

Глава 15.

«Сценарий завершен, идет расчет награды».

«Полученный опыт: 450, игровая валюта: 4500».

«Полученные предметы/экипировка: усыпленная тибетская макака».

«Закончено/получено 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, вы получите дополнительную награду, она будет выбрана немного позже».

«Получено пунктов навыка: 100».

«Бонусный опыт за приобретенные пункты навыка: 100, игровых денег: 1000».

«Награда за прохождение сценария: карта навыка».

«Подсчет окончен, пожалуйста, продолжите».

Фэн Буцзюэ на стартовой площадке закончил просматривать перечень расчета, и тут же услышал: «Вы достигли 5 уровня, верхний предел шкалы здоровья увеличен и на данный момент составляет 500/500». Его опыт сейчас был всего лишь 150/500.

Сравнивая по количеству опыта одиночный режим выживания и режим прокачки, разница, на самом деле, небольшая. В групповом режиме прокачки Фэн Буцзюэ и Ван Таньчжи с разницей в 1 и 2 уровня, если не учитывать факторы, которые позволили им победить босса, опыт за прохождение того сценария составил, примерно, 300 пунктов, не смогли получить 500. А сейчас за сценарий в режиме одиночного выживания созданный для Фэн Буцзюэ на 4 уровне, согласно пропорциям опыта он смог бы набрать в режиме одиночной прокачки приблизительно 400 пунктов.

В то же время, если взглянуть на щедрую награду режима выживания по сравнению с режимом прокачки, в котором можно получить только опыт, сейчас Фэн Буцзюэ кроме пунктов навыка получил еще бонусный опыт и игровую валюту, кроме того есть еще награда за прохождение и дополнительный бонус за уровень страха.

Однако данные нынешнего расчета вызвали у Фэн Буцзюэ некоторые сомнения, ранее он уже выносил из сценария снаряжение «одноразовый шприц», но при подсчете в перечне «полученные предметы/экипировка» было указано «нет», в этот раз макака была подсчитана.

У него в голове был весь материал об игре, который он прочитал ранее, но в нем никогда не упоминались подобные ситуации, конечно, это нормально, на сайте игры объявления и разъяснения не могут описывать каждую мелочь.

Неразгаданная тайна для Фэн Буцзюэ – это все равно, что кость в горле, особенно такие пустяковые вопросы, когда он чего-то не понимает, то все тело зудит.

Ему неохота было лезть на форум, даже если подобная ситуация имела место, на форуме вряд

ли были достоверные сведения, тогда он прямо на стартовой площадке связался со службой поддержки. Они были поставлены в тупик этим вопросом, и на уточнение информации ушло много времени, после этого поступил ответ: предметы типа «расходный материал», например, лекарства, бинты, синтетические материалы, детали машин, обычного качества «простой» (содержащие простой), при получении в сценарии и вынесении не отображаются при подсчете. То же относится и к предметам качества «мусор».

Когда Фэн Буцзюэ это услышал, то все сразу встало на свои места, соответствующих этим двум группам предметов в командном режиме была масса. Если после приобретения рюкзака многие люди начнут его набивать в те 60 секунд перед перемещением, большая куча хлама, как например, камни, ветки, сорняки, кирпичи, палки и тому подобное, а потом целиком вынесут из сценария, системе придется заносить в список подсчета бесполезные штуки. И тогда понятна необходимость установить такое правило.

Разобравшись с этим вопросом, Фэн Буцзюэ решил достать из рюкзака обезьяну, чтобы посмотреть, кто мог предполагать, что к тому времени, как он полез в рюкзак, обезьяна пропала, а на ее месте появилась карточка размером, примерно, с карту Таро, в этот же момент перед лицом Фэн Буцзюэ появилось системное уведомление:

«После прохождения сценария игрок может получить «возможность вынести из сценария связанную с сюжетом вещь», такого рода предметы обычно играют в сценарии дополнительную роль, может быть по разного рода причинам (например, если игрок собственными силами преодолевает сюжет) не использован в основном действии сюжета. Такого рода предметы сценария после успешного переноса на стартовую площадку превратятся в «карточку-пазл», вставить карточку в систему (с надписью открыть)».

Просмотрев системное уведомление, Фэн Буцзюэ перевел взгляд на карточку-пазл в своих руках, материал из которого она была сделана, хоть и напоминал бумагу, но чувствовалось, что его нельзя согнуть, кромка вокруг карточки излучала белый свет, изображение с обеих сторон карточки было одинаковым, без отличий. В его руках была карточка с изображением обезьяны, она была нарисована тушью в монохромном стиле.

«Карточка-пазл: обезьяна». – Это единственная характеристика предмета, только наименование и ничего больше.

Фэн Буцзюэ окинул взглядом список друзей в меню. Что там у Ван Таньчжи? - Этот малый все еще в игре. Фэн Буцзюэ не спешил идти получать награду, вместо этого еще раз связался со службой поддержки.

А пока суть да дела, позвольте мне в общих чертах разъяснить эту систему карточек...

