На следующий день после объявления испытания класса Мастера зелий вокруг Особняка мёртвых возникла странная атмосфера.

Каждый игрок носил с собой набор толстых книг и, опустив головы, старательно изучал страницы с торжественным выражением лица. Их глаза пылали решимостью.

Даже взаимодействие между игроками странным образом изменилось.

Прохожий А: — Брат, где мы сегодня будем повышать уровень?

Прохожий Б: — Я никуда не иду, перестань беспокоить меня, пока я учусь!

Прохожий А: — Брат, сегодня я открыл остров в Океане пустоты, там могут быть сокровища!

Прохожий Б: — Я никуда не иду, перестань беспокоить меня, пока я учусь!

Прохожий А: — Брат, мы сегодня ещё не заходили в подземелье, давай отправимся туда прямо сейчас!

Прохожий Б: — Я никуда не иду, перестань беспокоить меня, пока я учусь!

…

Ещё более смехотворным фактом было то, что некоторые из игроков ненавидели учёбу, когда они были студентами. Однако все они превратились в прилежных учеников, чтобы заполучить класс Мастера зелий. Они даже иногда собирались в группы, чтобы обсудить содержание книг по зельеварению.

По словам одного игрока, если бы он так усердно учился в школе, то мог бы с лёгкостью поступить в Гарвард.

У игроков не было другого выбора, кроме как погрузиться в свои новые учебники и серьёзно учиться, поскольку админы были бескомпромиссны. В конце концов, у них не было кратчайшего пути. Если бы они действительно хотели стать Мастерами злий, они могли бы лишь усердно учиться и ничего больше.

Поэтому, огромное количество игроков отказались от своей повседневной деятельности, такой как убийство монстров, сбор духовных материалов и рыбалки. Они полностью посвятили свои сердца и умы изучению, погружаясь с головой в море знаний.

Игрок даже записал видео, прежде чем загрузить его на самый популярный в стране веб-сайт

видеоигр, который привлёк большое внимание других пользователей сети, которые нчали горячо обсуждать его в Интернете.

— В играх нет будущего. Посмотрите на нас, высококлассных игроков из "Battle Online". Мы любим учиться.

На видео было видно, как игроки усердно читают книги в каждом углу Особняка мёртвых. Некоторые из них даже собирались в группы и спорили до тех пор, пока их лица не краснели от гнева, просто потому, что у них были противоречивые взгляды на содержание книг. Как будто эти игроки были Академическим факультетом.

Игроки, которые никогда не играли в "Battle Online", были по понятным причинам ошеломлены этим необычным зрелищем.

Танец_Мечей_В_Красной_Пыли: — Я слышал, что "Battle Online" очень сложная игра, но на этот раз я впечатлён. Учиться в видеоигре, разве это не ужасно? (Смеётся).

Шахматист: — Бр-р. Неужели эта игра так страшна? Как это заставило всех этих страстных игроков так послушно учиться?

Ленивый_Больной_Раком: — *Брызгает слюной!* Я пил воду, когда смотрел видео, так что не смог удержаться и выплюнул полный рот жидкости! Разве это не слишком удивительно? В школьные годы эти глупые студенты с плохими результатами бросили своё образование, потому что они были зависимы от видеоигр. Это действительно мой первый раз, когда я вижу всех этих наркоманов видеоигр, так погружённых в учебу. Как и ожидалось, игроки "Battle Online" бросают вызов здравому смыслу. (Стоит на коленях.)

Местность_Меняется_Могучий_Меч: — Можно ли сказать, что "Battle Online" заставляет меняться стандарт отечественных игроков в видеоигры? Ха-ха-ха!

Командир_Родниковой_Воды: — Это удивительно! Как "Battle Online" удалось совершить этот подвиг? Моё любопытство убивает меня…

Фотография_Гномика ответил Командир_Родниковой_Воды: — Привет, я игрок в "Battle Online", проходящий мимо в комментариях. Не рассуждай и не сомневайся в нас, мы просто пытаемся обогатить наши знания и отполировать наши добродетели. (Смеётся).

…

По сравнению с оживлённой дискуссией, происходящей на внешних форумах, обмен мнениями на форуме "Battle Online" был ещё более оживлённы.

На этот раз содержание их бесед больше не состояло из разношёрстной коллекции

бессмысленной болтовни о содержании игры, а было полностью покрыто сообщениями о вопросах или мнениях игроков относительно учебников.

30 000 000 игроков, конкурирующих всего за 10 000 мест.

Однако это не обескуражило игроков. На самом деле, все они хотели попробовать, потому что все были равны. Все они начинали с нуля, не имея никаких фундаментальных знаний.

