

Перед глазами Фэн Буцзюэ открылось игровое меню, и стрелка указывала на панель одежды. Тут же раздалось системное сообщение: [Когда вы захотите сменить вещь, выберете ее на панели одежды, затем нажмите «переодеть», и система тут же обновит Ваш внешний вид.]

[Если Вы удалите все имеющиеся предметы одежды или выберете опцию скрыть, восстановится одежда по умолчанию.]

[Подсказка: игрок, находящийся в каком либо сценарии не может получить или передать одежду из панели. Находясь в других общественных местах, можно получить одежду, но во внешнем виде персонажа не возникнет изменений. Только вернувшись в стартовое пространство и кликнув «переодеться», можно изменить облик.]

Как только Фэн Буцзюэ прослушал подсказку, перед глазами снова всплыло окошко с требованием подтверждения: [Пожалуйста, сначала проверьте, экипирована ли Ваша нынешняя одежда другими предметами, если так, то после переодевания они будут перемещены в Ваш рюкзак или Хранилище. Если там будет недостаточно места, то эти предметы превратятся в почтовое отправление и будут помещены в Ваш почтовый ящик, почтовое отправление будет храниться в течении 24 часов по реальному времени.]

«Это напоминание очень детальное». – Пробормотал Фэн Буцзюэ, изначально одетая на него одежда новичка, установленная по умолчанию, не предусматривала карманов, поэтому могла быть экипирована только украшениями.

Его одежда была полностью подготовлена к демонстрации, на лице маска, сохраняющая скрытость, на ногах по-прежнему [Танец Воина Кубка], он снова нажал на «подтвердить». После чего Фэн Буцзюэ полностью превратился в белый свет, все происходило, как при мгновенном перемещении из сценария, он лишь сверкнул, и сразу переодевание было завершено.

Фэн Буцзюэ был полностью удовлетворен своим отражением в зеркале. Под появившейся одеждой даже был скрыт рюкзак, его лямка, которая раньше шла наискосок через грудь, теперь исчезла, и на спине он тоже ничего не чувствовал. Когда игрок хотел достать предмет, он прямо протягивал руку, на позицию, где раньше находился рюкзак и брал, предмет появлялся из пространственного отверстия.

Ранее на все про все Фэн Буцзюэ потратил более 300 000 монет, сейчас у него еще оставалось 104 600 монет. Необходимо было оставить эти деньги, если потратить все без остатка, это скажется на продажной цене экипировки. Когда придет время выставить что-то на аукцион, у него не будет денег на комиссионный сбор.

Что касается 1080 очков навыка, Фэн Буцзюэ решил пока что их сохранить, сейчас у него не было недостатка в экипировке, то, чего ему сейчас не доставало – это боевого опыта. [Резонансный Доспех] пролежал в его рюкзаке три сценария и так и не был экипирован. Каждый раз он надеялся, что сможет прокачать таланты до удовлетворяющего условию экипировки уровня. И, каждый раз, не достигал успеха. По всей видимости, на 15 уровне прокачать распространенный талант до уровня С невозможно, он мог лишь надеяться повысить талант аппаратуры в игре на истребление.

На самом деле на шопинг и подготовку Фэн Буцзюэ всего потратил чуть больше 20 минут виртуального времени. Однако за это время, Дождь Разлуки уже закончила эмблему организации.

Поэтому, когда Фэн Буцзюэ вернулся в стартовое пространство, эмблема на рукаве его одежды новичка уже изменилась, но тогда он не обратил на это внимания. И только после того, как он переоделся и посмотрелся в зеркало, обнаружил изменения.

Он сразу же проверил социальные опции панели организации, Незаслуженное Восхищение, Скорбящая Душа, Смеющиеся Кости, Дождь Разлуки все трое были отмечены состоянием [в игре], они на самом деле уже давно не становились в очередь на сценарий. В списке друзей за исключением этих же троих имен, еще находился Гордый Небесный Дракон. Его имя было окрашено серым, это означало, что он не в сети. Вероятно, сегодня вечером брат Дракон так и не зайдет, значит, о вступлении в организацию придется поговорить с ним при следующей встрече.

Фэн Буцзюэ вынул из рюкзака два магазина и положил их во внутренний карман пиджака, глубоко вздохнул, снова перевел взгляд на сенсорный экран и открыл меню сценария. Считается, что игрок, достигший 15 уровня, окончательно прошел этап новичка и начальную фазу. И вступил в среднюю еще более интересную фазу игры.

