

Глава 292. Новое звание

[Сценарий завершен, идет расчет награды]

[Полученный опыт: 80 000, игровая валюта: 100 000]

[Полученные предметы/экипировка: нет]

[Закончено/принято заданий: 1/1]

[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 очков навыка: 2650]

[Бонусный опыт за приобретенные очки навыка: 26500, игровых денег: 100000]

[Награда за прохождение сценария: случайно вытянутая экипировка идеального качества с возможностью использования]

[Подсчет окончен, пожалуйста, продолжите]

В этом месте поясню, игровая валюта в награду за «прохождение сценария» и «бонусные очки навыка» имеет ограничение – это 100 000. Если после прохождения сценария, игрок, за исключением дополнительной награды, получает награду за скрытое задание и прочие факторы, то самое большее может получить 200 000 игровых монет.

Причина этого ограничения в том, что это способ компании «Сон» контролировать внутренний курс.

Поскольку возврат средств опирался лишь на монопольную торговлю расходными материалами, одеждой и прочими предметами в Торговом Центре, рынок был еще недостаточно стабилен. Потому им нужно большое внимание уделять «объему» выпускаемой валюты.

Это запутанный вопрос, касающийся количества игроков, уровней, игрового времени и прочих факторов. Это все очень тесно связано с игровой валютой.

Исходя из приблизительно статистики за один месяц, вероятность прохождения игроком сценария составила около 60% (С момента старта открытого тестирования по нынешний момент в игре зарегистрировались уже более 10 000 000 человек. Каждый день в час пик одновременно в сети находясь примерно 4 000 000 человек, а количество первоклассных мастеров не превышает 0,01 процента). Другими словами, большая часть игроков, пройдя 10 сценариев, за 4 из них не получала награду, только несколько очков навыка и предметы. Даже если оставшиеся 6 сценариев будут успешно пройдены, размер их награды будет зависеть от того, какой вклад игрок внес в прохождение.

Потому, главным образом... Только стабильные команды организаций, а так же, невероятно крутые отдельные игроки могли регулярно получать 200 000 игровых монет. А подавляющее большинство игроков, чтобы получить эти 60%, должны были хорошо выложиться, только тогда был шанс что-то получить.

Естественно, это не имеет никакого отношения к богатым игрокам. Для них, конечно, хорошо, если они получают деньги в сценарии, но если денег будет недостаточно... То пополняют реальными.

Но игроков, согласных пополнить счет на несколько десятков или даже нескольких сотен тысяч юаней, в конце концов, меньшинство. Ответственная игровая компания такого уровня должна думать о большинстве... Если позволить игрокам иметь много денег, то это вызовет инфляцию, а если они будут получать меньше, чем тратят, то это будет идеальная ситуация. В таком случае, цены и курс в игре будут стабильными, только стабильность может убедить людей спокойно пополнять баланс.

Больше число дилеров онлайн-игр и дивелоперов любят в этом ключевом вопросе впадать в крайности, зачастую на начальном этапе игры заставляют бедных игроков играть все хуже, вынуждая их вносить деньги, это значит, что они узколобые и сами себе роют могилу.

[Ваше звание обновлено на - Авангард Тьмы]

После подсчета баланса раздалось системное сообщение, объявлявшее, что звание «Непредсказуемый Хулиган» отслужило свой срок.

Услышав это сообщение Фэн Буцзюэ накрыли смешанные чувства, новой звание – это хорошо, но утрата навыка [Взгляни На Трюк], означал, что у него не было навыка призыва, который можно было бы использовать. Задание персонажа: [Использовать навык относящийся к таланту призыва, успешно призвать предмет 50 раз, нынешний прогресс 14/50] не выполнено даже на треть.

Но, как говорится, не стоит держаться за старое. Фэн Буцзюэ тоже не терзался по этому поводу, как ни крути, а задание персонажа он выполнит, пока не нужно с этим спешить.

