

В итоге многие читеры начали приобретать новые аккаунты, а что касается старых...

Как и было сказано ранее, они продавали их по низкой цене.

Стоимость «PUBG» - девятьсот восемьдесят юаней, что было довольно большой ценой для многих простых игроков. Хотя они могли пойти и поиграть в нее в виртуальном интернет-кафе, ради экономии в долгосрочной перспективе нужно было купить обычную версию этой игры, а не версию, в которую можно было играть только в виртуальных интернет-кафе.

Сейчас, кроме немногих читеров, никто еще не знал о такой системе защиты, так что если вдруг на рынке начнет появляться большое количество аккаунтов с этой игрой с довольно низкой ценой, кто-нибудь да купит такой аккаунт.

Что касается впечатления от игры у новых игроков, то продавцов таких аккаунтов это не волновало.

В конце концов, если бы у них была совесть, они не стали бы читерами...

----

Столица, у входа в виртуальное интернет-кафе.

Юноша с растрепанными волосами вышел из виртуального интернет-кафе, зевнул и потер урчащий от голода живот.

- Ай, снова проголодался. Опять нужно будет готовить лапшу...

Юношу звали Цинь Ань, а его арендованная квартира находилась рядом с этим виртуальным интернет-кафе, поэтому он мог возвращаться домой пешком за относительно короткое время.

Его квартира была расположена недалеко от пятого столичного кольца, через который проходила железнодорожная линия, и из-за расположения его квартиры аренда была относительно дешевой, но даже с таким условием аренда доставляла немало головной боли этому юноше.

Он экономил деньги всю свою жизнь, но откладывать хотя бы юань на будущее каждый месяц у него не получалось.

Вернувшись домой, он увидел потрепанную жизнью двухкомнатную квартиру, однако в целом обстановка в его квартире была довольно опрятной и везде было довольно чисто.

В виртуальном интернет-кафе он проводил за раз по семь часов, но так как у Цинь Аня было не так уж и много денег, чтобы каждый день тратить их на виртуальное интернет-кафе, он время от времени брался за случайную работу, а затем просил деньги у родителей на всякие мелочи.

Разувшись, Цинь Ань открыл свой жужжащий ноутбук и скучающе начал просматривать официальный форум игры «PUBG».

Он очень сильно любил играть в шутеры от первого лица, особенно в «PUBG», поэтому в последнее время он каждый день ходил в виртуальное интернет-кафе, но ходил голодным.

Талант Цинь Аня был очень хорошим, и он был известным экспертом в своем родном городе, поэтому он приехал в столицу, желая найти надежную игровую киберспортивную команду, так как он хотел стать профессиональным киберспортивным игроком.

Однако, не говоря о команде, даже работу в столице было очень трудно найти.

Читая разные объявления о наборе персонала, он краем глаза заметил только что удаленный пост на официальном форуме игры «PUBG».

Этот пост был удален администратором почти сразу же после его публикации, но Цинь Ань успел буквально в последнюю секунду перейти по ссылке. В итоге он попал на сайт, что был посвящен торговле разным игровым вещам, причем этот сайт был очень популярен и никогда не выставлял непроверенные товары на всеобщее обозрение.

Глаза Цинь Аня мгновенно широко раскрылись, когда он увидел цену.

Аккаунт с игрой «PUBG» всего за триста юаней!

Он начал присматриваться к этому аккаунту. Ему сразу же стало ясно, что этот аккаунт был довольно хорошим. В инвентаре было довольно много красивых скинов, плюс многие дорогие скины на разные пушки присутствовали на этот аккаунте.

Цинь Ань не мог не задаться вопросом: «Почему кто-то решил продать такой хороший аккаунт?»

Это забаненный аккаунт? Ну, скорее всего, так и есть, ибо продавать такой аккаунт за такую цену было слишком странно.

Если бы это был аккаунт с любой другой игрой, то Цинь Ань, возможно, и раздумывать бы не стал и просто забыл бы об этом аккаунте.

Однако Цинь Ань не мог решиться. В конце концов, если этот аккаунт был нормальным и с ним

ничего такого не происходило, он сможет сэкономить на оплате часов в виртуальном игровом-кафе пару сотен юаней каждый месяц.

Цинь Ань поколебался и отправил продавцу сообщение: «Я хочу купить этот аккаунт, но можешь ли ты скинуть цену еще немного?»

----

С другой стороны, эти «чистые» аккаунты плохо продавались.

Все те, кто действительно хотел купить игру, обычно покупали ее на свои личные аккаунты, к которым был привязан их идентификатор личности, и на самом деле мало кто покупал аккаунты ради какой-нибудь игры.

Более того, цена подобных аккаунтов наводила на многие мысли. Если аккаунт будет слишком дешевым, будет ли кто-то рисковать и покупать кота в мешке? А если аккаунт будет супер дешевым, то никто даже не будет рассматривать возможность покупки данного аккаунта, так как это было слишком подозрительно!

Следовательно, подобные аккаунты продавались очень плохо...

К счастью, все еще существовали игроки, такие как Цинь Ань, поэтому рано или поздно эти аккаунты продадутся.

Когда продавец увидел, что Цинь Ань действительно хотел купить этот аккаунт, он уменьшил цену до двухсот юаней.

Продавцы горели желанием избавиться от таких аккаунтов. В конце концов, эти аккаунты уже были в теновом бане, а кто-нибудь в истории отменял блокировку после того, как игрок читерил? Нет.

Что касается того, как долго Цинь Ань будет наслаждаться этой игрой... продавца это вообще не волновало.

В то же время весть о теновом бане начала распространяться в широкие массы, из-за чего многие игроки, которые ранее присматривались к покупке дешевых аккаунтов, перестали думать об этом.

В конце концов, зачем нужно было покупать аккаунт, на котором даже читер не мог победить?

Создатели читов же начали паниковать, поскольку их доходы начали падать с катастрофической скоростью!

Но паниковать было бесполезно, ибо они вообще ничего не могли сделать!

Хотя существовали команды, которые создавали читы в Китае, в целом, иностранные команды были более продвинутыми, и читы для «Overwatch», из-за которых в прошлом в один момент появилось очень много читеров, и в других шутерах от первого лица... многое поступило в Китай из-за рубежа.

Читы в этом мире и искусственный интеллект были неразрывно связаны. Китайский искусственный интеллект управлялся комитетом по надзору за играми, поэтому китайские команды по разработке читов не могли получить в свои руки нужный код, но этого же нельзя было сказать о «Происхождении».

Самые продвинутые читы на данный момент в некоторой степени были связаны с «Происхождением».

Китайские команды по разработке читов в основном базировались на разработках зарубежных команд. Из-за этого им оставалось ждать выпуска более мощного чита за рубежом, после чего они могли приступить к доработке существующего чита на свой лад.

Однако самая большая проблема на данный момент заключалась в том, что никто не знал, как именно в «PUBG» система обнаружения обнаруживала читеров!

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1631709>