

Прошло шесть месяцев с момента запуска версии 2.0.

Число китайских игроков в юго-восточном регионе превысило 600 000. Не только новые игроки продолжали появляться, но и в первой партии игроков 200 000 стали профессионалами уровня Intermediate.

Это был чрезвычайно реалистичный игровой мир.

Поэтому, когда игроки обретали силу и власть, у кого-то обязательно появлялось желание создать нацию или нейтральный лагерь. Однако было жаль, что места, подходящие для строительства города или поселка, были либо заняты NPC, либо являлись зонами, ресурсы которых были скудны. В юго-восточном регионе, по крайней мере, не было мест, которые обладали бы богатыми ресурсами и еще не были бы освоены.

Это означало только одно.

Если игроки хотели получить территорию, которую они могли бы развивать в долгосрочной перспективе, они должны были украсть территорию, принадлежащую NPC или другим расам.

Поэтому некоторые крупные гильдии в Городе Рассвета постепенно переключили свое внимание на племя Тяжелого Копья и даже на племя Пламени, которое находилось дальше.

В конце концов, другого выбора не было.

По мере того как Город Рассвета продолжал расширяться, в нем появилось десять районов, в каждом из которых проживало около 100 000 человек. Число одних только NPC возросло почти до миллиона, а профессионалы составляли половину населения.

Среди них было более 20 продвинутых профессионалов, а также несколько скрытых Боссов.

Не говоря уже о привязанности игроков к Городу Рассвета, просто глядя на его мощь, игроки не посмели бы предать его.

Поэтому они решили устроить заговор против племени Тяжелого Копья. Игроки хотели победить племя Тяжелого Копья, чтобы получить их минеральные ресурсы!

Эти маленькие идеи, которые придумывали игроки, конечно же, не остались незамеченными Уильямом, который постоянно просматривал форум. Однако принцу было все равно, что думают или делают игроки.

Он воспринимал это как развлечение, когда крупные гильдии пытались испытать пределы племени Тяжелого Копья.

Уильяму казалось, что эти маленькие овечки слишком самоуверенны и пытаются откусить больше, чем могут. Эти крупные гильдии хотели воспользоваться ситуацией и уничтожить племя Тяжелого Копья, которое состояло из более чем 100 000 человек. На самом деле, эта идея была хорошей и логичной!

Можно даже сказать, что они вполне могли бы совершить этот подвиг!

Но у каждого были свои эгоистичные мотивы.

В племени Тяжелого Копья было два бледнокожих орка Легендарной крови.

Алтай и Арлес уже были продвинутыми профессионалами в начале Вторжения Тьмы. Как два продвинутых легендарных босса, они обладали достаточной силой, чтобы сражаться с игроками снова и снова!

Игроки даже не могли преодолеть их защиту.

Но если игроки не боялись смерти или не опасались, что их снаряжение и опыт будут снижены, то просто два Легендарных Босса ближнего боя не могли их сдержать.

Если бы они вместе бросились вперед и атаковали, то смогли бы убить племя Тяжелого Копья и стереть их с лица земли. Они получили бы контроль над их шахтами и ресурсами. Однако главное было в том... как они решат, кто будет играть ту или иную роль?

Люди были эгоистичны.

Это относилось как к профессиональным легионам, так и к крупным гильдиям.

У каждого отдельного игрока или небольшой группы игроков были свои мотивы.

Если бы Арлес и Алтай выбрали армию конкретной гильдии и убили ее, эта гильдия определенно не была бы счастлива, и даже могла бы отказаться от участия в битве! Другими словами, игроки были не в состоянии справиться с двумя братьями.

Даже если бы им удалось захватить территорию племени Тяжелого Копья, это было бы бесполезно.

Два продвинутых орка непременно захотят им отомстить. А игрокам пришлось бы охранять свою территорию весь день и всю ночь. У них вообще не будет времени заниматься чем-либо другим в игре... Конечно, раз Уильям мог думать об этом, то и игроки наверняка знали об этом.

Чангли Цзюгэ был вынужден стать представителем игроков, и он обратился за помощью к Уильяму. Они хотели, чтобы он помог им убить Арлеса и Алтая.

Но было жаль, что Уильям отклонил эту просьбу.

Кроме того, его родство с Чангли Цзюгэ немного уменьшилось, что повергло Чангли Цзюгэ в шок. Он чуть не расплакался...

Была причина, по которой Уильям отказал ему. Как деревня новичков, Город Рассвета должен был позаботиться о том, чтобы задания были разнообразными по своей природе. Орков и темных существ нельзя было убивать. Если бы они были убиты, новые игроки в будущем покинули бы Город Рассвета из-за отсутствия миссий и монстров. Важно отметить, что по мере развития версий количество деревень новичков будет постепенно увеличиваться, и это станет более конкурентным для Города Рассвета.

