

Пространство перед ним было еще более ограниченным, чем хранилище, площадью немного больше лифта. Потолок белый, сверху лился мягкий белый свет. Пол под ногами пол в черно белую клетку, похожий на шахматную доску. Самым странным было то, что помимо дверей лифта, все стены были увешаны различными кривыми зеркалами.

Множественные отражения Фэн Буцзюэ в них выглядели причудливо. Не только форма тела искажалась, но и выражение лица, особенности тела, в зеркалах все изменялось. В отражениях можно было увидеть радость, гнев, скорбь, веселье, страсть, возмущение, слабоумие, глупость... Как будто в каждом кривом зеркале отражалось чувство или желание.

«Я думал, это будет такое же большое общественное место, как торговый комплекс». – Сказал Фэн Буцзюэ самому себе, его взгляд привлекла единственная вещь в этой комнате.

На полу, посреди комнаты, стоял большой ящик, квадратной формы, с длинной стороны – 1 метр. Он был яркий, будто большая подарочная коробка.

«Поэтому... Если я его открою, то оттуда трясаясь выскочит большой клоун на пружине, я слегка вскрикну...» - Фэн Буцзюэ пожал плечами и с улыбкой приблизился.

В этот момент раздалось системное сообщение: [Перед Жутким Ящиком можно открыть специальное меню и просмотреть его содержимое.]

«Тц... Все сделано одинаково». - Фэн Буцзюэ немного разочаровано открыл меню.

Здесь было огромное количество предметов, сверх всяких ожиданий, более 4000 шт, к тому же все наилучшего качества и выше.

За два коротких дня закрытого тестирования, 50 часов в пересчете на реальное время, в режиме сна это 500 часов игрового времени, в режиме без сна – 100 часов, по двум серверам это 25 дней виртуального времени.

В этот период, в каждом созданном сценарии игрок мог найти 1-2 вещи, которые не мог вынести, кроме того, бесчисленное количество вещей наилучшего качества и выше, которые не были обнаружены игроками.

В характеристики этих вещей, конечно, внесены правки, сейчас они все находились в Жутком Ящике.

Открытое тестирование началось в 8 утра, с этого момента начался отсчет времени до уничтожения всех вещей в Жутком Ящике. К этому моменту прошло уже более 6 часов, все вещи, созданные в период закрытого тестирования, сейчас отображали [до конца существования осталось: 6 дней 17 часов 38 минут]. С момента начала открытого тестирования добавилось уже немало вещей, их отсчет начался с момента завершения сценария по реальному времени.

Фэн Буцзюэ из любопытства поискал [Кровавый Труп Должен Умереть], который использовал в самый первый раз, и действительно нашел, но условия экипировки очевидно уже были изменены.

[Наименование: Кровавый Труп Должен Умереть]

[Тип: оружие]

[Качество: наилучшее]

[Сила атаки: сравнительно мощная]

[Особенности: нет]

[Эффект: Атакованный кровавый труп, постепенно растворяется]

[Условия экипировки: талант рукопашного боя уровня D, 18 уровень]

[Примечание: Это меч из истории о мастеровом гноме изготовленный в ранений период «Юэр – Все получают смерть», хитрый торговец брат Брин с помощью нескольких бутылок «эрготоу» (крепкая китайская водка, прим.пер.) купил у Юэр этот меч, через пол месяца Юэр изготовил «Брат Брин Должен Умереть»]

Исключительная направленность достаточно сильная, однако сила атаки этого оружия тоже велика, такие условия экипировки достаточно рациональны. Игрок 18 уровня с талантом рукопашного боя уровня D с любой экипировкой не имел бы проблем в сражении с кровавым трупом один на один, однако он бы не был и легкомысленным. А с таким мечом все стало бы еще проще, можно было бы убить его всего за пару ударов.

Цена на оружие такого низкого качества удивительным образом соответствовала ожиданиям Фэн Буцзюэ, как раз 300 очков навыка, поэтому этот несколько самовлюбленный парень наслаждался этим фактом несколько секунд.

Однако Фэн Буцзюэ не собирался покупать эту вещь, в конце концов, это оружие специфической направленности, а вероятность игроку встретить в разнообразных сценариях кровавого трупа довольно небольшая, поэтому если повесить эту экипировку на аукцион, она там и сгниет...

Он отрегулировал меню на хронологический порядок и начал просмотр с самого раннего. Затем... Ему было трудно избавиться от болезненного пристрастия к чтению, тут экипировки было гораздо больше, чем на аукционе, к тому же цена соответствовала качеству, и он больше всего боялся прогадать с какой-нибудь вещью.

Чем ниже по списку опускался Фэн Буцзюэ, тебе больше он чувствовал волнение и восхищение. Хотя экипировку [легендарного] качества пока трудно найти, но тут было несколько вещей [идеального] качества, естественно стоимостью в несколько тысяч очков навыка, поэтому он мог только поглазеть на нее. Такие предметы редко появлялись в сценариях, разве что в руках боссов, и в основном все похожи на [Кровавый Труп Должен Умереть], попав в руки игрока, который только немного попользовавшись, сразу проходит сценарий. Но в итоге все оказываются в «корзине» Жуткого Ящика и ожидают уничтожения.

