

Какое значение имеет набор серебряного оборудования начального уровня?

В Городе Рассвета было около 100 золотых монет.

После того, как Толстяк поспрашивал вокруг и понял ценность Митрила, он почувствовал себя, как будто ударил по золоту.

Количество зрителей на живом потоке увеличилось на 666. Какое-то время многие пускали слюни, ожидая, что они придут в казино и заработают целое состояние.

Но в Городе Рассвета Митрил ничего не стоил. Чтобы построить набор серебряного снаряжения начального уровня, Митрил требовалось не так уж много. Понадобилось всего два-три предмета. Независимо от того, была ли это одна или 100 золотых монет, все равно это было прибылью.

Более того, не то, чтобы злобному Жирдяюлю повезло.

Дело в том, что и маленькое, и большое колесо фортуны недавно обманули многих NPC. Очень немногие люди играли на них. Но когда обслуживающий персонал увидел, что новички пришли в казино, они манипулировали колесом, позволяя новичкам уйти с серебряным мечом...

Как бы это сказать?

Секретные операции были обычными в каждом казино. В частности, его повелитель мог зарабатывать деньги. Сопровождающий определенно не возражал.

Злой Толстяк наконец-то исчерпал свои деньги. У него в кармане осталось меньше 10 серебряных монет. Но его забег на маленьком колесе фортуны привлек много профессионалов. Сопровождающий с радостью принимал новых клиентов и продолжал обманывать их деньги.

Уильям отправился с 2000 солдатами. Его целью было не кто-то другой, а племя тауренов, на которых он уже давно положил глаз.

Следуя своей политике мирных коммуникаций и работая вместе, он послал много дипломатов, чтобы попытаться вести переговоры. Дипломаты вели переговоры и пытались заставить Тауренов подчиниться ему мирными средствами.

Жаль, что эта группа людей, всегда одетая в маски, была слишком упрямой. Вместо того, чтобы есть траву на полях, почему бы не выкопать руды?

"Кхм! Слабые народы не имеют дипломатических отношений. Сегодня мы покажем этим

грубым таурам наше мастерство!" Уильям закричал, пока ехал верхом на своей лошади.

Все 2000 солдат рычали в унисон!

Полгода назад, во имя территориальной угрозы, Уильям уничтожил множество нечеловеческих племен.

Но в то же время он установил дружеские отношения и со многими племенами, такими как племя Крылатых, которое насчитывало более 500 тысяч человек. Вильгельм сделал решительный выбор в пользу установления отношений и открыл торговые пути.

Теперь они собирались воевать с сильным племенем тауренов, насчитывающим 3000 человек. Причина в том, что они оккупировали территорию города Рассвет. Таким образом, они шли в бой.

Конечно, Уильям ничего не сказал. Он просто хотел, чтобы они копали руды...

Но он должен был выставить себя на всеобщее обозрение.

"Это не долгое путешествие. Не нужно слишком много войск, чтобы перевозить пайки. Каждому человеку нужно только перевезти еду на 4-5 дней. Это позволит нам продвигаться быстрее. Если еще нет пространственно-временных сокровищ, мы будем ждать игры Beta, когда две нации пойдут на войну. Тогда диапазон будет расширен." Уильям выбрал брови, когда продолжал ехать.

Армия достигла дна скалы. Большая часть войск путешествовала по цветущим полям. Если бы они не были на своих лошадях, то не смогли бы различить направления.

Большая армия с 2000 человек напугала многих животных и волшебных зверей. Когда они проходили мимо нескольких маленьких рек, были видны следы жизни копытных, но их не было найдено.

Это было очень очевидно.

Эта группа сбежала давным-давно. Несмотря на то, что у них было столько людей, они не хотели столкнуться с этими человеческими войсками, полными убийственных намерений.

Пока Уильям наступал со своей армией,

1000 игроков с 12-дневными внутренними тестовыми карточками вошли в маленькие, провинциальные и даже большие города.

Место, где они оказались, было рандомизировано.

Единственное, что они могли решить самостоятельно - это место их рождения после бета-тестирования. Игра также давала возможность NPC получить уведомление, похожее на мечту.

А что теперь?

Все они считались безбилетниками...

Многие игроки собрались вместе и начали создавать проблемы.

Например, некоторые аристократы не любили игроков и хотели превратить их в рабов. Конечно, игроки не желали. После "великой войны" игроки, потерпев поражение, превратились в белый свет и исчезли. Затем они возродились в близлежащем городе. Когда аристократы снова столкнулись с ними, они были шокированы. Они думали, что игроки - боги.

Поэтому,

Произошла широкомасштабная погоня за игроками.

В конце концов, они смогли возродиться.

NPC определенно стали бы очень любопытны.

Кроме аристократов, многие колдуны и маги также работали за кулисами, чтобы захватить игроков.

Что касается того, когда эта ситуация утихнет,

Игра все еще была в Бете. NPC успокоится только после того, как игроки придут в этот мир как люди, которые выбрали свою личность.

