

Уильям не позволил пессимистичным мнениям на форуме нарушить его долгосрочные планы расширения.

Город Рассвета развивался быстрыми темпами.

После вторжения Тьмы прошло 30 дней.

Поскольку Серафкин и Княжество Черной Лавы перешли на сторону Города Рассвета, регулярная армия быстро увеличилась.

[Численность регулярной армии: 72 000 солдат, объединенных в 24 легиона. Формально называется Легион Стражей Рассвета]. [Резервная армия: 36 000 солдат].

[Отряд наемников "Рассвет": 180 000 избранных и 13 000 NPC. Называется Легион Острых Клинков Рассвета].

И это было только начало.

Уильям верил, что в ближайшем будущем регулярная армия станет только больше и сильнее.

Его мысли были не просто воздухом. Ведь у него было множество источников солдат из Княчества Черной Лавы, Серафкина, Лунных Эльфов и даже Эльфов Чернолиста!

...

Стоял жаркий полдень.

Ярко светило солнце.

На небе не было ни облачка.

Уильям стоял у восточных валов Города Рассвета, одетый в длинную облегающую мантию. Он сидел на стуле, покрытом шкурами магических зверей, а его ноги были расставлены на городских стенах. Он неторопливо смотрел на бегающих внизу игроков.

Многие из них были заняты тем, что пытались укрепить свои силы.

В то время как те, кто был на чеку, спокойно проводили дни.

Трудолюбивые игроки не хотели быть уволенными из команды наемников "Рассвет", поэтому они выполняли ежедневные задания, такие как охота на темных существ.

Темные существа были опасны, если их не убивать.

Десятки тысяч темных существ все еще прятались на травянистой равнине. Несколько активных дьявольских нор все еще поставляли их.

Поэтому игроки были заняты убийством темных существ!

Кроме того, были еще Рассветная Крепость и подземелье Инстанса Огненного Дракона.

Подземелье в Туманной Долине было устаревшим. Поскольку там было много диких темных существ, вероятность гибели игроков была гораздо выше, чем в других подземельях.

Что касается причины, по которой игроки бросали вызов подземелью инстанса "Крепость Рассвета", то это были деньги и оборудование.

Заработанные деньги они тратили на снаряжение, а затем отправлялись в подземелье инстанса "Огненный дракон".

Игроки нашли способ управлять своими денежными потоками!

Уильям улыбнулся, довольный собой. Игроки научились заботиться о себе. Это было нелегко!

Многие люди узнали о существовании крови Огненного дракона. Некоторые из них использовали кровь для себя, другие обменивали ее на секретные руководства.

На форуме также появилось множество руководств по стратегии.

Самым простым способом было создать легион с Легендарной сложностью.

Если 3 000 профессионалов были обеспечены соответствующим снаряжением, они могли сотрудничать с Августином и его солдатами, чтобы победить Огненного дракона.

Затем, разобравшись с огненным драконом, профессионалы могли напасть на Августина и сотни охотников за головами. На этом подземелье Инстанса было бы завершено. Если же они позволят Огненному дракону вырваться из магического барьера, игроки проиграют лорду Уильяму, который убьет дракона. Игроки остались бы ни с чем.

Это было легче сказать, чем сделать. На самом деле создать легион с 3 000 игроков было не так-то просто.

Самым важным фактором было то, как распределить кровь дракона!

В инстансном подземелье Легендарного Огненного Дракона было много снаряжения и лута, такого как чешуя дракона, плоть дракона, кости дракона и зубы дракона. Недавно некоторые игроки даже обнаружили местонахождение сокровищ Огненного Дракона. Они могли получить сундук с сокровищами.

Когда добыча продавалась за золотые монеты, она распределялась между 3 000 игроков, чтобы покрыть стоимость одной золотой монеты.

Но самым неприятным моментом была кровь дракона!

В подземелье Легендарного инстанса может выпасть от 100 до 300 капель крови эпического дракона. Вероятность получить 100 капель драконьей крови составляла 20%.

Наибольшее количество крови, которое могло предложить Легендарное подземелье инстанса, было достаточно только для четырех игроков.

Кроме того, в подземелье существовал коэффициент завершения. Если игроки несли минимальные потери, то и добыча была пропорционально больше.

