

Благодаря силе Баст она могла легко победить слаймов и зарабатывать опыт от них.

Я посоветовал ей начать гриндить там по несколько часов каждый день в те часы, когда игроки не в сети.

Я обнаружил, что пассивно получаю больше Божественной Энергии, когда она играет!

К сожалению, я получаю такое же количество Божественной энергии как от любого другого игрока, что составляет 0,01 БЭ в час в этом измерении.

Таким образом, каждый час в реальном мире я зарабатывал бы 0,02 БЭ, пока она тренировалась в измерении, поскольку в нем время движется в два раза быстрее, чем в реальном мире.

Прошли часы, и я заработал 0,10 БЭ от Баст. В итоге у меня было 4,10 БЭ.

Вскоре в систему вошли и другие игроки.

Слаймы уже достигли 9-го уровня, а до 10-го уровня им оставался всего один день!

Конечно, количество слаймов более высокого уровня было уменьшено примерно на 70% из-за измельчения опыта Баст.

Я просмотрел цифры и обнаружил, что всего в лесу вокруг деревни около 7000 слаймов.

Существует около 400 слаймов 9-го уровня и 1400 слаймов 8-го уровня, а остальные слаймы ниже 8-го уровня.

Я переключил свое внимание на игроков и обнаружил, что к настоящему времени большинство игроков придумали свои собственные стратегии борьбы со слаймами.

Некоторые сражались с толпой слаймов, в то время как другие использовали тактику «бей и беги».

Было довольно забавно наблюдать, как игроки пытаются победить полчища слизней.

Но стало скучно...

О, я знаю!

Как насчет создания слизняка-босса?

Хм... да.

Я сразу же приступил к созданию слизняка-босса, который бродил бы по лесу.

И через несколько минут я создал своего первого монстра-босса!

[Слизневый босс, уровень 10 (10 000 НР) - (10,0 ДПС - 20,0 ДПС) - (Опыт: 100-1000)]

[Таблица добычи босса слизи: 100% выпадения слизи (алхимический ингредиент (коррозионный агент)), 100% выпадения медной монеты, 0,05% шанса выпадения посоха вызова слизи (предмет), 0,01% шанса выпадения жетона Короля слизи (предмет одноразового использования)]

Я увеличил вероятность выпадения предметов, которые могут выпасть из слаймов, а также установил минимальный и максимальный уровень равным 10.

Слайм-босс в 4 раза больше баскетбольного мяча, в отличии от обычных слаймов.

Босс слизней теперь также будет развиваться из случайных слизней через 24 часа после убийства босса слизи, чтобы цикл продолжался.

И пока босс Слизни не будет побежден, он будет порождать случайную уровневую слизь каждый час.

И как только я поместил босса-слизняка в лес, я заметил, что приближается группа игроков!

Я улыбнулся и начал наблюдать.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/106033/3772081>