Глава 9.

«Сценарий завершен, производится расчет награды».

«Получено пунктов опыта: 500, игровая валюта: 0»

«Получено предметов/экипировки: нет»

«Закончено/принято заданий: 0/0»

«Закончено особых скрытых заданий: 0, исследование мира: нет»

«Скачки уровня страха: 0 раз, наивысший уровень страха: 0%, средний уровень страха: 0%»

«Ваш рейтинг страхов: воплощение храбрости, данный режим не предусматривает дополнительного вознаграждения»

«Подсчет окончен, пожалуйста, продолжите»

Здесь приводился подсчет наград в командном режиме.

В Триллер Парке количество монстров, убитых собственноручно, не влияет на приобретенный опыт - весь опыт подсчитывается после завершения сценария. В общем, нужно только оказывать сопротивление искусственно созданным ситуациям или добиться противоположного эффекта. Опыт, приобретенный каждым уцелевшим, суммируется, за исключением тех случаев, когда игрок явно показывает, что соответствует выражению «товарищ по команде все равно, что свинья», тогда система при подсчете вычитает его пункты опыта.

Чтобы гарантировать, что несколько игроков в игре смогут поделить предметы и опыт с некоего монстра без использования излишне сильных атак, необходимо ограничить «необычное нападение» и «чрезмерную атаку». Чтобы не возникало ощущения, что собаку убили из гранатомета, из-за того, что команда еще быстрее наносит урон. Это не только личное поведение игрока, но и напрасная трата ресурсов команды.

Однако, тут возникает другой вопрос: раз уж опыт одинаковый и игроки не используют странные методы убийства, чтобы не расходовать жизнь и выносливость, это приводит к снижению активность игроков в сражениях. Но в действительности, игрок, который старательно сражается и изучает военное искусство, может получить дополнительные пункты навыка.

В Триллер Парке, за исключением необычных методов убийства, нет дополнительного опыта, «падающие сокровища» - такого понятия тоже не существуют. Например, когда умирает

мумия, ее тело не может вдруг превратиться в такие диковины, как нож, щит, копье, если что-то и можно получить с ее тела, то это гнилые бинты и высохшие мышцы, чтобы… чтобы получить это, игроку нужно собственноручно оторвать и собрать, система может дать вам подсказку к этим предметам, существует много мошенников, нужно быть внимательным.

В этой игре можно получить экипировку, и это очень «увлекательное» занятие. За исключением решения квеста - вход в особый складской район, в большинстве других ситуаций, включая экипировку, большинство предметов неосновной сюжетной линии игрок может «найти». Например, на витрине на улице лежит трико человека-паука, возможно не использованное, так же можно найти прекрасного качества с особым свойством шарф или, например, бродя по какой-нибудь канализации, можно подобрать, скажем, парные мечи, эмэйские иглы (секретное парное оружие ушу, прим. пер.), нунчаки и длинный шест и другое оружие…

В общем, в сценарии нужно подбирать экипировку, а знаний, удачи и усердия, должно хватать и так. Знаний и удачи нельзя требовать, усердие - не что иное, как цветок, нужно больше времени на поиски. Конечно, помощь в поисках окажет сила сражений, в сущности, игроку должна хватать уровня здоровья на любую деятельность.

Что касается способов приобретения экипировки вне сценария, то на стадии закрытого бета-тестирования их, главным образом, еще нет. Надо дожидаться открытого тестирования и открытия биржи, тогда можно будет покупать, опираясь на игровую валюту и пункты навыков.

Об игровых деньгах нечего и говорить, в подавляющем большинстве игр так: можно купить товары, предоставляемые официальным магазином, или отправиться на аукцион с другими игроками и поучаствовать в конкурентных торгах, так же можно провести прямую сделку.

А пункты навыка – это сравнительно редкая валюта. Нельзя обмениваться навыками между игроками, через биржу такие сделки тоже не проходят. Реализовать пункты навыка можно только в одном месте – «Жуткий Ящик». Это название особого магазина системы, нет людей, которые бы знали, почему он называется именно так, возможно они считают, что игрок, взглянувший на товар может «подпрыгнуть от испуга».

На пункты навыка в Жутком Ящике можно приобрести два вида товаров: первый – игровая валюта, игрок может обменять их в пропорции 1 к 10, второй – только товары, которые нельзя вынести из сценария. Например, Фэн Буцзюэ в учебном курсе для новичков подобрал меч «Кровавый Труп Должен Умереть», очевидно, что этот меч, предмет использующийся в аналогичном сюжете, позволил победить противника, с которым игрок не справился бы собственной силой персонажа. Поэтому в то время у меча не определился уровень и ограничивалось использование, к тому же не было возможности вынести его из сценария.

