

Весна была сезоном дождей для юго-восточного региона.

Уильям покатался на Большом Медведе и приехал на пляж. Ветер начал дуть, и начался дождь. Некоторые игроки, которые занимались рыбной ловлей у моря, видели его, но не подходили, чтобы поздороваться.

Вместо этого они с нетерпением смотрели на море, так как под дождем легче добыть улов.

Для рыбаков,

Нет ничего более захватывающего, чем ловля рыбы.

В реальном мире было только столько рыбы. Настоящим рыболовам было скучно. Обычно только различные экзотические виды рыб в играх вызывали у них любопытство.

Стиль жизни и частичный стиль жизни игроков в Gods присоединились к этой игре из-за различных экзотических увлечений.

В частности, не только рыба из моря могла удовлетворить вкусовые рецепторы игроков, но и многие морские существа также обладали магией в своем теле. Когда их съедали, игроки могли набираться опыта. Если бы они могли ловить волшебное чудовище начального уровня, то заработали бы кучу денег.

Уильям уже знал это. Магия в море была сильнее, даже богаче, чем на суше. Рыбы длиной в десять метров считались волшебными зверями. Однако их боевая мощь была очень мала, ниже, чем у маленьких коноплеводов...

Но даже рыбы, которые не классифицируются как волшебные звери, как правило, содержат много магии в своем теле. Они были полезны как игрокам, так и NPC.

Это было главной причиной, по которой Уильям настаивал на развитии морской индустрии.

В его предыдущей жизни было много людей, которые любили рыбную ловлю. Они ходили на берег озер, на озера, на моря и даже на корабли, чтобы порыбачить!

Море было загадочным!

Эти четыре простых слова порождали в сердцах игроков бесконечное любопытство.

Если бы главная история игры была на суше.

Тогда вторичным сюжетом игры было безбрежное море!

Игра "Боги" никогда не использовала главную историю, чтобы запереть игроков. Или, если бы это была вымышленная игра, игра не использовала бы сюжетные миссии, чтобы запереть игроков.

До тех пор, пока игроки были готовы к исследованиям, все было доступно для их удовольствия.

Даже безбрежное море могло принести невообразимые результаты.

Свобода в этой игре создавала ощущение другого мира. Игрокам никогда не приходилось следовать сюжетной миссии. Такие игры, которые допускали высокий уровень свободы, были чрезвычайно популярны.

"Город Рассвета" хочет развивать море и обладать кораблями, способными преодолевать большие расстояния. Загадочная Атлантида, империя прекрасных русалок, народы семи морей, бесчисленные сокровища, волшебные мины...". Уильям посмотрел на десятки рыбацких лодок в море. Их было недостаточно.

Только военные корабли золотого качества могли путешествовать на большие расстояния.

Более того, профессионалы были недостаточно сильны. У них еще не хватало сил, чтобы войти в глубокое море.

Он пришел на верфь и кивнул на некоторых охранников. Затем он вошел в массивную верфь и посмотрел на принадлежавший ему корабль "Рассвет".

На некоторое время повелитель города погрузился в сон. Его огромные амбиции продолжали распространяться.

Вильгельм посмотрел наверх и увидел Эндрю на палубе. Теперь кораблестроитель был слишком ленив, чтобы даже надеть волшебный халат, и он носил простую белую рубашку. Он проверял общую конструкцию военного корабля. Он надеялся, что сможет выполнять свою работу безупречно, без каких-либо пробелов.

Для эльфов быть осторожным и точным было так же важно, как красота и элегантность.

"Эндрю!"

"Кто это?" Эндрю обернулся и понял, что Уильям прибыл. Он поспешно похлопал его по груди и наклонился. "Я не знал, что приехал мой господин. "

Уильям ловко забрался на палубу. Он улыбнулся и спросил: "Как кости дракона?".

"Я недооценил сложность костной композиции. После добавления митрила, нет никаких проблем с стойкостью и впитыванием магии. Это также может высвободить мощь дракона в море."

