В конце концов, усиление оружия и снаряжения доступно во многих играх и не является уникальным для "Dungeon & Fighter".

Сюнь Цзе улыбнулся и продолжил:

— Усиление снаряжения в "Dungeon & Fighter" немного отличаются от других игр, во-первых, нет никаких трудностей в усилении уровней с 1 по 7, если у вас достаточно материалов и денег.

Услышав это, Цуй Юннуо и остальные были немного ошеломлены, усиление снаряжения, о котором говорил Сюнь Цзе, не похоже на то, о чем они думали!

Усиление снаряжения в других играх заключается в том, что каждый раз, когда уровень усиления повышается, как требуемая игровая валюта, так и материалы для усиления увеличивается вместе с ней. В некоторых играх также требуют материалы для усиления, которые становятся очень редкими, таким образом заставляя игроков продолжать ходить в данжи.

Этот процесс относительно утомительный и скучный, но относительно говоря, в усилении нет провала, в крайнем случае, уровень усиления ограничен.

После того, как оружие и снаряжение игрока усилено до высшего уровня, единственный способ получить более высокую производительность — это перейти на более качественное снаряжение, а затем снова пройти через весь процесс усиления.

И усиление Сюнь Цзе сказал, что хотя вам не нужно усердно трудиться, чтобы выбивать материалы для усиления, есть вероятность неудачи в усилении. Если есть игроки с плохой удачей, не будут ли они раздражаться при каждой неудаче, пока не взорвутся?

— Атрибуты оружия и снаряжения сделают качественный скачок только тогда, когда усиление начнется с 11 уровня, но вероятность провала при попадании на 11 уровень усиления выше.

Верхнего предела усиления не существует, но вероятность неудачи будет увеличиваться с каждым уровнем усиления.

Теоретически, даже если игроку повезет, усиление до 31 уровня, вероятно, будет верхним пределом.

Глядя на лицо Сюнь Цзе, когда он озвучивал это правило, Цуй Юннуо и остальные наконец поняли, почему игроки называли Сюнь Цзе Вором, ведь при неудачном усилении предмет будет сломан. Боюсь, что игроки не смогут с этим смириться и просто выйдут из игры.

Сюнь Цзе кивнул и сказал:

— Ваше беспокойство обосновано, поэтому, когда игроки будут улучшать, игра будет выдавать заметное напоминание, информируя их о риске. Если вы не можете позволить себе даже риск поломки оборудования, как вы сможете получить высокоулучшенное оборудование?

Говоря об этом, Сюнь Цзе снова нажал на пульт дистанционного управления, и на экране сменился слайд, только на нем была видна четкая разница в цвете между мечами, которые держал в руках призрачный мечник.

Один из них имел обычный вид, другой излучал голубое сияние, третий светился розовым

светом, а третий сиял легким золотистым светом.

— Чем выше уровень улучшения оружия, тем более насыщенным будет цвет, прикрепленный к оружию, а также объявление на весь сервер, когда игроку удастся улучшить высокоуровневое снаряжение. Игроки будут чувствовать себя вдвойне достойно, разгуливая по городу с высокоуровневым оружием.

— Конечно, чтобы максимально позаботиться о психике игроков и не дать им выйти из игры, мы можем добавить в игру предмет "Свиток защиты"

Пока у игрока есть этот предмет в рюкзаке, свиток защиты будет автоматически расходоваться и спасет снаряжение игрока от уничтожения, но уровень усиления будет соответственно снижаться.

Все они почувствовали некоторое облегчение, услышав, что защита есть, с такой защитой игроки не будут сильно жаловаться на саму игру, даже если им не удастся улучшить.

Но у Цуй Юннуо возник другой вопрос, и он спросил:

— Господин Сюнь, а как игроку получить свиток защиты?

— Потратьте деньги, чтобы открыть лутбокс! — сказал Сюнь Цзе с улыбкой.

— Ого, тогда Dungeon & Fighter тоже бесплатная игра, верно?

— Да, агра бесплатная, а прибыль приносит продажа лутбоксов, питомцев и т.д."

— И сколько стоит коробка?

Подумав, что Overwatch тоже работает по такой платной модели и при этом зарабатывает много денег, Цуй Юннуо не стал возражать.

— Давайте продавать коробку за доллар! Чем больше вы покупаете сразу, тем дешевле. Из коробки можно получить зелья восстановления, очки опыта, яйца питомцев и так далее, а также свитки защиты снаряжения, и чем лучше вещи, тем меньше шансов получить.

— Если есть игроки, которым не везет, и они никогда не получают свитки защиты, не будут ли они все бояться улучшать снаряжение? — спросил Цуй Юннуо.

— Не так уж и много. Свиток защиты можно сделать предметом торговли, то есть некоторые игроки, которым повезло получить, но не хотят его использовать, могут продать его другим игрокам в обмен на игровые монеты, — ответил Сюнь Цзе.

— Тогда как игроки будут торговать друг с другом?

— Мы можем разработать "аукционный дом", когда игроки выставляют на нем что-то, игра дает ориентировочную цену, основанную на рыночной цене, и игрок сам решает, за сколько он хочет продать это в итоге. В дополнение к этому, можно открыть специальное место для торговли, и игрокам будет удобно устанавливать свои собственные прилавки.

— Хорошо, мы поняли, — кивнул Цуй Юннуо.

— Что касается мошенников, выдающих себя за покупателей или продавцов, то выявлять и сообщать о них должны сами игроки, мы можем лишь обеспечить своевременную борьбу с

такими мошенниками, но никак не исключить их существование.

Хотя Эмили тоже может быть в *Dungeon & Fighter*, у нее нет способа мгновенно определить, кто мошенники, и она может полагаться только на помощь игроков в их отслеживании.

В этот момент другой человек спросил:

— Господин Сюнь, вы говорили об скинах, будет ли они в игре давать какие-либо дополнительные атрибуты персонажу?

— Будет, они также будут различаться, есть обычные и продвинутые, а также событийные, фестивальные, редкие и т.д. Чем выше класс, тем лучше предоставляемые атрибуты.

— Конечно, независимо от того, что это за скин, он не может дать дополнительные атрибуты персонажу на арене, — сказал Сюнь Цзе

— Господин Сюнь, я могу понять событийные, но что такое редкие скины? — снова спросил мужчина.

— Их можно также назвать "Небесными", чтобы получить их, нужно синтезировать как минимум два скина высокого уровня, инструмент для синтеза можно получить из коробки или купить прямо в торговом центре, я позже отправлю вам все подробности.

— Хорошо, господин Сюнь.

Встреча была почти закончена, детали Сюнь Цзе отправит по электронной почте Цуй Юннуо. Если будут вопросы, он также может прийти и спросить Сюнь Цзе напрямую.

В любом случае, студия *Smoke Curl* находится всего в десяти минутах езды от *Original Spark* так что дорога пешком не займет много времени, да и пробки не проблема.

Убедившись, что с общим направлением проблем нет, Сюнь Цзе поехал с Юй Чжаоя обратно в компанию, он все еще должен был следить за *Titanfall*. Игра было очень важна, поэтому он не мог допустить, чтобы что-то случилось и опозориться.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2849106>