредила необычайно острое правило – обмен валюты Триллер Парка на реальные деньги по нефиксированному курсу. Этот валютный курс мог меняться в зависимости от состояния рынка.

Поэтому, все решения по внутреннему валютному курсу будут напрямую регулироваться компанией «Добыча Золота».

Время обновления валютного курса 8 часов утра каждого понедельника, в установленное время компания «Сон» могла устанавливать отменный курс. Допустим, на один юань реальных денег можно было купить на прошлой неделе 100 игровых монет, но на этой неделе, кто знает, может можно будет купить 120 или 85.

С точки зрения выгоды, игровая компания, естественно, рассчитывает, что чем выше будет курс, тем лучше. Лучше всего, чтобы за 100 юаней можно было купить 1 игровую монету, но это, естественно, невозможно, кто будет покупать за такую цену.

Поэтому эти изменения полностью зависят от системы. Система, основываясь на количестве игроков, как много валюты выдается в качестве награды, объеме денежной массы собираемой системными магазинами и других факторах, исходя из недельного цикла, регулируется валютный курс.

Хоть говорят, что такой непрерывно изменяющийся курс может вызвать «спекуляции», однако, это коснется и компании «Сон», так или иначе, они обеспечивают только однонаправленный обмен валют, получая реальные деньги игровая компания предоставляет соответствующее

текущему курсу количество игровой валюты, что же кусается покупки у игроков игровой валюты то зачем… У вас есть возможность купить игровую валюту по цене 1:10000, дождавшись курса 1:100 незаконным путем обналичить средства, на это тоже нужна сноровка.

Дальнейшие события покажут, что спекуляции трудно осуществимы. Поэтому регулируемый системой курс в течение года не имел резких колебаний, все время находился в пределах от 1:2000 до 1:3000. Богатым игрокам было лень рассуждать о спекулянтах и еженедельно изменяющемся курс, а у экономных игроков было время подумать… Купить ли валюту немного дешевле у официальных представителей или подождать несколько дней и посмотреть на курс следующей недели, не будет ли он ниже, чем предлагают спекулянты.

Естественно, что касается обмена реальной валюты на игровую, сейчас Фэн Буцзюэ, даже если бы захотел, все равно не смог бы…

Сейчас все вещи он мог покупать на заработанные им самим награды. Для игрока 13 уровня, у Фэн Буцзюэ была немаленькая собственность, игровой валюты у него было не меньше 164 300 игровых монет и сверх того 843 очка навыка.

В это время, ему пришло в голову, что только что уничтоженный им мешок чеснока можно было попытаться продать и обменять на игровые деньги, это была его небрежность. Однако подумав еще немного, он решил, что такие вещи можно получить в любом сценарии, это не экипировка и никак не влияет на уровень страха. Если бы такие штуки можно было продавать за несколько тысяч, то он бы притащил из сценария еще больше, и продал за несколько десятков тысяч.

«Эм… все-таки сначала посмотрю аукцион, одежда действительно дорогая». – Пробормотал Фэн Буцзюэ, он повернулся и направляется к информационной колонне в центре торгового комплекса.

Приблизившись, он обнаружил, что на информационной колонне помимо располагающихся со всех сторон экранов с постоянно обновляющимися аукционами, имелся еще один экран с игровым рейтингом.

С четырех сторон в самом верху располагались слова «восток, юг, запад, север», очевидно для того, чтобы игрокам было удобно ориентироваться в этом чашеобразном пространстве.

Фэн Буцзюэ стоял у колонны с восточной стороны и подняв голову смотрел на рейтинг по уровням. Среди двадцати первых имен имелось два имени, которые были заменены словом «аноним». Кроме 18 имен, позади каждого находились скобки, в которых система указывала название организации, то есть названия игровых клубов. По-видимому, в отрытом тестировании полностью учреждалась система организаций, в которую уже полностью влились игровые клубы.

Что касается выгод, от системы организаций и условий создания, сейчас Фэн Буцзюэ и еще не был знаком с ними, он решил изучить их после возвращения в стартовое пространство. Сейчас он одним взглядом охватил все имена на экране и запомнил все имена игроков и наименования клубов.

После этого, Фэн Буцзюэ перешел к южной стороне колонны, здесь заголовок рейтинга гласил «рейтинг боеспособности», было удивительно, что из 18 ID рейтинга уровней, лишь 5 оказались в двадцатке рейтинга боеспособности.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/341/21990