Поэтому в Жутком Ящике можно обнаружить даже меч императора Хуан-ди или клинок Айсинуоси. Игроку нужно иметь лишь достаточно очков навыка и тогда можно будет их купить, только сможешь ли надеть... Бабка надвое сказала. Так или иначе, очки навыка нельзя купить за деньги, единственный путь их получения, это в сценарии проявить свои боевые навыки или сообразительность. Почти наверняка игроки, получающие большое количество очков навыка, не могут быть слабыми.

Фэн Буцзюэ стоял и просматривал не меньше часа и полностью отказался от мысли продать

здешние вещи и на вырученные деньги что-то купить. Он думал: Какой сумасшедший придумал функцию обмена очки навыка на деньги в Жутком Ящике? Это жульничество, что система предоставляет только однонаправленный обмен, да и тот в пропорции 1:10! 1000 очков навыка можно обменять лишь на 10 000 игровых монет, в пересчете на реальные деньги – это 5 юаней (примерно 48 рублей, прим. пер.), но разве на 5 юаней можно купить 1000 очков навыка? Даже если на 50 уровне экипировка и навыки будут идеального качества и выше, а очки навыка некуда будет девать, игрок все равно не пойдет менять их на деньги. Они могут покупать на излишки экипировку и вешать ее на аукционе. Разве найдется кто-то, кто пойдет обменивать бесценные очки навыков на игровые деньги.

Не только Фэн Буцзюэ, сегодня утром на форуме уже очень многие потешались над этой функцией, естественно, это не какое-то большое дело, система никого не принуждает к обмену, если считаешь, что это не выгодно, то просто не обменивай.

От компании «Сон», на данный момент пока не последовало какой-то реакции, она решила игнорировать этот вопрос. Вплоть до второго понедельника мая, когда прошло уже более месяца, и обменный курс менялся множество раз, а большинство игроков были хорошо знакомы конъюнктурой рынка, цены на аукционе стабилизировались. Компания «Сон» изменила пропорцию обмена очков навыка.

В то время игроки Триллер Парка в основном разделились на 3 звена: высокоуровневые игроки, большое количество команд среднего звена, а так же новички и играющие в свободное время игроки занимали самый низкий уровень.

Игроки высшего звена уже достигли 30 уровня, каждый отчетливо определился с талантами, комбинирование экипировки и навыков было на высоком уровне. Они имели собственные стратегии игры, их тела и сила соответствовала званиям. С их опытом и способностями можно стать лидером какой-нибудь команды среднего звена. Команда имеющая такого игрока, даже если он не высказывает свое мнение, даже работа, которую он выполняет, может играть огромную роль.

Вернемся к игрокам среднего звена. Они составляют основную массу игроков, среди них числятся рабочие профессиональные игроки и регулярно посещающие игру в свободное время игроки. Так же среди них множество игроков имеющих потенциал, чтобы перейти в высшее звено, но их трактовка игры уступает игрокам высшего звена и это влияет на реальную силу и вероятность успешного прохождения сценариев такими игроками. Эти люди «игроки» в самом прямом смысле, иногда они могут совершить что-то потрясающее, иногда допустить грубейшую ошибку, могут винить товарищей по команде и быть обвиненными ими, большая их часть считают себя мастерами, но не понимают в чем разница между ними и сильнейшей верхушкой. Долгое время обычные игроки создавали настроения: самые сильные игроки в играх сильны потому, что имеют больше денег или потому что проводят в игре больше времени, чем я.

Это мнение имеет резон, но это лишь часть причин.

Фэн Буцзюэ ранее уже проводил анализ, одна из них – наличия надлежащей технологии игры. Самые сильные мастера в общей сложности обладают несколькими критериями, тут перечислим 7 из них: знания, стратегия, удача, боевой дух, воля, мужество, талант.

Несмотря на то, что среди них есть врожденные способности и неконтролируемые факторы, но именно поэтому в реальности, игре, спорте и во множестве других мест, только усердные гении могут стать легендами.

И в конце поговорим о игроках нижнего звена, резюме в трех фразах: во-первых, новички недавно присоединившиеся к игре, во-вторых, игроки с нестабильным промежутком свободного времени для нахождения в сети, в-третьих, игроки ведущие сражения только в пятером.

Это и есть самое низшее звено, их сила понятна без слов, первые два типа могут со временем перейти в более высокое звено, с третьим типом ничего не поделаешь... Каждый человек имеет сильные и слабые стороны, это так же распространяется и на игры.

Спустя месяц структура Триллер Парка станет такой, мы говорим об этом потому, что имеются две новости.

Первая, в третьей декаде мая, в игре пройдут соревнования. Из-за того, что количество игроков действительно будет очень большим, чтобы пройти квалификацию в отборочных матчах определенно нужно иметь талант, игроки последней категории не будут иметь и шанса...

