Глава 31

«Сценарий завершен, производится расчет награды».

«Полученный опыт: 1500, игровая валюта: 15000».

«Полученные предметы/экипировка: Око Ненависти, пистолет M1911A1, кухонный нож западного образца, бейсбольная бита, карманный фонарик – 2шт».

«Закончено/получено заданий: 5/5».

«Особая итоговая награда: подарок от Хозяина Времени, он будет выбран немного позже».

«Закончено особых, скрытых заданий: 0, исследование мира: временная петля».

«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 очков навыка: 300».

«Бонусный опыт за приобретенные очки навыка: 3000, игровых денег: 30000».

«Награда за прохождение сценария: бонусное начисления 80% от основного количества опыта: 1200».

«Подсчет окончен, пожалуйста, продолжите».

(В содержании приведенного выше расчета, необходимо сделать несколько пояснений: в фонариках есть батарейки, в пистолете есть патроны, все эти мелочи расходные материалы наилучшего качества, элементы необходимые для работы инструментов или экипировки не занимают места в рюкзаке и не подсчитываются. Трубный ключ не считается полученным в сценарии, поэтому не перечислен в итоговом подсчете. Все остальные, подобного рода предметы, не отражаются в итоговом подсчете).

«Поощрение за исследование мира преувеличено…». – Подумал Фэн Буцзюэ. – «Не считая 240, за весь сценарий получено только 60 пунктов навыка».

«Брат Цзюэ! Мы богаты!» - Ван Таньчжи кричал громким голосом по командному каналу. – «Кто бы мог подумать, что я прокачаюсь до 10 уровня! Игровых денег получил больше 20 000!»

Фэн Буцзюэ слушая его восторженные вопли, рефлекторно начал вычислять, что братец Тань в этот раз получил свыше 60 пунктов навыка, и ответил: «Вижу, в списке команды отображается уровень». – Он так же увидел предложение дружбы от Гордого Небесного Дракона, принимая предложение, сказал. – «Не забудь принять предложение дружбы от брата Дракона».

«А, я уже принял». – Ответил Ван Таньчжи. – «Добавь его».

После нескольких манипуляций в меню, голос Гордого Небесного Дракона появился в канале связи: «Йо, ваши уровни удвоились, брат Сумасшедший на 11». – Его уровень сейчас был такой же, как у Фэн Буцзюэ.

Конечно, у некоторых возник вопрос, почему возникла такая ситуация? Рассмотри детально,

что имеет персонаж Фэн Буцзюэ:

Игровой ник: Сумасшедший Поневоле, уровень: 11, очки опыта: 1350/11000.

Очки навыка: 430, игровая валюта: 51500.

Таланты: распространенный: F, аппаратура: F, расследование: F, рукопашный бой: F, стрельба: F.

Рюкзак: 7/10: трубный ключ Марио, Око Ненависти, кухонный нож западного образца, бейсбольная бита, карманный фонарик – 2шт, пистолет M1911A1.

Стартовая площадка 1/30: карточка-пазл: обезьяна.

Все заметили его шкалу опыта? Все верно, с 11 до 12 уровня нужно набрать 11 000, а не 1100.

В Триллер Парке опыт, необходимый для увеличения уровня, через каждые 10 уровней увеличивается ступенчато: с 1 до 2 необходимо 100 очков, потом с 2 до 3 необходимо 200 очков, по аналогии с этим, с 10 до 11 необходима 1000 очков, потом игрок, достигший 11 уровня, видит, что ему придется сделать захватывающий дух скачок.

Гордый Небесный Дракон, за исключением 1500 очков опыта за прохождение, получил 1200 очков бонусом, еще имеет 170 очков в шкале навыка (постепенно накапливаются во время боя с точностью до единицы), за прохождение тоже получил 4500 очков опыта. Но достигнув 11 уровня, он увидел пугающий разрыв, только чтобы достигнуть 12 уровня ему нужно еще 7-8 тысяч очков опыта.