До этого момента Вы уже получили общее представление о, так называемой, классификации качества экипировки, на сайте указываются следующие градации:

Мусор: найти нормальное применение этому и ломаного гроша не стоящему мусору крайне трудно.

Старье: старый, имеет изъяны, но лучше, чем ничего.

Обычный: эта экипировка в целом средняя, разумно используйте ее, и она сможет до некоторой степени помочь тебе.

Наилучшее качество: надежная, превосходная экипировка, как заслуживающий доверия

товарищ. (Экипировка наилучшего качества обладает, по меньшей мере, атрибутом или исключительным эффектом).

Идеальный: совершенно безупречная высококлассная экипировка, редкая, но мощная. (Экипировка идеального качества обязательно обладает исключительным эффектом, но не обязательно имеет атрибут).

Легендарный: удивительная вещь, заставляющая людей мечтать о ней, может повысить уровень пользователя.

Основываясь на этой классификации можно увидеть, что экипировку наилучшего качества, несомненно, может получить способный игрок, отстающий от основного потока игры.

Ранее уже упоминались способы получения экипировки в Триллер Парке, основной – это «найти», но если игрок действительно не смог получить экипировку наилучшего качества и попадает в замкнутый круг – отсутствие экипировки приводит к недостатку реальной силы, недостаток реальной силы мешает получить экипировку, что же делать?

На этот случай игровая компания и придумала эти карточки, они предоставляют игрокам после игры другой путь получения экипировки: игроку нужно только собрать коллекцию карточек и обменять их на экипировку, минимальный гарантированный уровень экипировки – наилучшее качество, а иногда есть вероятность появления идеального.

А какова концепция «коллекции»? Ответ – случайность, бессрочность.

Раз уж была получена «карточка-пазл: обезьяна» приведем пример, если вы имеете следующие карточки: буддийский монах, белая лошадь, свинья, каннибалы (популярные персонажи одного произведения, прим. пер.) – вместе эти пять карточек могут считаться коллекцией.

Аналогично, если у вас есть следующие карточки: крыса, бык, тигр, заяц, дракон, змея, лошадь, овца, петух, собака, свинья, плюс обезьяна, эти 12 карточек тоже могут считаться коллекцией.

Стоит только системе определить карточки как набор, значит, концепция коллекции создана, и их можно использовать для обмена на экипировку.

С этого момента произвольная карточка теоретически может стать частью множества разных коллекций. А каждая появившаяся карточка, конечно, имеет случайный характер, например, полученная Фэн Буцзюэ обезьяна, не обязательно могла превратиться в «карточку-пазл: обезьяна», так же могла превратиться в карточку: орангутанг, алмаз, пернатые, персик, приносящий удачу цветок и так далее... например некий игрок вынесет из сценария пару соломенных сандалий, есть вероятность, что они могут стать карточками: ноги, рисовая солома, дядя императора и тому подобное.

Введение такого разнообразия позволяет каждому предмету сюжета измениться в карточку-пазл. Если, достигнув конца игры, игрок мощно и мужественно преодолевает большую часть трудных задач свойство сюжетного предмета «можно ли вывести из сценария», возможно, может измениться вместе со стратегией прохождения.

Поэтому игрок действительно не имеющий экипировки, может самостоятельно отправиться в режим одиночного выживания и, закончив основной сюжет, может привести в действие ответвление, при котором сюжетный предмет может остаться и при вынесении из сценария превратится в карточку.

Конечно, нельзя допустить, чтобы игрок, получив необходимую ему вещь, покончил с собой, для получения карточки минимальное необходимое условие – прохождение сценария. Вне зависимости от режима, погибнув на полдороге можно забрать с собой найденную экипировку, только лишь полученные в сценарии сюжетные предметы останутся в сценарии, это сделано так же для предотвращения ситуаций, когда в командном режиме некий игрок умирает, прочие не могут продолжать задание.

Примерно об этом Фэн Буцзюэ как раз закончил спрашивать, он закончил переписку с поддержкой, и продолжил работу с меню, перенес карточку в хранилище на стартовой площадке, а затем приготовился отправиться за наградой за прохождение и дополнительным бонусом.

Он с самого начала не возлагал особых надежд, оценить уровень страха сценария в этот раз можно как обычный. Однако в этот раз он придавал особое значение дополнительной награде.

Установленная награда за прохождение – навык, который можно использовать. В таком случае это будет навык не принадлежащий таланту распространенный, а таланта аппаратура. Что касается дополнительного бонуса за уровень страха... он был вынужден второй раз выбрать одноразовую экипировку, потому что после сценария он по-прежнему оставался безоружным.

Фэн Буцзюэ вышел из лифта и оказался в просторной и светлой металлической комнате, как и в прошлый раз, посередине стояли две стеклянные колонны.

Сначала он решил получить награду за прохождение, виртуальное меню выбрало случайный навык, карта навыка мало-помалу сливалась из белого света в стеклянной колонне, Фэн Буцзюэ вынимал ее чрезвычайно спокойно, но в тот момент, когда он взглянул на ее характеристики, он резко взвыл и по комнате снова разнесся крик: «Да, вы достали, жулики!»

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/8132>