

После битвы на Острове насекомых Лу Ву произвёл подсчёт в соответствии со статистикой и выяснил, что игроки разграбили в общей сложности четыреста двадцать восемь штук полученного духовного риса и одного сына моря.

Лу Ву был удивлён этими чудесными результатами.

Экстраординарный план игроков поразил Лу Ву. Это ещё раз подтвердило его убеждённость в том, что игроки обладают безграничным потенциалом, если им позволено развивать свои навыки без ограничений.

Сюрпризы будут повсюду!

Однако после битвы Лу Ву потратил ровно 200 000 монет души, чтобы купить уникальные духовные материалы. Он чувствовал себя так, словно от него отрезали кусок из-за этого огромного количества.

Но, конечно, гильдмейстер, получивший монеты души, не оставил их все для себя.

Все участники получили заслуженные награды, что позволило всем игрокам, участвовавшим в этом рейде на остров насекомых, пожинать плоды той битвы.

После этой битвы можно было сказать, что сила этих пяти Гильдий невероятно возросла.

Единственный полученный сын моря был передан Чэнь Цзыю после того, как они снова вошли в сеть.

Новость об успешном вторжении на Остров насекомых быстро распространилась среди других игроков. В то время как Лю Чай был желанным для всех, многие люди нацелились на него.

Особенно Гу Юй, который предложил заплатить огромную сумму, чтобы заполучить у него сына моря.

Однако Лю Чай решительно отверг всех покупателей и сказал, что будет использовать его сам, чтобы укрепить свои способности.

Это решение разочаровало многих богатых игроков, которые мечтали о сыне моря. Они чувствовали, что Лю Чай растратил впустую такое сокровище.

Поскольку Лю Чай не испытывал недостатка в деньгах, его это не волновало.

Это сражение заставило игроков жаждать новых подобных набегов на острова. На форуме были профессиональные игроки, которые сразу же создали группу под названием "Ocean Explorers", специализирующуюся на изучении океанских территорий и составлении карт исследованных районов, прежде чем разместить их на форуме в качестве справочной информации для других игроков.

Энтузиазм этих профессиональных игроков, сообщающих о технических особенностях игры, заслужил восхищение Лу Ву. Для того, чтобы поддержать их нелегкий труд, Лу Ву добавлена новая функция на форуме: награды.

Другими словами, до тех пор, пока сообщения о технических деталях были признаны игроками, они могли использовать эту функцию для вознаграждения.

Это решение было принято Лу Ву, чтобы стимулировать творческий потенциал игроков и в то

же время быстро развивать навыки и талант.

Но Лу Ву понятия не имел, должна ли награда быть в новом типе монет или в монетах души, поэтому он разместил сообщение на официальном веб-форуме, чтобы попросить игроков о предложениях.

Ответы игроков были очень единодушны, и все они выбрали монеты души.

Все игроки отчаянно жаждали получить больше монет души.

Один игрок даже зашёл так далеко, что разместил на форуме тему об анализе ценовой ценности монет души. Это лишило Лу Ву дара речи.

— Основываясь на моих данных, основанных на подсчёте стоимости монеты души, я осознал ужасающий факт...

Оригинальный пост Ненужный_Мусор:

— Во-первых, это не технический пост. Это всего лишь научный анализ удивительной истины, которая была воспитана игрой "Battle Online", которая не имеет никакого официального варианта пополнения монет души.

Сначала я проанализирую наши существующие монеты по сравнению с монетами души для всех вас.

Согласно данным (см. график), товары "Dragon Nation" имеют ежегодный рост цен на 2,9%. Исходя из этой тенденции, возьмём в качестве примера пять миллионов, через 10 лет эта величина будет эквивалентна 3,75 миллиона в сегодняшнем значении.

Но если мы рассчитаем исходя из реального уровня цен, то фактические цены на товары "Dragon Nation" в этом году выросли в 5,4 раза по сравнению с концом 1996 года. При этом ежегодный прирост составляет около 8%!

Таким образом, если мы рассчитаем на основе роста цен в реальном времени, то пять миллионов через 10 лет эквивалентны 2,31 миллиона сегодня.

Но (постучите по дереву), если посчитать скорость печати банкнот в нашей стране, то ежегодный прирост составит около 16,3%. При этом пять миллионов в 2329 году, то есть 10 лет спустя, эквивалентны только 1,1 миллиона сегодня!