Подобная экипировка, предметы, навыки и тому подобное… после завершения сценария не могут исчезнуть из базы данных системы. Несмотря на то, что игрок не мог вынести эту вещь, но подобные вещи могут концентрироваться в одном месте, и это место – Жуткий Ящик. Здесь предметы могут реализовываться, пока есть пункты навыка их можно покупать. Свойства предметов также могут иметь соответствующие изменения, например, условия использования

экипировки могут регулироваться, исключительный эффект пригодный только для определенного сценария может быть изменен. Большое количество типов карт навыка могут превращаться в карты «постоянного пользования», конечно условия использования так же могут изменяться.

Жуткий Ящик в период закрытого бета-тестирования не функционирует, поэтому сейчас это место пустует. После того, как стартует открытое тестирование, здесь неизбежно появятся заинтересованные игроки, поэтому сейчас необходимо накапливать резерв товаров. После официального открытия этого специализированного магазина контроль над общим числом товаров, вряд ли будет иметь большое влияние, в реальном времени в течение 7 дней еще не распроданные товары будут полностью удалены системой.

Верхний возможный уровень в бета-тестировании – 20, действия для прохождения сценария игры и уровень не будут иметь какое-либо преимущество, игровые деньги отныне можно будет использовать для покупки. Поэтому бета-тестеры во время открытого тестирования имеют, вне всякого сомнения, более выгодное положение, потому что уже накопили пункты навыка. Партию накопленного товара после начала функционирования Жуткого Ящика смогут приобрести только несколько игроков, имеющих покупательскую способность, это своеобразный преимущественный опцион.

Стоит сказать, что в ранее проведенных активных сражениях, становится понятна борьба за пункты навыков.

Не каждый человек сможет решить квест, но в сражениях может принимать участие каждый человек. Введена шкалы навыков - «каждое действие, повышающее эффективность игры, может поощряться пунктами навыков». Но не только прохождение квестов или сражения приносят пункты навыков, всегда появляется шанс получить их. Например, повышение прибыли и минимизация убытков при убийстве, серии убийств, групповом убийстве, использование локации для выполнения специфического убийства и так далее…

Реальным примером могут прекрасно послужить действия Фэн Буцзюэ в учебном курсе для новичков. Если бы он в квадратной комнате не смог найти ключ, а выбрал выбить дверь ногой, он так же смог бы получить пункты навыка. Основной момент – это то, как он пинает, большое количество людей могут стоя лицом к двери, используя подошву, быстро бить ногой, многие персонажи фильмов используют этот способ. В действительности, этот способ очень энергозатратный, использование ребра стопы или удар с разворота – экономят силы. Если бы тогда Фэн Буцзюэ использовал более эффективный способ, так же получил бы пункты навыка, но возможно уступавшие по количеству награде за решение квеста, однако примерно 10 пунктов получил бы точно.

Эти два варианта геймплея, два разных пути. Игроки, которым нравится делать ориентированные на решения квестов умозаключения, исследовать сценарий и другие подобные действия, могут за один раз получить большое количество пунктов навыка; игроки, которым нравятся сражения, непрерывно и усердно тренируют технику ведения боя, так же могут посредством военной силы получить пункты навыка. В обычной ситуации, когда путь сражения выбирают большинство игроков, те, кто разгадывают квест, уже делают вывод и до конца остается один шаг, но не могут объяснить, пунктов навыка не получают, даже немного.

При выборе сражения как способа прохождения, игрок может накапливать пункты по капельке.

Но вне зависимости от того, какая игра, в этой игре нужно избегать «идиотских» действий, основанных на разного вида страхах, что является показателем потери человеком хладнокровия, это будет подобно убийству собаки из гранатомета. В Триллер Парке, самый рациональный способ сражения получает самую высокую награду. Используя гранатомет, вы можете получить кусочки, но если для убийства собаки использовать палку, сдерживая себя, можно получить и шкуру и потушить мясо.