Он открыл игровое меню и первым делом проверил навык нового звания:

[Наименование: Сражение Сошедшего Демона]

[Тип специального навыка: активный]

[Расход: вся жизнь, выносливость и духовная сила]

[Эффект: заставляет самого себя превратиться демона и получить божественные и демонические боевые способности. (Навык, меняющий внешность, длительность 3 минуты, после входа в сценарий может использоваться лишь один раз)]

[Примечание: в момент активации навыка, уровень жизни игрока увеличивается до 300%, выносливость и духовная сила считаются неограниченными.

Во время демонизации, игрок не может использовать никакие расходные материалы и оружие, кроме чудодейственного оружия; все эффекты от экипировки исчезают; экран игрового меню будет заблокирован, вплоть до окончания превращения.

После того, как вся жизнь будет израсходована или время превращения закончится, превращение исчезнет, уровень жизни игрока составит 1%, выносливость – 0, духовная сила – 0. А так же, далее, в течение 5 минут, действует иммунитет на навыки лечения и расходные материалы (увеличивающего типа)]

«Это смертельно опасно...» - съязвил Фэн Буцзюэ. – «В кои веки могу применить кулачный бой в следующем сценарии и сразу получил такой навык звания, чтобы загнать человека в тупик...»

Прежде чем отправиться получать дополнительную награду и ту экипировку идеального качества, он проверил время. Уже была ночь, эта игра на истребление заняла больше времени, чем он рассчитывал.

«Э?» - работая с сенсорным экраном, Фэн Буцзюэ обратил внимание, что есть новые предложения дружбы и несколько писем.

Сначала он проверил тех, кто предложил ему дружбу - [Шива], [Семь Убийств], [Князь Чжао Ин], от этих троих это было ожидаемо.

«Ха... Если сделать скрин с этими тремя предложениями дружбы и запостить на форуме...» - усмехаясь пробормотал Фэн Буцзюэ. – «Ладно... Предположим, что эти люди могут сказать PS».

Фэн Буцзюэ поочередно добавил их, но в следующую секунду уже вышел из сети.

Таким образом можно было эффективно избежать ситуации, когда противники тут же начали бы писать ему сообщения...

Сходя в туалет, умывшись и почистив зубы, Фэн Буцзюэ снова лег в игровую капсулу, чтобы войти в стартовое пространство в режиме сна.

Он установил время начала сеанса – немедленно, тем самым запуская нейронное соединение в режиме сна.

Снова оказавшись в стартовом пространстве, Фэн Буцзюэ проверил время, сейчас был 1:15 ночи. После того, как он сменил модель, Семь Убийств и Шива не могли связаться с ним. В этот момент, в этом канале связи был Князь Чжао Ин, но его статус был «в игре».

«Братец Тань, брат Дракон, Цзинь Фугуй...» - Фэн Буцзюэ заглянул в список друзей, почти все уже были в сценариях. – «Странно... Дождя Разлуки и Скорбящей Души сегодня не в сети...» - он бормотал и проверял почту.

Единственное письмо прислал Братец Тань, содержание было следующим: «Брат Цзюэ, я гляжу, ты не в стартовом пространстве, на телефонные звонки тоже не отвечаешь, вероятнее всего, ты в режиме без сна, потому я пишу сообщение, чтобы сказать тебе.

В 8-9 часов Сяолин позвонила и сказала мне, что старшей сестре Дождю вдруг стало плохо. Сяолин сейчас у нее дома, составляет компанию. Еще она велела мне передать тебе, не беспокоиться, это лишь внезапная простуда, ничего опасного.

Я не знаю, когда ты придешь, потому сам отправляюсь в сценарий».

«Хм...» - Фэн Буцзюэ задумчиво сказал. – «‘Не беспокоиться’?...»

В этот момент лицо Дождя Разлуки всплыло в мыслях Фэн Буцзюэ, он прошептал: «На самом деле... Она уже стала одним из людей, за которых я волнуюсь... Когда это началось...»

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/341/99687>