В конце анализа он глубоко вздохнул и испустил полный ужаса вздох.

Несколько миллионов юаней исчезли просто так, и ему захотелось плакать. (О, моя беда, я бедный человек без пяти миллионов. Фу, так близко к тому, чтобы столкнуться с такой огромной потерей!)

Далее давайте проанализируем монеты души.

Поскольку монеты души были выпущены всего несколько месяцев назад, объем их расчёта не так уж велик.

Однако всем ясно одно: Ценность монет души продолжает расти. Хотя это тесно связано с спросом богатых игроков, но (снова стуча по дереву) если вы думаете, что только богатые игроки способствуют увеличению стоимости монет души, то вы можете очень ошибаться.

Я задам только один вопрос: Вы все думали о том, чтобы тратить деньги в игре?

Моя месячная зарплата составляет всего 85 000 юаней, что считается ниже среднего уровня дохода в нашей стране, но я всё ещё трачу деньги в игре всё время, и мои друзья тоже тратят наличные деньги, чтобы купить монеты души. Следовательно, богатые игроки являются одной из причин увеличения стоимости монет души, но что ещё более важно, в игре присутствует огромное количество умеренно богатых игроков.

Возвращаясь к теме монет души, растущих в цене...

Так как я присоединился к игре через десять дней после открытия сервера, я не был уверен в более ранней цене монет души, но я провёл небольшое исследование по этому вопросу.

Цена монет души на первом сервере была впервые успешно выставлена игроком по имени E_Сюэ_Эр_Милашка. Начальная цена монет души составляла 300 юаней.

Но всего за десять дней цена монет души взлетела до 800 юаней, увеличившись более чем в 2,6 раза по сравнению с первоначальной стоимостью.

Однако это ещё не конец. Хотя сейчас рост цен на монеты души не так уж велик, он приближается к 1000 юаням.

Что показывает эта теория? Это означает, что даже если монеты души будут оставлены в стороне после покупки, этот ваш актив намного превзойдёт рост цен на наши товары.

Конечно, это справедливо только в том случае, если игра работает непрерывно (к тому же эта игра действительно забавна. Пока корпорация "Battle Online" продолжает работать, я буду продолжать играть!)

Настоящим я прилагаю свой прогноз цен, который будет подтверждён через десять лет:

Исходя из моего предположения об этой игре, она станет вирусной во всём мире. Если этот день действительно наступит (большое предупреждение впереди).

В мире появится новая универсальная валюта. Можно даже сказать, что её ценность будет неуклонно расти и ей можно будет пользоваться во всём мире. Её можно обменять на валюту любой страны. Разве это не удивительно! (Примечание: Я не говорю о всемирной общей валюте!)

Этой универсальной валютой станут монеты души!

Как только появился пост этого игрока по анализу монет души, он вызвал переполох среди игроков.

Фотография_Гномика:

— Я хотел бросить вызов писателю, но потом заметил, что мои знания были настолько ограничены, поэтому я просто скажу, что он - потрясающ.

Арбуз_Таро:

— Моя зарплата составляет всего 38 000 юаней и граничит с порогом бедности, несмотря на то, что мне удалось потратить деньги в игре несколько раз. Я согласен с автором в этом!

Человек_Моряк:

— Честно говоря, у меня тоже есть такая же идея, как и у вас, но она кажется немного абсурдной. Во всяком случае, я отмечу этот пост первым и вернусь на этот пост через десять лет.

Сюз_Ли_Милашка:

— Это может произойти только в том случае, если игра станет вирусной по всему миру~ Но я поддерживаю этот прогноз, я сначала накоплю монеты души и подожду, пока их ценность увеличится!

Я_Не_Бейли:

— Ха-ха~ Поживём-увидим!

Волшебник_Делающий_Палочки:

— Я убеждён в этом и готов вложить огромную сумму. Пожалуйста, оставьте свой адрес, чтобы, если я разорюсь, я пришёл и нашёл вас!

Оригинальный автор ответил Волшебник_Делающий_Палочки:

— Ну, если вам случится получить прибыль, будут ли и у меня какие-то бонусы? (Блестящие глаза!)

<http://tl.rulate.ru/book/34849/1056798>