В настоящее время игроки не могли пройти подземелье на других уровнях сложности. Для достижения победы игроки могли использовать только оживляющий BUG на Легендарной сложности.

К счастью, 100 капель крови эпического дракона были гарантированы.

Чтобы получить кровь дракона для одного игрока, требовалось 3 000 игроков. Следовательно, лидеру гильдии нужно было решить, как компенсировать потери остальных игроков.

В течение последних двух дней гильдия Misty Rain Pavilion, насчитывающая 30 000 членов, оказалась втянута в споры из-за драконьей крови. Туманный Дождь Цзяньнань дал кровь дракона своей жене в игре...

Кхм!

В гильдии начался настоящий хаос.

Руководство гильдии было недовольно тем, что они внесли свой вклад и не получили никакого вознаграждения. Они решили покинуть гильдию вместе со своими последователями.

Жена лидера гильдии также была недовольна. Члены гильдии спорили о распределении драконьей крови и обвинили в этом жену.

Она привела близкого друга-мужчину и извинилась перед игроком, который создавал проблемы!

Но не успела она извиниться, как пришла в ярость и убила игрока шесть раз, прежде чем остановилась.

Игрок потерял половину своего снаряжения после шести смертей. Из игрока с первоклассной боевой мощью он превратился в обычного игрока...

Убитый игрок подавал многочисленные жалобы на форуме.

"Сейчас военное время", - кричал игрок у восточных ворот Города Рассвета.

"Цок, цок, так много игроков". Игрок по имени "Troublemaker" удрученно вздохнул.

"Взгляните. Владыка города стоит на крепостной стене. Он наблюдает за войной гильдий?"

"Принц просто бездельничает. Он загорает либо во дворце градоначальника, либо на крепостной стене.

Возможно, он пытается найти оптимальное место для принятия солнечных ванн.

"Он должен убедиться, что обе стороны его тела имеют точный загар".

"Хаха, откуда вы знаете, что принц Уильям загорает на балконе? У вас есть скриншоты?"

"Мне рассказал мой друг. Он хотел сделать скриншот, но принц обнаружил его!"

"Принц показал ему средний палец, и мой друг получил миллионы повреждений от Грома. Но так как у него всего 3 000 очков здоровья, он умирал много раз!"

Уильям поднял бровь и не издал ни звука. Он вспомнил имя игрока. Тот, кто осмелится сфотографировать Уильяма в будущем, будет жестоко избит.

Уильям стоял у восточных ворот и наблюдал за представлением.

Стражникам было приказано не вмешиваться, пока игроки не будут сражаться в Городе Рассвета. Уильяму было все равно, как избранные сражаются друг с другом.

Западные ворота были предназначены для того, чтобы игроки могли участвовать в заданиях "Захват флага".

Южные ворота предназначались для официальных транспортных маршрутов. Бои были запрещены.

Восточные ворота предназначались для разрешения споров. Гильдии, организации и кланы могли решать свои разногласия в зоне восточных ворот!

А что насчет северных ворот?

Извиняюсь!

Они были закрыты большую часть времени.

На севере находились двое огромных городских ворот, ведущих на травянистую равнину. Эти ворота предназначались для транспортных и торговых путей. Чтобы предотвратить нападение темных существ, они оставались закрытыми большую часть времени. Вскоре там собрались две группы игроков. Лидер Павильона Туманного Дождя был в ярости.

Из его гильдии вышло всего 9 000 членов, но на поле боя собралось 20 000 игроков. Очевидно, другие гильдии воспользовались ситуацией.

В Misty Rain Pavilion было всего 15 000 игроков, и она оказалась в затруднительном положении.

Глава гильдии прискакал на боевом коне начального уровня (Порше) и подъехал к щитоносцам. Он холодно сказал: "

Добрый, как вода, с самого начала бета-версии игры я относился к тебе как к брату. А теперь ты вступаешь в сговор с Праведным ростком, чтобы расправиться со мной?".

Это было верно; другими противниками были игроки из Righteous Sprout.

Kind Like Water, потерявший больше половины своего снаряжения, хотел заговорить, но лидер Righteous Sprout 'Cute Little Fairy' остановила его. Она вышла со своей большой грудью 36D и саркастически сказала: "Хватит нести чушь. Давайте немедленно уладим наши разногласия. Если ты этого не сделаешь, считай, что ты проиграл!".