С 5 по 14 уровни были доступны два игровых режима, сейчас их количество увеличилось до четырех: режим одиночного выживания (обычный), режим одиночного выживания (кошмар), режим группового выживания (обычный), а так же, игра на истребление.

Из них, механика игры на истребление подразделялась на 4 вида: 1 на 1, 2 на 2, 3 на 3, и беспорядочный бой со случайным количеством участников от 3 до 6 человек.

Первые три вида проходили как обычно, становишься в очередь, и случайно подбирается противник. Так же можно сформировать команду и войти, но члены команды обязательно будут сражаться на одной стороне. Поэтому самое большее команда из трех человек может встать в очередь. Команда из четырех человек не может играть в игру на истребление, к тому же, команда и из трех человек может участвовать только в игре 3 на 3, и не может в 2 на 2. Проще говоря, заслать своего человека в стан врага невозможно.

Кроме того имеется еще одна модель – «вызов». Пригласить другого игрока сразиться с вами, эта функция может и должна существовать, однако есть условия.

Во-первых, сторона бросившая вызов и получившая его, по меньшей мере, должны находиться в одном из социальных списков, таких как [друзья], [черный список], [игроки последних совместных игр] и [организация]. Черный список в Триллер Парке имеет опцию пассивного добавления, поэтому... Если ты только слышал о каком-то ID игрока, однако никогда не встречался с ним в игре, единственный способ – сначала добавиться к нему в друзья, и после того, как он согласится, можно будет бросить вызов.

Это очень хороший способ для игроков из рейтингов избежать ежедневного большого количества слепых вызовов. Максимуму, при каждом возвращении в стартовое пространство, они будут отвергать большое количество предложений дружбы и чистить почтовый ящик от писем... Все знаменитости подвергаются такому давлению. И не стоит беспокоиться, что в этой массе они могут отвергнуть человека, с которым действительно хотят подружиться, поскольку их всегда можно найти в [игроки последних совместных игр].

Вторым условие «вызова» является то, что за исключением боя 1 на 1, можно участвовать в командном состязании с равным количеством участников у обеих сторон. Это сделано для того, чтобы избежать феномена «внедрения шпиона». Например, в модели 3 на 3, три человека бросают вызов одному, а фактически этот человек из той же компании, что и эти трое, тогда,

подготовив двух шпионов, они ставят их в очередь вместе... Такого не должно произойти. Поэтому команда из трех человек может бросить вызов, только команде, так же состоящей из трех человек.

Конечно, очередь формируется случайным образом, и в обоих лагерях действительно могут оказаться знакомые люди... И хотя вероятность очень мала, но случайности случаются. Понятие системной «пассивной игры» так же применимо и для игры на истребление, к тому же его роль не только в увеличении уровня страха предателя.

В модели на истребление, игрок, который будет обвинен в помощи соперникам или в намеренном вреде собственной команде, может потерять очки навыка... После уменьшения очков полученных в текущем сценарии, начнется уменьшение очков, которые были изначально, если их было немного, то можно даже уйти в минус... Поэтому, даже если будет игрок, который намерено будет вредить в игре на истребление, то его собственный ущерб будет огромным. Он не только будет отключен от сети, когда его уровень страха достигнет максимальной отметки, но и потери очков навыка за это время будут колоссальными. Игрок, который будет неоднократно уличен в подобном поведении и не стремящийся его изменить, будет иметь соответствующее звание.

Что касается последнего вида, беспорядочный бой со случайным количеством участников от 3 до 6 человек, то все просто. Войти в него можно только одному, и отчаянно сражаться, пока не уцелеет лишь один, игрок. Оставшийся в живых, побеждает.

На этапе закрытого тестирования, Храбрый Призрак Поглощающий Небо именно в этом режиме встретил трех человек из клуба Порядок и беспощадно всех их убил. Такое могло случиться только на этапе закрытого тестирования, поскольку тогда количество высокоуровневых игроков, способных играть в этом режиме, было ограничено, поэтому они вчетвером могли случайно встретиться. Сейчас этап открытого тестирования, боюсь, такие случайные встречи невозможны.

Фэн Буцзюэ уже давно решил поучаствовать в игре на истребление, когда достигнет 15 уровня, но это будет его первый раз, поэтому он не слишком рассчитывал на победу. Главное, это разведать новую модель, поэтому он не был готов войти туда, где сражалось бы много людей. Во-первых, не хотел втягивать посторонних людей, а во-вторых, опасался, что, не поняв, как играть, будет убит в первые секунды.

Поэтому, Фэн Буцзюэ выбрал иргу на истребление и кликнул бой 1 на 1, после чего встал в очередь...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/31297>