Как только Ю Чу зашла в интернет, она увидела единственную новость, доминирующую в мировом чате. Как будто каждый игрок на сервере кипел от волнения, чат двигался с молниеносной скоростью.

Мир[Весна расцветает в Моем Мире]: Аааа! Мой муж наконец-то в сети.

Мир[Прохладный бриз всегда приходит] : попросите девушку выше быть более уважительной. Мужчина Бог принадлежит всем, спасибо.

Мир[Тихо не спрашивая]: +1

Мир[клубничный аромат конфет]: Мужчина Бог не играл в течение полугода..... я хотела умереть, аа! Я думала, он больше не играет! Теперь все в порядке!

Мир [связанный вместе с вами]: его титул как Бог Войны номер один не был получен напрасно! Мужской Бог не играл в течение полугода, но он все еще занимает первое место, эхх……

……

Прочитав несколько строк, Ю Чу нажала на рейтинговую доску. Найдя карточку профиля, которая принадлежала "С", она открыла ее, чтобы посмотреть. Конечно же, в столбце "статус" было золотое слово:

Онлайн.

……Хм. Этот человек был очень популярен, эх.

Вернувшись, чтобы прочитать еще несколько сообщений в мировом (общем) чате, она также нашла несколько встречных слов, смешанных с кучей любовных комментариев.

Мир[верная вам] : Что? С еще даже не показал фотографию, кто знает, уродлив он или нет.

Мир[скорбь на берегу озера] : точно. В прошлый раз, когда форум голосовал за выбор мужского бога(мужчину бога) игры и женской богини, он громко заявил, что не будет выставлять фотографию. Я думаю, он был слишком уродливым , чтобы другие люди это видели ... ха-ха-ха

……

Ю Чу дотронулась до своего носа и отключилась от шумного мирового канала. Затем она

посмотрела на яркий и блестящий статус на голове своего персонажа в игре и тихо вздохнула.

Только на 10 уровне.

Он уже так поднялся , хотя не легко быть Великим Богом. Ю Чу не хотела тратить слишком много времени на борьбу с монстрами чтобы повысить уровень, поэтому она застенчиво потерла руки и попросила систему:

"Эй, есть ли какие-нибудь боты[1] для использования?”

Система ругала: "люди, которые используют ботов, плохие.”

Ю Чу очень хотелось стукнуть по голове систему. “Я собираюсь использовать их только для выполнения заданий, и ничего больше. Как насчет увеличения моей статистики удачи и успеха? Я планирую усовершенствовать навык ковки.”

Ковка была помогающим (поддерживающим) навыком, и согласно тому, что она видела до сих пор, в игре было не так много мастеров ковки.

Надежная система, тем не менее, увеличила статистику удачи.

Открыв свою книгу навыков и добавив пункт навыков для активации ковки, она открыла свой инвентарь и увидела, что у нее не было много кузнечных материалов.

Поскольку ковка была навыком поддержки, она имела отдельную систему уровней и не имела отношение с общим боевым уровнем человека.

С увеличенной статистикой удачи Ю Чу нужно было только практиковать технику ковки, чтобы стать мастером ковки. Таким образом, даже если бы ее боевой уровень был всего 10, никто не осмелился бы смотреть на нее сверху вниз.

Потратив несколько золотых монет, чтобы купить пару скоростных ботинок, она надела их, а затем выбрала район на окраине города на своей карте. Персонажи в игре автоматически распознают путь и быстро бегут к выбранному месту.

Было много зверей, бродящих по окраинам города, и Мяу Мяу Мяу Мяу Мяу Мяу Мяу Мяу должна убить их. Конечно, она не может просто расхаживать открыто , как Великий Бог .

Вместо этого она могла только жалко лежать и ждать в засаде.

Ю Чу переместила мышь и заставила персонажа спрятаться в подлеске, чтобы дождаться босса.

Возможно, благодаря ее удаче, она лишь немного подождав, смогла увидеть бегущего вдалеке зверя. По пути летели гравий и песок, создавая довольно зрелищную сцену.

Ю Чу не двигалась. Только когда он пробежал мимо нее, она вытащила свой кинжал и выпустила навык. Ударив его своим клинком, она быстро отступила.

Эта атака вытянет агро [2] босса и он сосредоточит свою атаку на ней. Однако агро ограничено расстоянием и после некоторого гнева босс не будет догонять.

Да. Ю Чу намеревалась убить его таким образом.

[1]бот – плагин, дополнение, расширение. Бот просто казался более подходящим. Его программное обеспечение играет для вас.

[2]агро (также Угроза или аггро) - это механизм, используемый во многих MMORPG, а также в некоторых РПГ, с помощью которого мобы (враги, контролируемые системой) определяют приоритеты, каких персонажи атаковать. Игрок, который генерирует наибольшую ненависть в толпе, будет предпочтительно атакован этой толпой.Акт инициирования такой ситуации называется "получение аггро" или "вытягивание аггро".

http://tl.rulate.ru/book/26518/589002