"Какие у тебя основания?" - спросила жена Туманного Дождя Цзяннань. "Заткнись. Я не упоминал о ваших внешних делах. В любом случае, у тебя тоже нет права говорить".

"Позволь мне сказать тебе, Туманный Дождь Цзяннань, если ты не хочешь сражаться, то признай свое поражение. Нет причин устраивать драку только потому, что твои члены ушли из гильдии".

"Вы заходите слишком далеко. Праведный Росток будет отстаивать справедливость. Что ты можешь сделать?" злобно сказала Милая Маленькая Фея.

Самым важным фактором было...

Глава гильдии Туманный Дождь Цзяннань мог стать рогоносцем!

Мисти Рейн Цзяньнань откинул голову назад и заметил серьезное выражение лица своей игровой жены. Казалось, что жена была разоблачена во время совершения гнусного преступления.

Могли остаться фото- или видеодоказательства ее поступка...

"Я буду сражаться. Братья, вперед!" Туманный Дождь Цзяньнань был взбешен. Его противники зашли слишком далеко. После битвы он займется внешними делами своей жены.

Милая Маленькая Фея прищурилась, подняв свою волшебную палочку. Она крикнула: "Братья Праведного Ростка, вперед!"

"Измельчите их. Принц на нашей стороне".

Игроки были в недоумении. Принц Уильям явно не принимал ничью сторону.

Произошло кровопролитие.

Бой продолжался бесконечно.

После получасового сражения многие игроки умирали по шесть раз, прежде чем выйти из боя.

Праведный росток одержал окончательную победу.

А как насчет десятков тысяч единиц сброшенного снаряжения в районе восточных ворот?

У победителей было пять минут, чтобы забрать добычу!

После этого игроки могли забрать свое снаряжение.

В Городе Рассвета только победители могли забрать добычу. Никто другой не мог получить добычу.

Это не было настройкой игры!

Это было правило, установленное Городом Рассвета.

Лидеры крупных гильдий и клубов провели совещание. Даже если они будут участвовать в сражениях, они не могут позволить другим людям смотреть на них свысока и терять свое снаряжение во время битв.

Особенно если эти игроки были союзниками Города Рассвета и подчиненными принца Уильяма. Не было причин красть снаряжение у других игроков.

Однако кто-то всегда пытался украсть снаряжение на поле боя.

Это зависело от скорости игрока и от того, сможет ли он убежать достаточно быстро!

Великие сражения между гильдиями развлекали игроков Города Рассвета. Они возбужденно обсуждали сражения.

Но хотя сражения были увлекательными, теперь игроки считали их бессмысленными...

"Если кто-то спросит меня о моем самом большом сожалении, я отвечу так: "Стать

Легендарным БОССОМ!

"Потому что у меня нет возможности развлекаться с игроками." Уильям почувствовал ностальгию. Он прищурил глаза и посмотрел на небо.

Время шло.

В небе раздавались взрывы.

Издалека появился рыцарь Храма. Когда он подошел к восточным воротам, то постепенно замедлил шаг. Он грациозно встал у восточных ворот и создал большую яму.

Тем временем он громко кричал: "Город Рассвета заключил союз с юго-восточным регионом, чтобы победить Вторжение Тьмы. Все девять континентов были захвачены темными существами. Но только Город Рассвета смог одержать победу на Легендарном континенте!

"Храм Света хотел бы наградить Город Рассвета!"

Его густой и громкий голос разнесся во все стороны.

Все были приятно удивлены!

Уильям перепрыгнул через стены и приземлился у городских ворот. Он почтительно посмотрел на рыцаря Храма и сказал: "Спасибо, Храм Света, за милость.

Спасибо тебе, посланник, за поездку". "Без проблем. Это мой долг. Пожалуйста, сохраните это космическое кольцо".

"Посланник, счастливого пути. У меня есть хорошее вино для тебя, чтобы ты вернулся".

"Это вино..."

Ди!

[Обещание: симпатия Бойла Рэнда к вам увеличилась на 90 пунктов]

<http://tl.rulate.ru/book/34478/2135023>