

[Сценарий завершен, идет расчет награды]

[Полученный опыт: 5500, игровая валюта: 55000]

[Полученные предметы/экипировка: нет]

[Закончено/принято заданий: 2/2]

[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: 323]

[Бонусный опыт за приобретенные пункты навыка: 3230, игровых денег: 32300]

[Награда за прохождение: 100% от основного количества опыта полученного за прохождение: 5500]

[Подсчет окончен, пожалуйста, продолжите]

Когда 23 и Фэн Буцзюэ попрощались, он сразу был перемещен. Но был один вопрос, который засел в голове у Фэн Буцзюэ, он прямо не мог терпеть, так хотел его обдумать... Набор данных, который от рождения имеет самосознание и разум. Разве потомки не должны рассматриваться как некая «высшая форма жизни», которая, несомненно, должна уважаться или, по меньшей мере... Не должна преследоваться только по причине своего «существования».

Ответ на этот вопрос неразрывно связан с прописной истиной, что не все в этом мире можно определить как правильное и неправильное, что нужно, а что не нужно. Поэтому на некоторые вопросы нет ответа, а есть только результат. Фэн Буцзюэ лишь обычный человек, у него нет возможности и власти, чтобы разбираться с такими делами. Все, что он может, это только размышлять.

[Вы достигли 13 уровня, верхний предел шкалы выносливости увеличен, на данный момент составляет 1300/1300]

Системное сообщение отвлекло его от размышлений.

«Брат Цзюэ, с тобой все в порядке? Почему ты не выходил из сценария несколько минут?» - голос Ван Таньчжи как раз раздался по командному каналу.

«Успокойся, не умер». - Ответил Фэн Буцзюэ. - «Неужели я достиг 13 уровня».

Ван Таньчжи сказал: «Вот как? Я сейчас прибавил к 12 урону 2000 очков опыта. Чтобы догнать тебя, мне нужен еще один сценарий. Это и впрямь разница в очках навыка».

«Различие в очках навыка на самом деле небольшое. Даже если в нескольких сценариях мне удалось получить на 300-400 очков больше тебя, то это всего лишь разница в 3000-4000 очков

опыта. Главным образом все потому, что в предыдущем сценарии я получил награду за скрытое задание, кроме того, благодаря моему рейтингу страха я набрал 40% от своего нынешнего уровня». – Объяснил Фэн Буцзюэ.

«Эй... Брат Цзюэ, если бы ты играл в одиночном режиме выживания, гарантировано проходил сценарии и постоянно получал бы 40% опыта, разве не прокачался бы гораздо быстрее, и, возможно, завоевал бы первое место на сервере!» - воскликнул Ван Таньчжи.

«Я действительно думал об этом, и если бы действовал так, то добился бы успеха. Однако, в конце концов, я играю в эту игру немного «жульничая» и могу вызвать подозрения. Стать первым – это слишком громкое событие и может сделать меня мишенью. К тому же, первое достижение максимального уровня не принесет никакой особенной награды. И для меня, не являющегося профессиональным игроком, это наоборот привлечет одни неприятности». - Ответил Фэн Буцзюэ.

Ван Таньчжи сказал: «Максимальный уровень при закрытом тестировании – 20, возможно это случайность, но в этапе открытого тестирования может быть 50 уровней, к тому же, аккаунты открыто регистрируются, возможно, игрок первым достигший максимального уровня получит какую-то особую награду?»

Фэн Буцзюэ рассмеялся: «На самом деле без разницы. Эта структура не изменится даже во время открытого тестирования. Игровая компания ясно понимает, что игроки достигшие максимальных уровней – результат работы игровых клубов. Обычный игрок не может принимать участие в таком соперничестве. В конце концов, доступные ресурсы у них не одинаковы, одно только время в игре, у любителя и профессионала не могут сравниваться. Поэтому «Бесстрашный Храбрец» первым достигший 20 уровня в закрытом тестировании за исключением упоминания на форуме не получил никакого официального особого поощрения».

Последующие события подтвердят, что догадка Фэн Буцзюэ не была ошибочной, компания «Сон» действительно не преподнесла игроку, первому достигшему максимального уровня, какого-либо поощрения. Естественно, игрок и его клуб получили то, чего желали, а именно, повышенное внимание.

На самом деле, нынешним онлайн-играм нужны только сильные техническая сторона и геймплей, а весь фундамент будет захвачен игровыми клубами. После нескольких лет функционирования игра теряет популярность и все клубы уходят, только тогда отдельные люди или обычные игроки могут проявить себя, но естественно, в этот момент уже никто не будет играть. Следующий шаг это прекращение регистрации аккаунтов и, последнее, закрытие службы поддержки.