Фэн Буцзюэ, вернувшись на стартовую площадку, просматривал статистику. Снова открыв меню, обнаружил повышение своего уровня до 4, выносливость увеличилась до 400/400, опыт на данный момент составлял 0/400. Повышение уровня в этой игре происходит за счет опыта, по крайней мере сейчас по этой причине каждый уровень увеличивается пропорционально на 100, и увеличение уровня здоровья происходит точно так же. Однако на официальном сайте не сообщается, сколько опыта нужно на каждый уровень, тот кто писал эту инструкцию сам не качался, нельзя ликвидировать увеличение количества необходимого опыта для увеличения уровня.

«Брат Цзюэ, я получил третий уровень! При этом не хватает всего 30 пунктов опыта до 4!» - Голос Ван Таньчжи шел через звуковой канал.

«Я знаю». – По правде говоря, Фэн Буцзюэ ранее уже вычислил опыт братца Таня и сравнил со своим, разница не больше чем была в учебном курсе для новичков – 30 пунктов навыка. – «Если мы еще раз отправимся в групповую прокачку, то прокачаемся до 5 уровня. Однако… этот режим действительно не слишком выгодный. Достигнув 5 уровня, мы, естественно, отправимся в режим командного выживания, то - сердцевина содержания этой игры. Но сейчас у нас серьезно недостает экипировки. Не говоря уже о хорошей экипировки, обычной тоже нет. Возможно, стоит привлечь в команду еще людей…»

«А? Команда? Привлечь еще людей? Кого?» - остолбенел Ван Таньчжи.

«Ты, сынок, действительно так и не читал инструкцию к игре…» - растолковывал Фэн Буцзюэ. – «В режиме группового выживания случайным образом выбирается от 2 до 6 человек, не непосредственно перемещаются в сценарий, а формируют ряд для вступления. Если мы полностью наберем группу из 6 человек, кого – не важно, и учитывая, что мы команда из двух человек в сценарии на 3, 4, 5, 6 человек, нам нужно будет сотрудничать с другими людьми.

Если наша реальная сила слишком слаба очень возможно в ходе сценария мы можем умереть. Даже если допустить, что в конце другие игроки успешно пройдут сценарий, мы сможем рассчитывать только на свой ранее внесенный вклад, иметь свою долю соответствующего опыта, а не получить после прохождения поощрения.

Само собой разумеется, в том режиме существует вопрос дележки полученного, между членами команды нет связи, найденная экипировка и навыки естественно будут принадлежать нашедшему, за исключением того, что нельзя вынести из сценария и вещей, которые не можешь использовать сам, иначе никто не будет легко делиться найденной экипировкой и навыками.

С настроением людей так же… Допустим, несколько человек нашли пустяковую штуку, ее нельзя сбыть на бирже, продать системе тоже можно всего за несколько игровых монет, они так же не хотят бесплатно подарить ее другому игроку. Ты, конечно, захочешь предложить им что-то в обмен, позволишь им считать, что они получили прибыль».

Ван Таньчжи выслушал все: «В общем… это значит, если мы не воспользуемся случаем и не найдем несколько персонажей с грубой силой, после 5 уровня будет очень трудно и мы не сможем прокачиваться. Считаешь, мы не должны соглашаться на обмен с игроками желающими обменяться экипировкой или слабыми навыками».

Фэн Буцзюэ подтвердил: «Ты отлично все понял, в таком случае, нам сначала нужно расформировать команду и отправиться в режим одиночного выживания.

«Эй, ты собираешься бросить меня справляться одного!?»

Фэн Буцзюэ рассмеялся и ответил: «Только что в режиме групповой прокачки мы прекрасно закончили, по правде говоря, не смогли набрать 500 пунктов опыта. Нам нужно совершенствоваться… Этот босс не был убит нами, мы прошли этот сценарий, убив с минимальной вероятностью. В обычной ситуации, пройдя с помощью побега, смогли бы получить 300 пунктов опыта.

Однако, раз уж уровень повышается быстрее, чем предполагалось, сейчас нам лучше всего будет каждому саму по себе отправиться в режим одиночного выживания прокачиваться до 5 уровня. Потом наша реальная сила существенно возрастет, по меньшей мере, сможем открыть два таланта, найти пару вещей экипировки или каких-нибудь навыков».

«Хорошо, значит сначала одиночный поход, ты в списке друзей сможешь следить за моим состоянием?» - спросил Ван Таньчжи.

«А, смогу». – Ответил Фэн Буцзюэ. – «Так или иначе, кто закончит первым – ждет второго. Никаких неожиданностей, самое большее 1 час, мы должны подобраться к 5 уровню, потом можно будет пустить слух, что хотим попробовать режим группового выживания…»

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/341/7119