

Атрибуты первого уровня "Бешеного медведя" не стоили того, чтобы их видеть.

После того, как Медвежонок Один был принят в качестве домашнего животного, в течение следующих трех дней Уильям ждал, пока проснутся остальные детеныши, а затем принял их в качестве домашних животных. Особенно под его "красивым" даром, любимые им детеныши стремительно росли.

В этой игре "Боги" было три вида хороших впечатлений.

Первое было хорошим впечатлением от лагеря и рассчитывалось в десятки тысяч.

Второй - хорошее впечатление от друзей, рассчитанное на тысячи. (включая NPC)

Третьим было хорошее впечатление от домашних животных, рассчитанное на сотни.

Только когда хорошее впечатление домашнего животного достигало 300 очков, оно могло тогда пойти до того, чтобы не предать своего хозяина!

Но не все можно было обобщить. Если бы игроки злоупотребляли своими питомцами в течение всего дня, это также привело бы к прямому снижению хорошего впечатления. Но это не значит, что можно быть недобросовестным, когда хорошее впечатление будет полным, и что они могут начать делать сумасшедшие и неприятные вещи со своими домашними животными.

Три симпатичных детёныша росли очень быстро. Через несколько дней они смогли прогуляться по городу с Уильямом и покататься, как мопсы.

И хорошее впечатление, которое произвели на него три детеныша, снова взлетело в его компании в течение следующих нескольких дней.

Уильям хорошо разбирался в том, как чистить питомцев. В его последней жизни было много игроков, которые насильно захватывали взрослых питомцев, и это почти убивало их, чтобы зачистить хорошее впечатление от этих питомцев. Позже игроки постепенно обнаружили, что если это был молодой питомец, то им не нужно было тратить столько денег, материалов и усилий, потому что интеллект молодых питомцев был не высок, и этого было достаточно, чтобы просто поиграть с ними.

Это была другая история, если это был взрослый домашний питомец.

Если кто-то хотел получить хорошее впечатление от почти взрослого волшебного зверя высокого уровня, нужно было потратить огромную сумму денег!

Игрокам нужно было удовлетворять различные потребности своих питомцев, обеспечивать их пищей, теплом и даже спариванием...

Другого пути не было.

Если бы кто-то хотел, чтобы его питомец внес свой вклад, он должен был бы сначала позаботиться об этом.

Он смутно вспомнил, что в его последней жизни была симпатичная девчонка, которой посчастливилось завоевать расположение зверя Дракона, то есть волшебного зверя с гигантской кровью Дракона.

Однако, потому что девушка не удовлетворяла потребности волшебного зверя, он хлопал крыльями и ушел.

Итак, большие парни, которые действительно могли позволить себе домашних животных, в основном принадлежали тем, кто терял свои активы...

Одной из самых критических вещей было то, что домашние животные в "Боггах" не были такими же, как в других играх.

Домашние животные в других играх могли быть возрождены, когда они умерли, но их атрибуты были очень низкими. Например, если вы поймали очень сильного монстра, чтобы он стал вашим домашним животным, его атрибуты неизбежно ослабнут, а его уровень вернется к нулю, поэтому вам придется дрессировать его снова. Хотя была небольшая вероятность того, что домашние животные могут сбежать от своих хозяев, она была почти нулевой.

Но на каком бы уровне не были пойманы домашние животные в "Боггах", он останется на этом уровне, и атрибуты все равно будут крутыми!

Но когда оно умерло, оно действительно умерло...

Животные в "Боггах" могут быть вторым партнером игроков!

В прошлом, многие игроки выражали свое разочарование на форуме, потому что у них умерли домашние животные....

Были действительно игроки, которые ловили необычных домашних животных, и это не было проблемой для того, что один игрок, чтобы бороться с группой из ста человек. Это было одной из причин, по которой некоторые игроки становились фаворитами гильдии после того, как получали домашних животных высокого уровня. Найти авторизованные романы в Webnovel, более быстрые обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите www.webnovel.com для посещения.

"Очень хорошо, очень хорошо. Тот же самый уровень волшебного зверя высокого уровня может сражаться и с сотнями игроков на средних этапах игры. До тех пор, пока уровень моего питомца не упадет, игроки будут как лук-порей в будущем. Рев медведя и он будет подметать через них!" Уильям наконец-то вздохнул с облегчением после того, как ушел от трех цепляющихся медвежат.

