

После трудных сражений игроки радостно праздновали свой урожай, в то время как другие проклинали китов, которые хвастались и щеголяли.

Тем не менее, ни Красный Дракон, ни Нежить Орков не уронили ничего впечатляющего, кроме драконьей чешуи, которую некоторые игроки сняли с помощью жизненных навыков, причина, естественно, заключалась в том, что Си Вэй сбрасывал каждую награду без разбора в личный призовой фонд и глобальный призовой фонд, как он изначально планировал.

Поначалу Си Вэй предполагал, что разделение призового фонда на три категории — золото, серебро и бронзу — расстроит игроков, и это оказалось в какой-то степени правдой: один из них действительно увидел дисбаланс такой настройки и высказался по этому поводу, даже анонимно пожаловавшись на форумах и получив за это почти 50 лайков.

Тем не менее, будет ли анонимность на форумах иметь значение для Си Вэя? Он мог видеть суть этого явления, сразу же поняв, что этим управляет Марни. Поэтому он тайком снизил коэффициент успеха лотереи в призовом фонде на 20% для себя и других игроков, которым понравился его пост, и заставил их понять боль общества...

В любом случае, Си Вэй понял, что он слишком беспокоится — бронзовый призовой фонд на самом деле содержал много полезных предметов (таких как сильные кузнечные камни), и многие игроки, которые истощили свой личный призовой фонд и собрали достаточно глобальных билетов для открытия.

И сразу же после того, как их игроки сумели что-то получить, другие игроки, которые сэкономили свои билеты, тоже начали вкладывать свои билеты из-за зависти. Это было в основном то же самое, что и игры для смартфонов, где импульсивные игроки предполагали, что шансы на успех высоки, когда они видели системную информацию «XXX удалось получить ССР». Полагая, что они тоже могут это сделать, они бросали свои деньги в игру, как будто потеряли рассудок.

Более того, поскольку Си Вэй не проводил предварительного просмотра, игроки знали только о наградах в бронзе и ничего не знали о двух других. Поэтому, чтобы предотвратить ситуацию, когда что-то вроде "награды в более поздних призах редки, но не так полезны, как сильный кузнечный камень", большинство игроков — за исключением скупых — начали черпать из призового фонда.

И когда большая часть главных призов была взята, Си Вэй великодушно открыл серебро, хотя в бронзе всё ещё оставалось немного мусора.

Предметы в серебре, естественно, были более завидными для игроков по сравнению с бронзовыми предметами призов (пурпурные, редкие предметы, камни усиления, которые предотвращали разрушение предметов при неудачной ковке), что, в свою очередь, вызывало большую реакцию и конкуренцию среди игроков.

И точно так же, как он сделал это для бронзы, Си Вэй открыл золото после того, как

большинство главных призов было получено.

Поэтому, когда появилось легендарное оружие Счастливое Пламя, все игроки сошли с ума и изо всех сил старались найти любую Нежить Орков, всё ещё находящихся на свободе, чтобы заработать любые очки вклада, которые они могли получить, стремясь к последней попытке.

Пограничные патрули герцогства Серебряного Орла были тронуты до слёз их действиями...

Мало того, что игроки спасли их в самый темный час и справились с величайшим бедствием, они просто не собирались останавливаться и продолжали искать любого оставшегося врага, туша любой огонек бедствия, который мог бы снова разжечь бедствие в его колыбели!

Даже если патрульные попытаются остановить игроков и вознаградить их едой или даже монетами за их действия, они лишь презрительно покачают головами. Заявив, что они сражаются не за благодарность, они повернутся и продолжат гоняться за нежитью!

Что делает человека героем? Вот это!

Могли ли те Священные Корпуса Храма Славы или Блестящей Белой Церкви сделать то же самое?!

.....

В конце концов, это был воин-новичок, которому удалось получить Счастливое Пламя.

Как будто он только что получил докторскую степень, он носил её с собой и дважды прошелся по городу, купаясь в завистливых или ревнивых взглядах других игроков (особенно магов), прежде чем в конце концов продать её на аукционе.

Учитывая, что игроки-маги были самыми многочисленными рядом с воинами, все они хотели претендовать на славу обладания легендарным оружием — только чтобы колебаться, когда они говорят его статистику.

Счастливое Пламя значительно усиливало заклинания типа огня и несло пассивный навык Пирошита, который был эффективен три раза в день. Сила Пирошита также увеличивается с уровнем игрока, и он может блокировать любой сверхсильный удар на сто процентов, даже если он преодолеет сам барьер — за исключением божественного возмездия.