Однако эти сложные и трудные книги по изготовлению зелий ужасно мучили игроков. Многие игроки зашли бы в тупик, если бы не обсуждали содержание друг с другом.

Но, все были едины в своих чувствах к разработчикам "Battle Online" – они хотели убить их всех!

Игроки не могли понять, какие ожидания были у админов "Battle Online", когда они выбрали эти три сложные книги, чтобы пытать их. Просматривая скучные страницы и страницы слов, игроки так сильно уставали, что их души покидали тела.

Одна мысль задержалась в головах каждого игрока. Если у них так много свободного времени, почему бы им не придумать какие-нибудь игровые настройки, которые могли бы помочь игрокам совершенствоваться?

Ещё больше их огорчало то, что содержание этих книг было вполне разумным и логичным. На самом деле, некоторые игроки с медицинскими знаниями обнаружили, что большая часть информации в книгах может быть применена и в реальной жизни.

Несмотря на то, что они не могли найти духовные материалы в реальной жизни, они могли относиться к некоторым точкам зрения в книгах.

Таким образом, все игроки пришли к выводу, что разработчики "Battle Online" были ужасающими монстрами.

Это было потому, что знания и информация, которые появлялись в игре, охватывали разные области, от предыдущих боевых навыков, которые можно было применить в реальной жизни, до повседневных ситуаций. Раз за разом разработчики этой игры реализовывали настройки, которые были на удивление реалистичными.

Поэтому игроки дали разработчикам "Battle Online" прозвище "Злая толпа". Это означало, что все и каждый в команде разработчиков были порочно умны.

Игроки были болезненно беспомощны перед лицом "Злой толпы", поэтому их можно было только заставить усердно учиться.

Несомненно, игроки были по-настоящему поглощены учёбой в течение этих трёх дней.

Сначала они заставляли себя читать страницы, потому что не верили, что эти книги будут для них слишком трудными.

Однако они глубоко ошибались. Несмотря на то, что книг было всего три, их содержание было настолько обширным и всеобъемлющим, что игроки чувствовали, что не смогут изучить их полностью даже за несколько месяцев.

Некоторые игроки по-настоящему погрузились в процесс. Следуя инструкциям в книгах и используя духовные материалы в игре, они даже медленно начали практиковаться в создании зелий.

Однако в результате получился полный бардак. Без большого опыта или необходимых знаний было бы невозможно успешно создавать зелья.

Излишне говорить, что такие перевозбуждённые люди существовали на протяжении всей истории. В то время как большинство игроков отказались от дальнейших экспериментов, несколько непреклонных игроков продолжали делать многочисленные попытки.

На третий день некоторым игрокам удалось создать эликсир, вызвав ударную волну в сообществе игроков.

[Зелёный эликсир первого сорта (Некачественный)]:

Описание эликсира: Эликсир начального уровня. В нём слишком много примесей, поэтому вы рискуете при его упортеблении.

Эффект эликсира: 30% вероятность постоянного увеличения атрибута силы на одно очко, с 70% вероятностью отравления и потери пяти очков здоровья каждую секунду. Максимальное количество очков атрибута силы, которое может быть увеличено этим эликсиром, составляет десять. После этого игрок будет невосприимчив к эликсиру, и он больше не будет иметь никакого эффекта.

Мастер зелий Марк: Фэн Сяоци (Игрок).

Появление эликсира привело все игровое сообщество в бешеный фурор.

Это было потому, что они обнаружили, что эликсир, созданный Мастером зелий, имел постоянный эффект.

Несмотря ни на что, это означало, что будущее Мастеров зелий было безграничным!

Эликсиры со способностью постоянно увеличивать атрибуты были бесценны. Кроме того, по мере повышения уровня Мастера зелий они наверняка смогут создавать эликсиры с более сильными и мощными эффектами.

Появление этого эликсира ошеломило игроков, которые не стали ничего учить, поскольку они сомневались в будущем Мастера зелий.

Они застонали в отчаянии, сокрушаясь о том, что упустили такую прекрасную возможность стать более могущественными.

Поэтому огромная толпа игроков в последнюю минуту поспешно заполонила Особняк мёртвых, пытаясь присоединиться к группе игроков, готовящихся изменить свою судьбу.

Звуки, издаваемые людьми, бесконечно отдавались эхом в Особняке мёртвых, не прекращаясь даже ночью.

Повышение уровня, подземелья и исследования... всё это больше не имело для них никакого значения.

В этот момент всё, чего хотели игроки, - это учиться, и даже Небеса не могли их остановить!

http://tl.rulate.ru/book/34849/1402522