Он вошел в город один и не мог не почувствовать, насколько грозен город, когда смотрел на местных жителей, которым было так скучно, что они болтали и играли в карты за своими дверями.

Последние два дня он, казалось, гулял с медведями, но он также осматривал город.

Он не знал, если не смотрел.

Это был шок с первого взгляда.

Город с населением всего три тысячи человек.

У него было по крайней мере 2000 профессионалов...

Всего шесть-семьсот гражданских лиц кормили себя сельскохозяйственными работами.

"Неудивительно, что мама дала мне 500 Воинов Эльфина в качестве охранников. Если у меня не будет достаточно охранников, не будут ли эти мускулистые люди издеваться надо мной?" Уильям подошел к краю скалы и увидел, как туман брызнул с водопада.

Вдоль реки внизу он увидел северную равнину и знал, что там находится Железное княжество, хотя оно было слишком далеко, чтобы его мог видеть невооруженный глаз. Он пробормотал: "Несмотря на то, что в городе есть влиятельные ребята, сейчас я не могу их покорить". Лучше всего показать мою силу, чтобы они увидели, что я выдающийся Господь". Лорд, который способен развивать и расширять город.

"И пусть они видят, что мой потенциал роста велик. Только тогда я смогу по-настоящему вступить в контакт или даже позволить им самим вступить со мной в контакт!"

"Тогда мы продолжим глубже в Шварцвальдском лесу". Орки должны нападать на меня только ради минеральной шахты или потому, что они думают, что меня легко задирать. Я думаю, что это не имеет никакого отношения к Гигантскому Дракону в Снежной горе в Восточном море.

"В конце концов, все гонки Драконов в мире ленивы. За исключением того, что во время жары они двигаются и попадают в неприятности, они либо спят, либо дремлют.

Но без гражданских лиц город действительно не может развиваться!" У Уильяма внезапно разболелась голова, когда он подумал об этом.

Развитие города никогда не могло быть без человеческих ресурсов.

Горнодобычу могут вести орки.

Но как насчет расширения города?

Строить укрепления?

Или сделать оборудование и так далее?

Он собирался полагаться на пленных орков?

Это было абсолютно невозможно!

"Должен ли я покупать рабов?" Уильям нахмурился. Он не думал, что это хорошая идея, по крайней мере, на данный момент. В городе сейчас не хватало денег и еды, и рабам негде было осесть после покупки.

Даже если бы он и купил их, он мог купить их только через Железное Герцогство и Черное Герцогство. Однако эти два герцогства жадно смотрели на него. У них были скрытые мотивы в течение долгого времени и они хотели оккупировать город. Они, вероятно, позволили бы ему купить много шпионов.

В конце концов, весьма вероятно, что эти два герцогства покончили с собой в прошлом.

Даже если бы они этого не сделали, эти два герцогства не стали бы сидеть и ничего не делать, когда увидели, что он развивает город и определенно создадут ему проблемы.

Хотя местоположение города было отличным, был утес высотой более 80 метров, как естественный ров, но если бы герцогство напало, пограничному городу было бы очень трудно использовать этот естественный ров для обороны.

"Тогда, когда делаешь что-то, мне придется держать себя в руках!" Уильям вздохнул, и как раз в тот момент, когда он был обеспокоен тем, как развивать город, пришли неожиданные новости!

"Орки и гномы сражаются?" Уильям был немного сбит с толку. Он не думал, что рядом с городом спрятаны Гномы!

"Точно. В тридцати милях от железной шахты есть Гномы. Я слышал, что это Гномы с Одинокой Горы. Должно быть, орки собрали свои силы, чтобы напасть на них, но мы избавились от них..." Лотнер пожимал плечами, показывая, что ему также было любопытно, зачем здесь Гномы.

"Гномы Одинокой Горы"?

Лотнер кивнул. "Так и должно быть. После смерти короля-карлика Одинокой горы тысячу лет назад они были разделены на семь королевств из огромной империи Гномов. Однако в бесплодных горах или лесах еще много людей, и я слышал, что в Шварцвальдском лесу прячется группа Гномов. Возможно, это они".

"Тогда нам действительно нужно установить контакт. Если мы можем помочь, мы должны помочь этим добрым соседям!" Уильям сказал с улыбкой.

Тогда они оба говорили одновременно: "В конце концов, эльфы и гномы навсегда остаются хорошими спутниками"!

Как только их голоса упали, Лотнер встретил их глазами, и они снова улыбнулись. Но улыбка была очень сложной...

<http://tl.rulate.ru/book/34478/844660>