Двое пообщались, рассказали Ван Таньчжи о ситуации с опытом после 11 уровня, после чего Гордый Небесный Дракон неожиданно спросил: «Точно, какие у вас звания?»

Фэн Буцзюэ без раздумья ответил: «Хладнокровный Взрывающий Головы Сумасшедший».

«Эм…»

Двум другим нечего было сказать, повисло недолгое молчание.

Через несколько секунд Ван Таньчжи неестественно рассмеявшись, прокомментировал: «На самом деле эта система чрезвычайно разумна, в основном, в сценарии, ты всех атаковал в голову… К тому же ты вел себя очень хладнокровно».

«А какое у тебя звание? Визжащий Отпрыск Богатых Родителей?» - тут же ответил Фэн Буцзюэ.

«Как в игре может встретиться в звании отпрыск богатых родителей?!»

«И то верно… Отпрыск богатых родителей – это происхождение, не специализация». – Согласился Фэн Буцзюэ.

«Мое звание – «Паникующий При Неожиданном Нападении»…» - неохотно продолжил Ван Таньчжи, быстро сказал, и довольно.

Фэн Буцзюэ задумался: «О… Это из-за того, что ты впадал в панику и не мог лицом к лицу давать отпор врагу… Система попала в точку».

«Это в точку? С одним ножом, да? Из-за этого титула все будут относиться ко мне с

пренебрежением!» - Возмущался Ван Таньчжи.

«Без разницы, посторонние начнут презирать тебя или, увидев твой титул или, услышав твой бессмысленный крик ужаса…» - сказал Фэн Буцзюэ.

«Ха-ха-ха…» - рассмеялся Гордый Небесный Дракон и постарался уладить конфликт. - «По правде говоря, братец Восхищение, тебе не стоит так беспокоиться, титул после каждого завершения сценария может измениться, как только мы закончили, мой титул изменился, и сейчас – «Защитник Отряда»».

Они еще немного поболтали, Гордый Небесный Дракон вспомнил, что он уже очень долго в сети, и решил пойти отдохнуть несколько часов, ночью можно перейти на канал режима сна. Ван Таньчжи больше не хотел играть, тем более в режиме сна, если считать с обучающим режимом для новичков, то он, не прерываясь, прошел 4 сценария, продолжение – это уже мазохизм. Фэн Буцзюэ тоже решил отключиться, после получения награды, не то, чтобы он так устал, что не мог играть дальше, только уровень контроля сознания снизился.

На этапе закрытого тестирования, максимум – это 20 уровень, игрокам без специализации не стоит беспокоиться о прокачке. Достигшие этого уровня, это лишь 10% от общего числа игроков закрытого тестирования. Закрытое тестирование будет завершено, потом система будет повышена до полной версии и начнется открытое тестирование.

Игра Триллер Парк уже привлекла большое количество игровых клубов, желающих присоединиться, и это только после половины первого дня закрытого тестирования. Фэн Буцзюэ нашел на форуме руководства игроков выше 10 уровня, естественно, все эти руководства были написаны профессиональными игроками игровых клубов. Но профессиональные игровые клубы используют разделение труда. Работают в две смены, утром игроки выходят из режима сна, и другая партия в режиме без сна занимается прокачкой, а вечером опять меняются…

Согласно закону 2055 года, время нахождения игрока в игровой капсуле в сети строго ограничено, в режиме без сна время нервного соединение не может превышать 10 часов. В режиме сна из-за того, что соотношение времени 1:10, время не должно превышать 8 часов, обычно рекомендовано менее 4 часов, если в течение 24 часов будет превышено максимально ограничение времени, то будет произведено принудительное разъединение, и придется ждать 24 часа, чтобы снова выйти в сеть.

