

Казино в Городе Рассвета пользовалось большим спросом.

Но за волной популярности последовали крики мучений...

Такая форма азартных игр привела к тому, что несколько тысяч игроков потеряли все, даже штаны. Очень немногим из них удалось успешно выиграть серебряную экипировку, голубую экипировку или деньги.

Большинство не выиграло ни одного выигрыша. Несколько десятков из них даже умерли от голода...

Но магнат также понял, что что-то не так. Если бы он прокрутил колесо 100 раз, то у него был бы шанс 80%, что он хотя бы раз выигрывает набор синего оборудования!

"Черт, я потерял все свои золотые монеты. Взлеты и падения - это слишком много. Я так больше не могу!"

"Брат, ты прав. Твоя жизнь полна максимумов, минимумов, минимумов, минимумов..."

"..." Человек, которого утешали, глубоко задумался об этом. Его правая рука медленно схватила его за меч.

"Эй, может быть, кто-то управляет маленьким колесом фортуны из-за кулис?" Некоторые игроки начали обсуждать это.

"Скорее всего, нет. Хотя, стоит ли нам пойти в офис городского лорда и поднять этот вопрос? Может быть, заставить Господа прокомментировать это..."

Злой Толстяк внезапно появился и засмеялся. "Не переусердствуй. Весь город принадлежит Господу, отели, бары и казино - все его. Все эти деньги пойдут в его хранилище сокровищ. Ты все еще хочешь пойти к нему за комментарием?"

"..." Группа игроков потеряла дар речи по словам Толстяка.

Но это были азартные игры.

Это не было вынуждено, это было их решение продолжать играть.

Хотя выигрывать деньги было приятно, и было бы еще лучше продолжать выигрывать деньги...

Конечно, если у них не хватает ресурсов, чтобы прокрутить колесо 100 раз, они не должны

форсировать себя. Тогда им пришлось бы рискнуть. Они также должны были подумать о том, насколько велика их удача.

Кроме того, игра Богов была сбалансирована. Не было атрибутов, которые можно было бы купить на рынке.

Интересно, что эта счастливая система жеребьевки, казалось, появилась в Городе Рассвета. В других местах этого не было...

Как бы это сказать? У игроков из человеческих народов было ощущение, что они живут совсем другой жизнью по сравнению с игроками из Города Рассвета. Это было похоже на то, что они играли в другую игру!

Игроки из Города Рассвета могли свободно бродить по ночам, играть в азартные игры, лазить по стенам борделей и любоваться охранниками на близком расстоянии. Они даже могли устраивать вечеринки у костра за городом...

А как насчет тех, что в человеческих народах.

У них не осталось денег, и им приходилось терпеть голод в поисках пищи. Они бродили, искали миссии.

NPC были очень враждебны по отношению к ним. Каждый день новые игроки попадали в плен к злым магам и колдунам, и над ними проводили эксперименты.

Когда они были похищены, из-за их наивности, игроки думали, что они получили Скрытую миссию. Они не сопротивлялись. Наоборот, они даже сотрудничали со своими похитителями.

В конце концов, они узнали, что колдуны хотели порезать их на куски. Они даже хотели захватить их души и исследовать тайну их бессмертия.

Это вызвало у многих игроков столько горя, что они предпочли умереть. Они начали совершать самоубийства...

Некоторые аристократы хотели захватить игроков как своих рабов. Все это породило в сердцах игроков обиду на человеческие народы.

К счастью, это обычно происходило в местах, где общественная безопасность была слабой. Если нет, многие игроки удаляли свои аккаунты и снова тренировались...

Кроме того, у игроков, естественно, было два навыка. Первый - "Инсайт", второй -

"Самоубийство".

Это было похоже на то, что мастер, стоящий за Божествами, уже предсказал, что игроки будут очень несчастны после первого вступления в игру. Таким образом, они подготовили для игроков такой навык, как Самоубийство.

За короткий промежуток времени количество самоубийств игроков в человеческих странах достигло 10 тысяч. Хотя им повезло. Если игроки совершали самоубийства до того, как достигли 10 уровня, то их опыт не падал. В противном случае, они бы фактически удалили свои аккаунты.

Но акт самоубийства и возрождения после него также положил конец любопытству колдунов.

Они поняли, что независимо от того, что они сделали, они не могут остановить избранных от самоубийства...

К счастью, колдуны не были идиотами. Так как они не могли заставить игроков проводить исследования, то вместо этого они заманивали их, предлагая выигрыш!

В конце концов, характер игроков проявился за пару дней игры. Пока они получали в обмен опыт и деньги, они делали все, что угодно, в том числе и продавали свое тело....

Таким образом, многие игроки приняли "Скрытые миссии".

Они позволяли колдунам прикасаться... исследовать их тела. Они участвовали в операциях с грязными телами.

Проходили дни,

Как цыпочки, игроки росли очень быстро.

С помощью NPC, строительство их быстро закончилось. Затем начали появляться многие миссии, и полученный ими опыт взорвался. Игроки также упорно трудились, чтобы построить свой новый район.