В конце концов, несколько Великих Герцогств, а также небольшие государства, восстановившие себя после Вторжения Тьмы, также станут деревнями новичков. Для того чтобы игроки постоянно присоединялись к Городу Рассвета, Уильям должен был генерировать достаточное количество миссий в Городе Рассвета, а также убедиться, что там достаточно земли. Город также должен был быть достаточно мощным и иметь удобные транспортные пути.

Именно поэтому он не стал помогать игрокам, а позволил им попытаться атаковать самостоятельно...

Поэтому игроки готовились почти двадцать дней и обсуждали многочисленные стратегии сражений. Началась война, которую вели сами игроки.

130 000 профессионалов среднего уровня и 50 000 профессионалов начинающего уровня собрались в Городе Рассвета. Армия игроков численностью 180 000 человек состояла из сотен гильдий, которые также участвовали в этой войне. Чу Люцзю много раз выдвигали на пост главнокомандующего, но когда к нему обращались другие, он предпочитал отказываться... И вот, в этот самый день!

Армия, состоящая из множества игроков, не действовала по какому-либо плану, и игроки просто группами устремились к племени Тяжелого Копья...

Вследствие этого элитный отряд Пламенного племени численностью 12 000 человек внезапно бросился со стороны и отрезал путь армии игроков.

Тем временем на поле боя появились восемь продвинутых профессионалов.

Они безрассудно бросались то в одну, то в другую группу игроков.

Прошло менее трех часов, прежде чем десятки тысяч игроков вернулись в город, чтобы воскреснуть...

Сотни тысяч игроков были разбиты до такой степени, что потеряли свои доспехи. Они понесли тяжелые потери.

Несмотря на то, что они также убили 30 000 орков, у игроков не осталось достаточно сил, чтобы начать вторую атаку. В конце концов, они были игроками, а не законной армией... У игроков не было достаточных преимуществ, чтобы завлечь их, и они не находились в тяжелом положении. Кроме того, их не связывала общая ненависть к врагу, поэтому игроки не могли вести достойную войну. Если только орки перед ними на самом деле не были игроками из других государств, которые вторглись в Город Рассвета...

Иначе, просто основываясь на амбициях лидеров гильдий построить свой город?

Или на предполагаемых обещаниях, бонусах или преимуществах, которые появятся только в будущем? Как такое может быть!

В такой войне игроки не будут отдавать все силы или сражаться до последнего вздоха.

После того, как война закончилась.

Многие игроки, участвовавшие в ней, начали ругаться на форуме. "Это даже не считается миссией. Не было ни очков опыта, ни золотых монет, которые можно было бы получить. Я потерял 3 части снаряжения просто так. Я, наверное, сошел с ума, раз участвовал в этой войне".

"Это вина всех этих крупных гильдий, и точка".

"Посмотрите на Чу Люцзю, он знал, что мы точно проиграем в такой войне, поэтому и отказался быть главнокомандующим. Иначе его бы все обвиняли до следующего чемпионата мира..." "Все

прекратите говорить.

Поскольку принц Уильям не хотел нападать на племя Тяжелого Копья, он должен был знать, что Племя Пламени и Племя Тяжелого Копья объединили свои силы. "Иначе, если судить по тому, насколько мелочен принц Уильям, как он мог позволить своим врагам оставаться в живых так долго?"

После этой эпической битвы игроки снова успокоились. Они занялись своим обычным образом жизни, выполняя задания и добывая снаряжение. Поскольку сейчас они ничего не могли сделать, им оставалось только надеяться на то, что с началом версии 3.0 у них начнутся проблемы.

Как игроки, они должны были создавать проблемы.

Однако через несколько дней

В Городе Рассвета произошел ряд изменений!

Первое!

Портал телепортации между Городом Рассвета и Изумрудным Великим Герцогством был официально открыт и работал. Чтобы попасть в него, нужно было заплатить 1 золотую монету.

Второе!

Команда наемников Рассвета официально вошла в Изумрудное Великое Герцогство.

Первоначально игроки планировали сменить свой лагерь после запуска версии 3.0. Однако Город Рассвета был на шаг впереди, и он напрямую открывал путь в Изумрудное Великое Герцогство. Самое главное было в этом!

Благодаря помощи Гильдии наемников, когда команда наемников "Города Рассвета" вошла в Изумрудное Великое Герцогство, она также создала десятки тысяч миссий. Игроки были мгновенно ошеломлены. Это даже привело их к мысли, что им больше не нужно менять свой Лагерь.

Жаль только, что ранг игроков был еще слишком низок, и они не могли взять на себя множество миссий. Из-за этого многие игроки, которые хотели попасть в новую игровую зону, были очень искушены, но не могли ничего сделать. Третье!

Был сформирован Военно-морской флот Рассвета. Город Рассвета собирался призвать отважных воинов, не боящихся смерти, и позволить им стать авангардным отрядом, чтобы исследовать безбрежное море! ...

<http://tl.rulate.ru/book/34478/2135317>