

Глава 833. Правила состязания

Переместимся во времени на три дня назад...

Полночь тридцатого августа, закончился 'прием заявок на участие команд' в Пике Борьбы за Господство S2.

В тот же момент активировался режим 'отборочных' S2, и правила были опубликованы на официальном сайте компании 'Сон'.

Эта ночь обещала стать бессонной...

Еще до полуночи большинство игроков сидело перед мониторами открыв форум и официальный сайт, в ожидании информации из первых рук.

А после того, как пробила полночь, и соответствующая информация была опубликована, примерно три минуты на форуме было тихо... А потом, обрушилась небывалая волна постов.

Несмотря на подготовленный специальный раздел форума, несмотря на то, что фотонный компьютер отсеивал сообщения, в час после полуночи форум просто взорвался.

Постов становилось все больше.

Однако брат Цзюэ не уделил этому должного внимания. Он спокойно прошел два сценария с товарищами по Передовой Преисподней, а потом вышел из игры и отправился спать.

Поскольку... Он заранее предвидел эту ситуацию, потому просто предпочел проигнорировать. В любом случае информация находилась на официальном сайте, можно посмотреть и завтра, не опоздаешь, поэтому он расслаблялся.

Таким образом, Фэн Буцзюэ на следующий день сделал зарядку, позавтракал и только потом размеренно направился к компьютеру и принялся читать правила...

.....

Этот Пик Борьбы за Господство S2 делился на три этапа, а именно 'отборочные', 'полуфинал' и 'финал'. Отборочные проходили посредством сражений совершенно случайным образом выбранных команд, все проходило почти так же, как в тренировочном режиме – две команды из пяти человек сражались в режиме 4 на 4.

Во время отборочных накапливались баллы, в течение пятидесяти дней нужно было провести тридцать шесть боев. Баллы распределялись как в футболе: победа – 3 балла, ничья – 1 балл, поражение – 0 баллов.

Увидев это, кто-нибудь, определенно, спросит, как может получиться ничья? Здесь я разъясню этот момент...

Три ситуации могут привести к ничьей.

Во-первых, если две команды в очень короткое время {в течении десяти секунд} погибнут или будут одновременно уничтожены, не важно, что приведет к такому исходу и не важно член какой команды устроит это, в этом состязании такой исход считается 'ничьей'.

Например: в каком-то состязании в команде А останется только один человек, а в команде Б живы будут еще трое. В этот момент игрок команды А ворвется в ряды команды Б и совершит самоподрыв, в результате все четверо в короткое время погибнут. Такой исход будет считаться ничьей.

Но если после взрыва игрок какой-то из сторон... После того, как все противники будут мертвы проживет больше десяти секунд, тогда, не зависимо от того, умрет он после одиннадцатой секунды или нет, его команда будет считаться победившей.

Во-вторых, если две команды проведут в сценарии очень длительное время, но так и не смогут полностью уничтожить противников. Ситуация, образно говоря, становится похожа на 'цикл трех ходов' в китайских шахматах, другими словами, 'кто сделает первый ход, тот и проиграет'...

В такой ситуации система предложит игрокам 'соглашение о ничьей', если оба капитана согласятся, то будет объявлена ничья. Но если одна из сторон откажется от ничьей, то этой команде придется делать свой ход, иначе они будут обвинены в пассивной игре. Аналогично, если обе стороны не примут соглашение, то обеим командам придется делать свой ход.

В-третьих, хоть вероятность была довольно низка, но была еще одна возможная ситуация... А именно, что-то вроде ядерного взрыва. Если обе команды одновременно будут убиты в сценарии третьей стороной, то это тоже будет считаться ничьей.

Но, по правде говоря, устроить такую ситуацию еще сложнее, чем просто выиграть...

.....

Итак... Про ничью поговорили, теперь переходим к порядку состязаний.

Если в игре заставлять игроков в течение длительного периода {целых пятьдесят дней} что-то делать... Без сомнения, это может создать нервное напряжение и некоторое отторжение, потому компания 'Сон' придерживалась той же стратегии, что и в соревнованиях S1 - правило 'в течении N дней провести N игр', это позволяло игрокам подстроить график под себя.

В S2 'не закончившие отбор' команды могут в календарный день проводить лишь одно состязание. Если начинают в 00:00, то этот бой будет считаться за "вчерашнее" число.

А команды уже прошедшие свои 36 боев не подпадают под это правило. Они могут сражаться в стольких боях за один день, в скольких пожелают, но не получают баллы в случае победы. Однако, если они победят, то смогу получить награду, как за прохождение сценария уровня сложности кошмар.

Компания 'Сон' придумала это чтобы предотвратить ситуации, когда команды, еще не прошедшие свои бои, останутся без противников. Например... Если в последний день вечером останутся команды не прошедшие через последний бой, то их будет не много, придется долго ждать в очереди, а можно и вовсе остаться без противник... Чтобы этого избежать, компания 'Сон' учредила награду, таким образом стимулируя уже прошедших отбор продолжать участвовать и быть противниками еще не прошедшим.