Через неделю некоторые игроки достигли 10 уровня. Теперь они могли сменить профессию и стать профессионалами начального уровня.

Но,

Это был также трудный выбор для многих. Нерешительные игроки были в конфликте.

Было слишком много профессий...

В частности, они обнаружили важную информацию.

Не было предела смене профессий...

Таким образом, в течение некоторого времени очень немногие выбрали смену профессии. Они подозревали, что за этим стоит план. Учитывая, насколько раздражающей была игра Богов, это определенно не было чем-то незначительным.

Но...

Кто-то начал жаловаться на форуме. Это было не что иное, как "Что ты можешь сделать против меня", магната, который 100 раз крутил маленькое колесо фортуны.

В тот момент, когда он послал скриншот полученного опыта, нить взорвалась...

Опыт, необходимый ему для совершенствования своего персонажа, его боевая энергия, тайные книги и навыки на одном уровне составили в общей сложности 64 тысячи....

Наблюдатели, казалось, поняли, но новый и наивный игрок не мог устоять и спросить: "Юноша, как ты это сделал? Возможно ли, что у вас есть скрытое занятие?"

"Нет, я использовал всю свою боевую энергию только один раз, чтобы изменить свою оккупацию..."

"У тебя есть деньги, как впечатляюще..."

Что ты можешь сделать против меня, было молчанием. Потом он послал последнее сообщение. "Я вернусь. Я удалю свой аккаунт и начну заново..."

Конечно,

Эта ситуация не была специфична для него,

Многие игроки Elfin также решили удалить и начать все сначала. Слишком трудно было набрать вдвое больше опыта, чтобы выровнять...

Более того, если они выберут две боевые профессии, то опыт, необходимый им для повышения уровня, будет только увеличиваться. Игроки, которые не были так увлечены этим, также решили удалить свои учетные записи и начать все сначала.

Одним словом, исследовательский элемент богов навредил многим игрокам.

Но так как это были ранние стадии игры, это не имело большого значения.

Как городской повелитель, Уильям мог только побудить этих игроков попробовать и исследовать...

Что касается Angry Fatty, то он был отличным ведущим новостей и принимал участие во внутреннем тестировании. Он подготовил план смены профессий и собирался его внедрить.

"Кхм, все, я Злой Жирдяй!"

Он также не появился на экране. Вместо его не очень красивого лица на экране отображались ресурсы о профессиях. В конце концов, он не был Уильямом. Никому не было интересно увидеть его лицо...

Он продолжил. "Как опытный игрок "Города Рассвета", который был здесь на внутренних тестированиях, я представляю вам план смены профессий.

"Но я не единственный создатель". Чангли Цзюге из Клуба Славы также участвует в этом".

"Во-первых, игра "Боги" не ограничивает количество профессий. Это означает, что вы можете изучить все профессии.

"Но есть кое-что еще неясное среди всех вас. Позвольте мне объяснить. Если у тебя есть основное боевое занятие, и ты хочешь выбрать второе боевое занятие, то количество опыта, необходимого для повышения уровня, будет умножаться. Более того, боевая энергия секретных книг и навыков не уравнивается с очками мастерства. Они также требуют опыта.

"Комбинируя эти два способа, вы получаете количество опыта, необходимое для повышения уровня вашего персонажа!

Таким образом, лучше не иметь двух и более боевых профессий". Это приведет к тому, что для повышения уровня вам понадобится в два раза больше опыта. Это также приведет к перетаскиванию скорости, с которой вы будете повышать свой уровень.

"Если вы играете в Эльфинов, это будет еще хуже. Количество опыта, которое вам понадобится, увеличится в четыре раза...

"Таким образом, я даю тебе простое предложение.

"Те, кто богаты и также готовы усердно трудиться, могут выбрать две боевые профессии". У вас будет достаточно денег на тайные книги, используемые для смены профессий, а также на навыки и снаряжение".

"Можно выдержать необходимый двойной опыт. Я обнаружил, что аптека продает то, что дает двойной опыт". Похоже, их называют гранулами. Они могут значительно сократить время, необходимое для выравнивания".

"Что касается нормальных игроков, которые хотят сменить профессию, выберите одно основное боевое занятие, а другое - занятие, связанное с образом жизни."

"Если вы будете усердно трудиться, занимаясь своим образом жизни, то сможете получить преимущества, которые помогут вашей основной профессии." "Если вы будете усердно трудиться, то сможете получить преимущества, которые помогут вашей основной профессии." "Если вы будете работать, то сможете получить преимущества, которые помогут вашей основной профессии".

"Далее, я введу несколько характеристик профессий..."

Прямой эфир продолжался, и

Разгневанный Фатсо также подробно рассказал о профессиях НКП в городе Рассвет.

В основном они были схожи с планами Фатти в отношении игроков. У многих NPC были двойные занятия в боях, или одно занятие в боях и одно занятие в стиле жизни.

Даже Уильям, Господь, был таким же,

В то же время, когда первая партия игроков перешла на 10 уровень.

Небольшая война произошла на границе Железной Нации и Нации Черной Лавы...

<http://tl.rulate.ru/book/34478/1016763>