Так же, один человек в течение дня, всего может провести в игре 18 часов, в том числе 10 часов в состоянии бодрствования и 8 часов в состоянии сна, это и есть предел. Смена игровой капсулы не поможет, все нервные соединения происходят через гражданский ID. Этот закон определяет, что самым важным является здоровье пользователя. В первое время поле изобретения игр с полным погружением, некоторые люди не прерывали подключение даже для того, чтобы поесть и сходить в туалет, в основном они все либо скоропостижно скончались либо получили необратимые повреждения мозга. Естественно в этом нельзя винить игровую капсулу или игру, потому что за полвека до этого, в век, когда еще не были распространены компьютеры четвертого поколения, внезапных смертей в интернет кафе тоже было не мало, кого в этом винить?

Расставшись с братцем Танем и братом Драконом, они прервали связь и распустили команду. Фэн Буцзюэ открыл двери лифта, повернулся и вошел в пространство для получения экипировки.

В этой комнате по-прежнему обнаружилось две стеклянные колонны, у стеклянной колонны, что по левую руку, внутри уже парил в воздухе предмет, почти наверняка это подарок от Хозяина Времени. Если бы ранее не удалось восстановить печать на демонической двери, то этого поощрения, естественно, не существовало бы.

Сначала Фэн Буцзюэ переложил карманный фонарик из рюкзака в хранилище на стартовой площадке, изменив количество вещей в рюкзаке до 6/10, потом подошел, чтобы взять предмет. В этот момент он взглянул на особую способность, которая наделяет званием, это способность отобразилась над полоской навыков, но не поверх нее.

«Наименование: сотрясение мозга».

«Тип навыка: пассивный»

«Эффект: при нанесении удара по голове тупым предметом 30% вероятность головокружения на 2 секунды».

«Примечание: если не взорвалась с первого удара, не расстраивайтесь, увеличьте усилия, это всего лишь голова, и только».

Это наименование особой способности шикарно, так или иначе, навык пассивный, не требует траты выносливости. В противостоянии низкоуровневые монстрам, в сочетании с «трубным ключом Марио» должен быть весьма полезным. Однако при встрече с сильным монстром, монстром не человекоподобного типа, нематериальным демоном или боссом подобного типа… Боюсь, у Фэн Буцзюэ не будет возможности ударить ему по голове тупым предметом.

Фэн Буцзюэ очень быстро подошел к первой стеклянной колонне, внутри парила в воздухе маленькая стеклянная баночка, наполовину заполненная песком.

«Наименование: замедляющий песок».

«Тип: расходный материал»

«Качество: наилучшее».

«Эффект: разбейте контейнер, и в радиусе 100 метров все монстры замедлятся в 10 раз на 1 минуту».

«Примечание: в этой баночки низкокачественная пыль времени, если ты будешь атакован толпой монстров со всех сторон, этот предмет, возможно, поможет вырваться».

«Это стратегически важный расходный материал, братец Тань и брат Дракон тоже получили по бутылочке?» - бормотал Фэн Буцзюэ, подходя ко второй стеклянной колонне.

«Пожалуйста, выберете дополнительную награду: первое, случайная экипировка соответствующая уровню, второе, 50000 пунктов игровых денег (максимум), третье, 4400 пунктов опыта».

На 11 уровне, этот рейтинг страха бесспорно приносит большую выгоду, «воплощение храбрости» дает на выбор три награды, игровая валюта максимум 50 000, о экипировки пока не будем говорить, а эти очки опыта составят 40% необходимого для повышения уровня, это было бы круто.

Теоретически, в болезни Фэн Буцзюэ нет ничего хорошего, чтобы подняться на другой уровень ему бы понадобилось только успешно пройти 5 сценария и остаться в живых, тогда бы он смог подняться на уровень.

Однако именно поэтому, Фэн Буцзюэ не хотел выбирать опыт, он действительно беспокоился, чтобы его, никогда не изменяющийся уровень страха, не привлек внимание игровой компании, поэтому чтобы никто не мог прицепиться, он старался быть максимально безэмоциональным, и все равно не хотел прокачиваться слишком быстро.

Поэтому он снова выбрал экипировку. Хоть сейчас у него не было недостатка в оружии, и ближнего и дальнего действия, однако в защите была нехватка, он надеялся вытащить надежный доспех.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/341/11663