"Но его прочности все еще недостаточно. Хозяин, пожалуйста, дайте мне больше времени." Эндрю покачал головой. В настоящее время эпическому военному кораблю не хватало только костей дракона до того, как он был достроен.

Он также хотел, чтобы военный корабль был немедленно отправлен в море, но его желание сделать корабль совершенным было еще сильнее.

Уильям любезно улыбнулся. "Что, если у нас хватит орихалкума?".

"Orichalcum?" Эндрю проглотил. Он не мог не спросить, "Городской повелитель, вы нашли другую шахту Орихалкума?".

"Это были Крылатые люди. Но мы можем получить 30% орихалкума. Я могу передать вам орихалку, чтобы вы ее использовали."

"Городской повелитель, большое спасибо за ваше преференциальное отношение." Эндрю не хотел быть скромным. Он не стал бы использовать полученный орихалк ни для чего другого. Если бы у него было достаточно орихалки, кости дракона были бы не только жестче,

Но и весь военный корабль тоже станет нерушимым!

Хотя, у них должно было быть много пушек и достаточно магов, чтобы очаровать их.

У Уильяма были те же мысли. Он сузил глаза. Кроме него, никто в мире не знал, почему у них так много редких мин.

"Если кто-нибудь спросит, почему здесь столько волшебных рудников, то он может спросить, почему здесь умерли все боги."

Это была деревня новичков, которая принадлежала игрокам. Но в более поздних частях игры это место стало бы называться еще и полем богов!

Трупы многих богов были похоронены под землей. Именно магия, которая была освобождена из трупов, образовала многочисленные волшебные шахты.

В более поздних частях игры, будь то NPC или игроки, все сражались за это место. Всем были нужны трупы богов, а также оружие и экипировка, которые остались позади.

"Но вы не должны думать об этом всю свою жизнь...". Уильям не беспокоился о том, что эта информация будет утечка. Тогда остатки поля битвы Богов появились только благодаря борьбе между двумя мудрецами. Их битва заставила землю расколоться и раскрыла информацию.

Он хотел построить весь Город Рассвета над останками и не оставить после себя ни одной пряди волос. Но что бы он сделал, если бы два мудреца все еще хотели сражаться и проходили мимо над головой?

"Если они хотят пройти мимо, то вперед". Что я могу сделать? Я тоже беспомощен. Но Моисей не умер. Если он все еще живет в Городе Рассвета в то время, он мог бы остановить их...".

Вообще-то, на поле битвы богов ничего особенного нет. Есть только трупы некоторых богов. Что касается божественного оружия, легендарного оружия и тому подобного, они уже потеряли свой дух. "

"Я - городской повелитель. Для меня мины - самые важные. Простые трупы богов для меня ничего не стоят." Уильям думал об этом, но никто не знал, какие у него другие планы.

С тех пор, как он отправился в игровой мир.

Он продвигался осторожно и консолидировался на каждом шагу.

Он отдавал приказы с дальновидностью. Обычно он начинал планировать с предыдущей версии. До сих пор не было никаких серьезных недостатков. Если бы после начала войны все шло по плану, то он определенно мог бы охранять Город Рассвета даже после наступления темноты."

"Но версия 1.0 позволила мне начать заранее. Насколько сильно эффект бабочки повлияет на меня?". Уильям коснулся военного корабля, который был покрыт шкурой дракона. Он покачал головой. Он не продолжал думать об этом.

Он встал и ушел. Он поехал на Большом Медведе и прибыл в порт. Многие игроки увидели Уильяма, похлопали по груди и поприветствовали его. "Добрый день, Королевское Высочество."
"

"Хватит приветствий. " Уильям никогда не отвергал свою личность принца. Он дружески улыбнулся игрокам, поприветствовал стражников и поболтал с ними.

Не было никакого мотива.

Он просто хотел поднять их близость и преданность.

Как городской повелитель.

Он не справлялся со всем, но хотел, чтобы каждый солдат чувствовал взгляд городского властелина. Это заставило бы их пожертвовать своей жизнью и сражаться за него.

Это.

Это был его характер!

<http://tl.rulate.ru/book/34478/1031147>