

Игроки исследовали Штормград и пытались поговорить с различными неписями в поисках скрытых миссий по всему городу.

Однако для запуска некоторых миссий игрок должен был обладать некоторым уровнем или навыками, чего на данный момент многие не знали.

Однако помимо этого некоторые игроки довольно быстро нашли множество других занятий. Например, после обучения навыкам рыбной ловли у тренера по рыбной ловле они могли ловить рыбу в каналах Штормграда, и пойманную рыбу они в дальнейшем могли продать за деньги.

Кто-то даже опубликовал гайд по простым миссиям. Например, один непись мог нуждаться в определенном материале, и если игрок купит этот материал у торговца и отдает его, он получит определенную сумму и опыт.

Если кто-то хотел немного подраться, он мог выйти из Штормграда и начать убивать диких кабанов, кожу и мясо которых можно было продать торговцам.

Конечно, киты определенно не будут рады такой медленной скорости зарабатывания денег. Несколько медных монет за одного кабана было слишком маленькой суммой.

Тем не менее, внести деньги в эту игру действительно было нельзя...

Очевидно, что этот Штормград был эквивалентен небольшому дополнительному модулю, который присоединился к «Приморскому особняку», и его основная цель – развлечение игроков, и будь то экономическая система или боевая система, многие аспекты этого модуля находились на очень ранней стадии.

И на момент старта все имели одинаковый уровень и одинаковую боеспособность, и в этом модуле реальные деньги ничего не решали.

Если игрок зарабатывал монеты, он мог купить вещи получше, купить еду и воду более высокого качества или мог проиграть монеты в азартных играх...

Однако, хотя и многие понимали, что в этой игре на данный момент делать было почти нечего, довольно большое количество игроков начало относиться к этой мини-игре с максимальной серьезностью.

И довольно быстро знатоки своего дела создали подробную стратегию по зарабатыванию денег.

В настоящее время в Штормграде было много тренеров, но многие из них не обучали игроков чему-либо, то есть игрок для начала, скорее всего, должен был выполнить ряд скрытых условий.

На данный момент игроки могли заниматься следующими вещами, которые относились к каким-либо профессиям: собирать растения, полезные ископаемые, собирать кожу, шить одежду, заниматься ковкой, рыбалкой, создавать различную еду...

Первые три вида можно было отнести к профессии собирателя, но сбор кожи и растений, очевидно, смотрелся на фоне других более выгодным делом, потому что около Штормграда был небольшой лес, где регулярно появлялись дикие кабаны и там же можно было найти разные растения, но в тоже время цена на руду была довольно высокой, а оружие, выкованное из слитков, было более мощным, чем то, что продавалось в обычных магазинах.

Ковка, обработка кожи и пошив одежды могли быть использованы для изготовления кольчужных доспехов, кожаных доспехов и тканевых доспехов соответственно. В дополнение к оружию, созданная игроками броня тоже была намного лучше той, что можно было купить в обычном магазине, и помимо того, что она была лучше, ее цена в конечном итоге могла быть даже ниже, ибо с каждым часом материалов для ее создания становилось только больше, а цена на сами материалы падала.

Пища могла дать игроку некоторые специальные надбавки, поэтому некоторые блюда очень хорошо продавались.

Рыбалка же была самым стабильным источником денег. В конце концов, для добычи кожи нужно было учитывать частоту появления кабанов и учитывать других игроков, но для рыбалки нужно было просто сидеть рядом с водой и ждать, пока рыбка клюнет.

Хотя на рыбалке можно было поймать не только рыбу, в целом доход был относительно стабильным.

В дополнение к этому игроки также могли зарабатывать деньги с помощью различных поручений или специальных заданий, однако многие из специальных заданий требовали ряд выполненных условий. Например, для выполнения одного задания игрок должен был обладать двумя золотыми монетами, и только после того, как у него в инвентаре окажется две золотые монеты, он сможет получить это задание, а выполнит он его или нет, уже зависело от него.

Но по мнению многих, наиболее веселым и хорошим источником прибыли помимо создания вещей, добычи разных вещей и рыбалки, были бои.

В Штормграде была хорошо охраняемая тюрьма, и так как сейчас там бунтовали заключенные, игроки могли помочь и утихомирить их за определенную плату. Однако, если игрок умирал в тюрьме, он мог потерять часть своего снаряжения или даже все снаряжение, деньги и некоторые вещи из инвентаря.

Но поскольку нынешняя боевая система была взята из игры «Dark Souls», утихомирить заключенных было не так то и просто.

Многие игроки делали все возможное ради хорошей награды, но в конечном итоге теряли там свое снаряжение и деньги.

Но это нисколько не влияло на энтузиазм игроков, наоборот, они становились более активными...

В частности, некоторые старые игроки «Dark Souls» были самыми активными. Они были очень рады присутствию такого места в Штурмграде и начали ходить туда как к себе домой.

Однако многие из них не могли быстро приспособиться к боевой системе этой игры, из-за чего раз за разом умирали...

В игре «Dark Souls» почти все монстры - тупоголовая нежить, потому что они в определенной степени потеряли свои чувства, из-за чего игроки могли спокойно издеваться над ними как им было угодно.

Но монстры в этой игре были совсем другими. Заключенные этой тюрьмы были в большинстве своем умными, и зачастую многие из них ходили группами и атаковали одновременно, что делало бои с ними довольно хлопотными.

К счастью, в тюрьме были и тюремщики, которые дрались с заключенными. В противном случае игроки могли лишь сбиваться в группы и драться стенку на стенку...

Если бы нечто подобное было необходимо делать для всех игроков, то игроки-одиночки, которым не нравилось присутствие других людей рядом с собой, просто-напросто игнорировали бы эту тюрьму.

Однако каждый раз, когда игрок входил в тюрьму в первый раз за день, заключенные и тюремщики расставлялись по новой случайным образом, из-за чего запоминать кто где стоит было попросту бесполезно.

Более того, не стоило забывать о боссах...

Боссы этой тюрьмы были на уровне боссов средней сложности из игры «Dark Souls». Одно неосторожное движение могло в конечном итоге отправить игрока на кладбище.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1697965>