

После окончания [Сражение Бабочек], до финала соревнований оставалось еще 5 дней.

В Триллер Парке за пять дней может произойти очень много всего...

Что касается Фэн Буцзюэ, если он приложит все силы, то пяти дней ему будет достаточно, чтобы занять первое место в рейтинге уровня.

Однако, в данный момент, все его внимание было сосредоточено на звании...

Хоть в новом звании [Рождающий Ненависть] смутно проглядывались отвратительные наклонности системы, но дополнительная способность, все же, была хороша.

В эффекте [Горнила Ненависти] все сказано предельно просто... А именно, он позволяет игроку снизить расход и использовать больше навыков. Полагаясь на суть этой концепции можно сделать бесчисленное количество идеальных комбинаций.

Их можно использовать не только против игроков специализирующихся на наступательном стиле рукопашного боя, но и против атакующих с дальнего расстояния, оборонительного стиля, призыва, и даже игроков с талантом медицины. При помощи [Горнила Ненависти] можно придумать весьма ужасающие комбинации навыков.

С таким званием, даже игрок, не имеющий привычки шевелить мозгами, но обладающий кучей разных навыков с куладунов от пяти до пятнадцати минут, в своей панели скиллов, тоже может стать очень сильным...

А для такого искусного в планировании игрока, как Фэн Буцзюэ, такое звание - все равно, что тигру еще и крылья приделать.

Противники теперь будут готовить тактику против [Сражения Сошедшего Демона], потому, естественно, что брат Цзюэ был рад нынешнему званию. Судя по правилам «беспорядочного боя» в финальном состязании, нынешнее звание будет намного более выгодным.

Единственное, о чем сейчас беспокоился Фэн Буцзюэ, так это о том, что если на кануне финала его звание снова изменится... Тогда все подготовленные им комбинации навыков снова станут бесполезными.

Это, действительно, трудно объяснить. В Триллер Парке механизм изменения званий был скрытым, даже внутренние работники компании «Сон» не могли предоставить эти сведения.

Этими изменениями полностью руководила система. Опыт игрока в каждом сценарии, каждая сказанная фраза, каждое действие, все могло повлиять на этот параметр. Такой сложный алгоритм система не могла записать в данных, которые человек способен понять.

На самом деле, обычный позитронный мозг тоже был не в состоянии провести такие вычисления, это было под силу лишь созданному Вуди «монстру»...

Естественно, хоть Фэн Буцзюэ и беспокоился, но не был заиклен на этом моменте. Если звание, действительно, изменится до его участия в финале, то тут ничего не поделать... Не мог же парень не ходить в сценарии, чтобы сохранить его.

Брат Цзюэ был мужчиной, на плечах которого лежала тайная миссия, слова Вуди «остановишь

ее» звучали не слишком беспокоящее, но учитывая всю коварную подоплеку... Сложно было что-то предсказать. Потому, в эти пять дней, каждую минуту игрового времени Фэн Буцзюэ использовал с пользой, чтобы сделать себя как можно сильнее.

Что касается пробившихся в финал [Пика Борьбы за Господство], Фэн Буцзюэ уже имел о них некоторое представление. С его точки зрения, среди его противников не будет никого с 49 уровнем... Но они будут обладать другими особенностями... Правда, что это за особенности, он и сам не знал.

.....

Когда очень спешишь, то несколько дней пролетают, как один миг.

В мгновение ока наступил день финала...

За эти пять дней Фэн Буцзюэ достиг 43 уровня и оказался на пятом месте рейтинга уровней.

Этот факт... Без сомнения, поднял волну среди игроков, потому что, в соответствии со здравом смыслом, это просто невозможно...

После сорокового уровня, верхний предел шкалы опыта становился восьмизначным числом. К этому моменту, для достижения следующего уровня уже необходимо, самое малое, 2-3 дня... Возьмем для примера фею Павшую Нюй Хуай, за три дня до [Сражения Бабочек] она перешла на сороковой уровень, и, на момент ее сражения с братом Цзюэ, девушка все еще оставалась на нем же...

За прошедшие пять дней, Павшая Нюй Хуай только-только достигла 42 уровня, а брат Цзюэ уже был на 43.