Что касается «тупых» игр, их структура в целом довольно проста. Сравнивать можно только количество денег, за исключением использования женскими персонажами такой одежды, будто они торгуют телом, и занятий различными непотребствами, единственное что у них на уровне – это графика. Такие игры не стоят и упоминания. Клубы, в подобного рода играх, наоборот находятся в самом низу, выполняют роль рабочих, для богатых людей, выполняя рутинную поточную работу, не требующую большого ума.

Продолжительность жизни таких игр, зачастую, еще более коротка. Проще говоря, если на раннем и среднем этапе игроки не будут тратить деньги, то на более позднем этапе все меньше людей будет приходить. А из-за того, что игре недостает содержания, игроки очень быстро пресыщаются и теряют интерес, и в итоге принимают решение покинуть ее.

Похожие онлайн-игры в 2055 году появляются непрерывно, они похожи на расходный материал: первоклассная реклама, третьесортная игра, никуда не годный поставщик услуг. Однако, подобного рода товар все-таки имеет спрос, поскольку расходный материал не плох, люди его хотят. Не планирующие трат деньги игроки ищут чего-то новенького, игроки которые тратят деньги, пользуются еще большими благами игры. Поставщик услуг, поначалу, не экономя привлекает людей. Рабочие клубов и новички тренируются, ищут ресурсы для роста и существования. Каждый получает по потребностям, и самое большое через полгода, новый расходный материал изживает себя.

«Ну и хорошо, если бы ты качался слишком быстро, то не мог бы помогать качаться мне». – Ответил братец Тань. – «Кстати, брат Цзюэ, винчестер у меня, верну его тебе в следующем сценарии». – На самом деле, в оружейном магазине братец Тань уже подобрал себе пару пистолетов, они были у него в рюкзаке, но на баскетбольной площадке использовать винчестер, очевидно, было удобнее.

«Пусть побудет у тебя, я доделаю тут все и отключаюсь». – Сказал Фэн Буцзюэ.

«А? Но сейчас же только половина третьего». – Удивился братец Тань.

Он имел в виду, что еще очень рано. Даже если отключение назначено на 4 часа, то еще оставалось 1,5 часа реального времени, в переводе на время в режиме сна – более 15 часов. Этого достаточно, чтобы пройти сценарий равный по времени предыдущему.

«Ты только что сам сказал, что тебе еще нужно больше 2000 очков опыта». – Говорил Фэн Буцзюэ. – «Другими словами до 13 уровня тебе еще далеко, пройди пару сценариев. Может быть, получишь новое звание». – Он помолчал секунду и продолжил. – «У меня... Есть дела, которые нужно спокойно обдумать...» – этот мотив был не особенно убедительным.

Однако братец Тань принял его. Он знал характер Фэн Буцзюэ, если бы тот хотел рассказать, то рассказал бы сразу, а если говорить не хочет, то и допытываться бесполезно, поэтому он не стал ни о чем спрашивать: «Хорошо, тогда я выхожу из команды».

«Ага, пока». – Фэн Буцзюэ и он закончили разговор.

Братец Тань молча покинул команду.

Фэн Буцзюэ открыл список друзей, там было 4 имени, трое из них были офлайн: Гордый Небесный Дракон, Дождь Разлуки и Скорбящая Душа, Смеющиеся Кости. Статус «Незаслуженное Восхищение» со «свободен» быстро изменилось на «в игре».

Он специально проверил пункт меню [игроки последних совместных игр], за исключением имен в списке друзей, в нем находились имена встреченных в последних играх людей: Непобедимый Храбрец, Молодой Господин Цзи Бу и Имя Действительно Трудно Выбрать. «Неповторимый Генерал Пань Фэн Хуа» и «Сюн Обезглавивший Тысячу Человек» эти два имени тоже были в состоянии офлайн. Фэн Буцзюэ очень сомневался что это какая-то «скрывающая» функция, однако он не смог придумать другого способа, кроме как отправить письмо и проверить, ответит ли кто-нибудь. Если нет, то и предложение дружбы никто не примет.

Фэн Буцзюэ был обеспокоен всем случившемся с 23, и у него не было настроения играть. Он не спешил получать награду и ничего не делал, просто открыл меню и выбрал «офлайн».

При отключении в режиме сна система выдает дополнительное уведомление для игрока не

желающего продолжать спать: [Вы действительно хотите проснуться?]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/19456>