Но к этим игрокам в сердцах многих NPC вспыхнула ревность. Несколько колдунов даже хотели поймать и провести над ними эксперименты.

Один игрок воспринял это как свою секретную миссию и выдержал множество экспериментов. Он приобрел множество атрибутов и даже надежд.

Некоторые игроки решили покончить с собой. Они больше не могли выносить пыток.

В конце концов, это был разнообразный мир. Все, что угодно могло случиться. Реальность всегда была экзотичнее, чем в романах!

"Очевидно, что в такой игре, как Боги, опыт очень важен. Он не только позволит вашему персонажу подняться на уровень, но и повысит уровень ваших навыков. Во время бета-тестирования, если вы хотите, чтобы ваш персонаж поднялся по уровню, уровень ваших навыков определенно будет отставать, и наоборот. Пока что нет определенного способа определить плюсы и минусы ни того, ни другого в первую очередь.

"Но, я сделал некоторые расчеты. Каждый раз, когда вы получаете пять уровней, вам нужно будет повысить уровень своих навыков". Если нет, то ваши атаки не будут соответствовать стандартам и отставать". Как опытный ведущий новостей для "Приходите и укуйте меня, если вы не согласны", он смог обнаружить несколько проблем через свой талант даже без выравнивания.

Конечно, он должен был объяснить некоторые довольно бесполезные вещи в деталях.

Независимо от того, был ли он прав или нет, или его информация была точной или нет, всегда найдутся люди, которые облизнут его сапоги или надавят на него.

Если бы он говорил вслепую, за него бы покончили!

В настоящее время он находится во дворце Железного Народа. Общественный порядок здесь был довольно приличный. Как иностранный профессионал, он легко получил квалификацию гражданина после прохождения проверок. Ему даже удалось успешно поменять свой статус на маг.

Но это было очень очевидно.

Почти все игроки застряли в поисках миссий.

Мир богов рассматривался как еще один реалистичный мир.

Не многие деревенские старосты появлялись для того, чтобы заработать опыт. Монстры также не будут бесконечно появляться для того, чтобы человеку было удобно получать опыт.

Ну, за исключением паразитов.

Хотели ли игроки выполнять миссии?

Конечно!

Они безумно бродили по улицам и везде искали миссии, самый глупый метод.

Только те, кто пошел в гильдию наемников и получил статус солдата-наемника, смогут принимать миссии с наградами.

Если же они не хотели этого делать, то могли присоединиться к организации и выполнять миссии вместе с NPC.

Уильям знал, что до создания игры Beta миссий было очень мало. Только когда началась бета-версия игры и две нации вступили в войну, количество миссий взорвалось.

Но к счастью, поскольку нация Железная и нация Черная Лава собирались на войну, было выпущено множество миссий по сбору меха от животных, руд, трав и так далее. Городские стены также были заполнены объявлениями о наборе кузнецов.

С такими миссиями столкнулись многие игроки.

Обычные люди не обращали внимания на миссии по сбору меха.

Но для новых игроков это было нормально, верно?

Смогли бы новые игроки сделать что-то опасное?

Они не могли бы оттереть мечи и доставить человеческие головы, верно?

Во всех играх были такие миссии.

Но ход мыслей в "Приди и укуси меня, если не согласен" был преувеличен.

Ведущий не собрал много информации. Вместо этого он попытался понять суть этих миссий, получив три из них.

После этого он проверил несколько домов и увидел, что другие ведущие новостей выполняют аналогичные миссии. Он даже видел гарнизонные войска на границе, а также кампании по набору больших солдат.

Постепенно!

Ведущий кое-что понял.

"Железная нация" и "Нация черной лавы" должны идти на войну. В конце концов, сюжетные миссии не могут быть слишком мелкими. Это как миссии в волшебном мире версии 1.0. Это должна быть война. Что касается Города Рассвета..." Он начал говорить сам с собой.

На экране вспыхнула волна комментариев.

"Хватит объяснять. Ты можешь поехать в "Город рассвета", в "Якорь новостей"? Если нет, я сам схожу к Толстяку..."

"Меня не волнует, что происходит на войне". Просто иди и покажи нам улицы Города Рассвета."

"Проклятье. Посмотрите на живую среду в человеческих народах, затем посмотрите на Город Рассвета. Какая резкая разница. Для такого путешественника, как я, Город Рассвета - это определенно место, куда можно пойти."

Все эти комментарии,

Это только показало, что часть игроков увлекается Городом Рассвета.

Некоторые воинственные гильдии планировали войти в человеческую нацию, где, скорее всего, произойдет война.

Остальное пока отложим в сторону.

В игре Бета определенно будут сюжетные миссии.

Неважно, будут ли сюжетные миссии включать в себя войну, для гильдий лучше жить в странах с большей территорией, чем в городах. Верхний предел для выравнивания там также был выше. Некоторые гильдии, в частности, были очень амбициозны. Они надеялись получить большой участок земли и сами построить город или профсоюз.

Но вскоре...

Толстяк понял, что многим игрокам было трудно принять...

<http://tl.rulate.ru/book/34478/915051>