Вторая новость, прочитав все выше изложенное, вы наверняка посчитали, что Фэн Буцзюэ несомненно окажется в высшем звене. Но... Нет.

Он относится к четвертому типу игроков, их количество недостаточно, чтобы выделить их в отдельное «звено», среди многих миллионов зарегистрированных пользователей игры, таких игроков несколько десятков. Их уровень едва ли высок, но они являются завсегдатаями верхних строчек рейтинга боеспособности.

Впоследствии на этих соревнованиях... Компания «Сон» открыто аннулирует квалификационные раунды для этих игроков и прямо занесет их в список плей-оффа, к тому же они могут с самого начала оставаться без соперника в турнирной сетке. Несмотря на то, что эти действия вызовут недовольство среди игроков и будут называться закулисными интригами или нечестной конкуренцией, но в этом смысле компания «Сон» выступит в защиту этих игроков... Если позволить вам встретиться с ними на отборочных или на начальных этапах финальных соревнований, то это и можно будет назвать нечестной конкуренцией.

.....

Вернемся к повествованию, Фэн Буцзюэ просматривал экипировку более часа и, наконец, закончил.

В меню Жуткого Ящика на каждой странице было 100 предметов, каждый предмет содержал наименование, тип, цену, кликнув на него можно было увидеть детальное описание.

Фэн Буцзюэ, естественно, не мог кликнуть на каждый, поэтому просматривал только заинтересовавшие его предметы, прочие пролистывал. На страницу у него уходило 10 секунд. Поскольку у него ушло так много времени, видимо, внутри было немало интересных вещей.

В общем, после просмотра он вздохнул и закрыв глаза привел мысли в порядок, затем, используя функцию поиска, он нашел экипировку, которую взял на заметку:

[Наименование: Маска Кейси Джонса]

[Тип: доспехи]

[Качество: наилучшее]

[Защита: средняя]

[Особенности: нет]

[Эффект: при использовании, талант рукопашного уровня игрока повышается на один уровень от фактического, но не превышает уровень С]

[Условия экипировки: игрок мужского пола, 15 уровень, привязка после надевания]

[Примечание: хозяин этой маски – молодой человек, не имеющий никаких супер-способностей, он целыми днями тусуется с четырьмя, любящими поедать пиццу, черепашками-мутантами, живущими в канализации. Он по-прежнему любит избивать уличных преступников, и эта маска постепенно стала его символом.]

Цена этой маски 500 очков навыка, это главным образом обусловлено низкими требованиями экипировки и тем, что при этом она имеет подходящий для всех игроков усиливающий эффект.

До двадцатого уровня, уровень талантов игроков практически не может достигнуть уровня С, а эффект этой маски, вероятно, может позволить игроку справиться с этой проблемой. С точки зрения переходной экипировки выгода от использования этой маски в период между 15-20 уровнями, несомненно, огромна. Даже при достижении 20 уровня, до прокачки таланта рукопашного боя до уровня С, она так же будет иметь пользу.

Сейчас ситуация с талантами Фэн Буцзюэ была следующей: распространенный – Е, аппаратуры – Е, расследование – Е, рукопашный бой – Е, стрельба – D, медицины – F. Кроме того, после начала открытого тестирования в меню в панели талантов произошли изменения, изначальный шрифт был немного уменьшен и появилась новая затемненная область, свидетельствующая о том, что появилось, по меньшей мере, два новых таланта, в настоящий момент они еще не открыты.

В любом случае, польза от приобретения этой маски с прекрасным соотношением цены и качества была огромной, поэтому он не колеблясь купил ее. И хоть сейчас он находился на 13 уровне, прокачаться до 15 для него не было проблемой, теоретически этот вопрос можно решить за 4 успешных прохождения сценария.

Решительно купив эту маску, Фэн Буцзюэ вернулся в Хранилище и поместил ее на хранение. Затем он снова отправился в торговый центр, где разместил на продажу [Куртку Кенни с капюшоном] со стартовой ценой 110 000 игровых монет, финальная цена составила 140 000. Во время размещения он заплатил 4000 монет комиссии. Эта «комиссия» устанавливалась системой, на основании определения цены предмета и прочего, является подтверждением того, что предмет не имеет доминирующих свойств. Эта цена показывает, что система дала свою оценку предмета.

Если в течение 24 часов по реальному времени никто его не купит, то он будет снят с продажи и, превратившись в цифровые данные, будет возвращен игроку по почте. А если его купят, то система перечислит деньги.

Фэн Буцзюэ закончил с этим и вернулся в стартовое пространство, в реальности было уже 3 часа дня. Сегодня было еще полдня и вся ночь. Он поставил себе краткосрочную цель – до утра прокачаться до 15 уровня, а так же повысить уровень таланта аппаратуры до D. Тогда можно будет успешно использовать [Маску Кейси Джонса] и [Резонансный Доспех], а затем пойти попробовать «игру на истребление»...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/23054>