Как бы то ни было, и огненное усиление, и Пирошит вступают в конфликт с заклинаниями водного типа. Даже если бы маг мог получить посох, их заклинания типа воды значительно снизились бы в силе.

А если учесть усиления Счастливого Пламени по духу и магическому урону, то оружие было более или менее таким же, как пурпурно-редкое.

Поскольку у магов было только одно изменение класса, Вызывающий Приливы, Счастливое Пламя, естественно, было жалким цыплячьим кормом: избегаемым и безвкусным.

«Я уже игрок, который не боится смерти. Что толку от щита, которым можно пользоваться только три раза в день!?».

Таково было общее мнение магов.

Но в конце концов именно Эдвард, которому ещё предстояло сменить класс, одолжил 15 000 игровых монет у принцессы Лии, чтобы купить Счастливое Пламя.

— Ты действительно на это купился?

Лия не могла удержаться, чтобы не спросить об этом Эдварда сразу же после того, как деньги перешли из рук в руки.

— Даже если бы ты не сменил класс, разве не существует всего лишь горстка заклинаний огненного типа?

— Ты можешь быть принцессой Тэррл, но ты явно не понимаешь мудрости Бога игр.

Эдвард ухмыльнулся в ответ.

— Я могу быть умным для человека и мог бы самонадеянно предположить, что частично понимаю его планы, я знаю, что наш Бог игр не даровал бы что-то бесполезное для нас, верующих! Он определенно планировал следующий шаг и, следовательно, продемонстрирует свой великий божественный подвиг...

Как только эти слова слетели с губ Эдварда и как бы подкрепили его точку зрения, все игроки получили системное уведомление.

[Новый класс магов: Вестник Небесного Пламени]

[Введение: Вестники Небесного Пламени открывают пути в мир огненных стихий, чтобы вызвать огненных элементаров — это пироманты, которые бросают различные мощные атаки через объединенные потоки различных языков пламени и их манипуляции над ним.]

[Нажмите здесь для получения видео]

[Требования к смене класса: маги 15-го уровня и выше.]

.....

Причина, по которой Си Вэй не давал игрокам возможность непосредственно создавать пламя, заключалась в том, что он не осмеливался использовать свою власть огня в открытую. Вместо этого он сделал так, чтобы они могли вызывать пламя из огненных аспектов точно так же, как призыватели.

Это было выгодно даже при том, что такая механика увеличивала время, необходимое игрокам для произнесения заклинаний, потому что это означало, что сила пламени не будет равна уровню игрока. Даже на более низких уровнях, Вестники Небесного Пламени смогут призвать могущественных огненных элементарей, чтобы сделать наступательную работу за них, несмотря на долгое пение, которое требовалось.

Как обычно, у нового класса было три ветви навыков.

Первый - это Небесное Пламя, которое непосредственно сжигает своих врагов в пепел, специализируясь на разжигании огня экстремального жара. У этого пути было много активных навыков в запасе, большинство из которых увеличивали тепло огненных элементарей, которые были сопоставлены с пассивными увеличивали интенсивность его пламени, вызывая ожоговые повреждения и безжалостные пожары, которые соответствовали названию самого "пламени"!

Второй — взрывник. Для них огонь был поддержкой — искусство заключалось во взрывах! Этот путь не был связан с интенсивностью пламени или температурой, достаточной, чтобы уничтожить их врагов. В любом случае, они начнут взрывать и превратят своих врагов в пыль, даже если они не смогут сжечь их! Простой, прямой и опустошительно мощный, Си Вэй с нетерпением ждал, чтобы увидеть, что игроки, идущие этим путем, в конечном итоге станут...

Последним был Повелитель Огня: раз есть путь к миру огненной стихии, зачем останавливаться на призыве пламени? Не стал бы призывать орду огненных существ и сражаться рядом с ними, крича о том, как это потрясающе. Здесь в принципе нечего было объяснять — игроки, идущие по этому пути, в основном призыватели, и в начале игры они были самыми сильными с точки зрения боевых способностей только из всех трёх ветвей, хотя сам игрок в свою очередь становился уязвимым.

В любом случае, обновление нового класса оставило игроков вне себя от шока. Маги, наблюдавшие, как Эдвард откупается от Счастливого Пламени, били себя в грудь и топали ногами, чувствуя, что упустили прекрасную возможность.

Только принцесса Лия в шоке уставилась на Эдварда, который поклонился ей, и его безмятежная улыбка осталась на лице, как бы говоря:

«Не удивляйся, всё идёт так, как задумано».

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1050200>