Нужно сказать, что на данном этапе игры, все рейтинги уже не изменялись каждый день, можно сказать, что рейтинг уровня был самым стабильным. Большая часть игроков первой двадцатки этого списка были на одинаковом 43 уровне... После каждого изменения в рейтинге, можно было увидеть, кто из игроков сегодня получил больше всего опыта...

Никто и представить не мог, что за несколько дней произойдет такое шокирующее событие... Люди могли почти каждый день наблюдать, как этот [Сумасшедший Поневоле] поднимается на несколько строчек вверх по рейтингу.

Это, действительно, было удивительным делом и не могло не привлечь внимания...

Потому, очень многие специалисты игровых клубов начали исследовать этот факт. По их оценке... Игрок Сумасшедший Поневоле в день получал, по меньшей мере, более 20 000 000 очков опыта...

И как это понимать?

Обычно, после сорокового уровня, за четыре часа «игрового времени», обычная команда не может получить больше 2 000 000 очков опыта. Если нужно больше, то для этого необходим длинный сценарий или сценарий уровня сложности кошмар... Первое зависит от удачи, а второе от твоего выбора, но нужно учитывать огромный риск.

Чтобы игроку каждый день получать более 20 000 000 очков опыта, ему гарантировано нужно

успешно проходить все свои сценарии, к тому же, среди них не должно быть игры на истребление и режимов одиночного выживания обычного уровня сложности.

Такая ситуация... Теоретически возможна, но даже [Храбромu Призраку, Поглощающему Небо] такого не проверить, поскольку чем сильнее игрок, тем сложнее сценарии ему встречаются, так называемая, степень сложности, рассчитывается индивидуально.

Кроме того, была еще «дополнительная награда за прохождение сценария». В общем-то, среди пяти градаций: 'воплощение храбрости', 'смелость достойная похвалы', 'дрожащий от страха', 'душа ушла в пятки' и 'душа рассталась с телом', получить 'смелость достойная похвалы' – это уже идеальный вариант. При таком раскладе можно выбрать в награду лишь 10% опыта или 50 000 игровых монет. По сравнению с братом Цзюэ, который всегда получает 'воплощение храбрости', разница очень велика.

Естественно, основная причина в том, что получить оценку 'воплощение храбрости' невероятно-невероятно сложно. Ее параметры хоть и не требуют все время держать уровень страха на нуле, но перепады уровня страха, пики шкалы, количество раз, когда игрок был испуган, все эти требования практически нереальны.

Из игровой статистики, на данный момент бесчисленное количество игроков проходило бесчисленное количество сценариев, но в итоге, людей, сумевших получить эту оценку, можно пересчитать по пальцам, из них только один... Получал ее многократно, а все прочие даже повторно получить не смогли.

На самом деле, большая часть игроков, включая и профессиональных... Колебались между смелостью достойной похвалы и дрожанием от страха. Игроки «Ножа Мертвеца» обычно могли получить «смелость, достойная похвалы», в конце концов, они использовали лекарственные препараты.

Страх – врожденный человеческий инстинкт, даже проходя через систематические тренировки, все равно, невозможно полностью от него избавиться. Даже игроки клубов, они – лишь профессиональные игроки, а не профессиональные убийцы, никто из них не проходил в этом плане специальных тренировок. Потому, в страшной обстановке, их реакция не слишком отличалась от реакции обычных игроков.

Уровень страха игроков, кроме Фэн Буцзюэ, это постоянно колеблющиеся значения, стоит игроку оказаться в темноте или в давящей атмосфере, как уровень страха начинает реагировать. Совершенно невозможно весь сценарий держать его на нуле. В игре на истребление тоже так, хоть здесь уменьшен элемент страха, но когда человек сражается с человеком, это также влияет на его уровень страха. Не зависимо от того, видишь ты, как другой человек заносит для удара клинок, внезапно стреляет или атакует из засады, все это вызывает страх... Просто этот страх отличается от паники.

В общем, принимая в расчет все эти факторы, успехи [Сумасшедшего Поневоле]... Едва-едва можно считать закономерными, другими словами... Это возможно теоретически.

В сложившейся ситуации, быстро распространилось мнение о его жульничестве...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/162123>