Для первых, это того стоило. Победив... Они могли получить солидную прибыль и еще не позволить командам, способным составить им конкуренцию, набрать баллы. А проиграв... Потеряют лишь игровое время, так же для них это будет отличной тренировкой.

А для последних было без разницы, прошла это команда уже свои бои или нет, главное, что у них был соперник.

Естественно... Даже так после пятидесяти дней будут команды, которые по различным причинам не смогут завершить отборочные испытания. Поэтому компания 'Сон' приняла дополнительные меры. После пятидесяти дней, они могли выбрать время, чтобы провести бой между всеми теми, кто прошел уже тридцать пять боев. Если количество этих команд будет нечетным, то к ним присоединится команда GМов {в итоге команд было четное количество, потому команда GМов не потребовалась}.

Но если по истечению пятидесяти дней команда не смогла пройти даже тридцать пять боев, то извините, значит у этой команды не хватает способностей, чтобы пройти в полуфинал.

.....

Далее поговорим о рейтинге в состязании.

После завершения отборочных, из всех 'прошедших команд' система выберет 256, с наибольшим количеством баллов, для прохождения в полуфинал.

Если количество баллов будет одинаковым, то система обратится к 'деталям', у кого серия побед длиннее. Если серия побед одинакова, тогда будут проанализированы все тридцать шесть боев, кто сумел убить большее число противников. А если и в этом пункте будет одинаковое число... Тогда система рассчитает процентное соотношение потерянного уровня жизни.

В общем, для составления рейтинга будут использоваться не только баллы, но и другие детали состязания, и все эти мелочи в совокупности... Помогут вашей команде оказаться выше других.

.....

Далее поговорим о награде.

Отборочные состязания пройдут всего 256 команд, но награду получают только первые сто.

Что же касается самой награды, это тоже сообщалось:

Каждый член первой сотни команд получит 1 миллион игровых монет и футболку из ограниченной серии.

Каждый член первых пятидесяти команд получит две случайных экипировки наилучшего качества, соответствующие уровню, а так же 48 часов тестирования новой версии "Триллер Парка" - 'Сумерки Бессмертных'.

Каждый член первых пяти команд получит экипировку идеального качества, а те из них, кто еще не достиг пятидесятого уровня, немедленно будут повышены до него.

К слову, в объявлении от тридцатого августа особо отмечалось, что награды могут накладываться друг на друга.

Другими словами, члены первых пятидесяти команд кроме своей награды получают так же награду первой сотни, а члены первых пяти команд получают все три вышеперечисленных

награды.

Это... Без сомнения вызовет особенно жестокое соперничество на этапе отборочных, и это... Было именно то, на что надеялась компания 'Сон'.

Так же игровая компания рассчитывала, что игроки в каждом бою будут сражаться изо всех сил, и даже после того, как закончат свои бои, изо всех сил будут мешать другим командам набирать баллы.

.....

И напоследок... Расскажу о времени соревнований.

Согласно информации указанной в объявлении от тридцатого августа, система откроет отборочные пятого сентября в полночь и закроет двадцать пятого октября в полночь. Это пятьдесят календарных дней, игроки смогут проводить бои в любое удобное время.

Естественно, первые тридцать шесть дней команды смогут проводить лишь один бой в день. Если захотят пройти сразу два, то им придется встать в очередь незадолго до полуночи, чтобы после первого боя можно было сразу пройти и бой за следующий день.

.....

В общем, все эти правила были довольно разумными и примерно такими, как ожидал Фэн Буцзюэ.

В краткосрочной перспективе не требовалось строить слишком тщательные планы. По прикидкам брата Цзюэ, судя по результатам тренировочных боев, Передовая Преисподней, почти наверняка, сможет пройти в полуфинал.

Что касается правил полуфинала, компания 'Сон' пока не опубликовала их. Но судя по количеству проходящих команд, не трудно догадаться, что это будет система с постепенным выбыванием проигравших.

Фэн Буцзюэ предполагал, что полуфинал будет состоять из четырех {шестнадцать сильнейших} – пяти {восьмерка сильнейших} туров. Три тура так же были возможны, но тридцать две команды для участия в финале – это как-то многовато.

И то, как далеко Передовая Преисподней сможет пройти в S2 будет зависеть от полуфинала... Это будет главный этап, где Фэн Буцзюэ развернет свою аналитическую деятельность и планирование.

При бальном порядке соревнований не так-то просто будет пройти в финал, очень вероятны встречи с сильными командами. Потому, если не будет никакой лазейки к возвращению после проигрыша, то несколько туров полуфинала... Могут оказаться гораздо более яростным, чем финал...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/419469>