

Но на самом деле они играли в разные игры, и сам Ангор был совершенно сбит с толку другими игроками. Он знал не больше, чем другие горожане.

Все они были верующими в Бога игр, насколько мог судить Ангор, но их мозг, казалось, был устроен иначе, чем его собственный, и, казалось, был очень озабочен наградами, называемыми "опытом" и "предметами", в то время как сам он этого не делал. Что ещё более важно, было много игроков, которые были ранены в борьбе против Легиона скелетов, но они не только не спешили получить медицинскую помощь, они весело проводили время со своими другими товарищами.

Тем не менее, как и другие игроки, Ангор получил сообщение Си Вэя об обновлении версии системы.

Помимо нескольких чертежей зданий, которые были разблокированы, теперь была новая страница под названием Магазин вкладов. Теперь ангора сможет назначать игрокам заказные задания, такие как охота, обслуживание жилья или сельское хозяйство. В то время как игроки будут выполнять задания и получать опыт и игровые монеты, Ангор сможет видеть их различные уровни вклада.

Затем, когда их уровень вклада повысится, Ангор сможет получить новое разрешение на задание, чтобы выдать квесты более высокого уровня из Магазина вклада.

Когда игроки завершали свои заказные задания (что действительно помогает переносить кирпичи в начальной деревне), собственные очки вклада Ангора также увеличивались в его системе Повелителя и открывали новые здания, в то время как вопрос о рабочих, обслуживающих здания, можно было решить, назначив его игрокам. Уровень благосостояния города, в свою очередь, поднимется, и когда его уровень, как Лорда, поднимется, он получит ещё большее процветания, чтобы построить больше зданий...

Другими словами, при достаточном количестве игроков цикл взаимной выгоды будет продолжаться ещё долго!

Кроме того, Ангор также получил — Камень жизни, сооружение, которое может быть построено бесплатно.

Он построил его в самом центре города.

Поначалу Ангору показалось, что камень жизни - всего лишь копия горы, но когда все было закончено, он обнаружил, что это кристаллический камень в форме ромба, парящий в воздухе. Под ним было какое заклинание, которое продолжало мерцать, как фонтан.

В руководстве по системе также указывалось, что это было "чудо", и только один мог быть построен в каждом городе.

Как только кто-нибудь из игроков умирал в Диких Землях, неспособный оживить себя с помощью заклинаний или если их трупы невозможно было восстановить, они возвращались к жизни здесь, в камне жизни три дня спустя (на самом деле, они оживали рядом с камнем жизни, к которому они были привязаны - не привязанные игроки оживали рядом с ближайшим камнем жизни).

Ангор был удивлён тем фактом, что игроки могли быть оживлены, но вскоре понял, что он был просто менее опытным, поскольку другие игроки, казалось, привыкли к этому.

Возможно, теперь они не боятся быть ранеными или умирать из-за бесконечных возможностей Воскресения.

Именно поэтому в глазах горожан и самого Ангора игроки вели себя как психи.

Точкой отсчёта был боец Марни, который погиб, сражаясь сразу с несколькими воинами скелетов. Однако когда Илина - Святая-ученица вернула его к жизни, он не понял, что убившие его клинки все ещё были вонзены ему в спину, и вместо этого возбуждённо щёлкал по своей системе (хотя Ангор этого не видел, он догадывался, что тот делает).

Затем Марни весело воскликнул.

- Наконец-то, третий уровень! Погодите, а почему у меня три кровотечения?! Моё хп истощается ... О, я мертв.

С этими словами его кровь хлынула наружу, и он упал в лужу крови, умирая мгновенно и тихо.

Тем не менее, другие игроки совсем не чувствовали себя грустными, а вместо этого смеялись и говорили такие вещи, как "Марни мёртв, вы ублюдки!", пробуждая приятную атмосферу между собой.

Затем, когда Марни снова ожил, он выглядел гораздо более подавленным.

- Какой же я тупой.

Пробормотал он.

- Я только знал, что убийство монстров может помочь с повышением, но не то, что при смерти, теряется столько опыта. Черт возьми, я снова снизился на второй уровень...

Со своей стороны, Ангор придерживался мнения, что он тоже был игроком и мог бы возродиться к жизни. Но, в конце концов, у него не хватило смелости позволить кому-то заколоть его до смерти, чтобы проверить это, и поэтому он оставил этот вопрос на худшие

времена.

Между тем, приход игроков в стартовую деревню был выгодным. Некогда обветшалые дома быстро ремонтировались, и недостатка в помощи на ферме не было. Если у кого-то возникнут проблемы, они могут просто крикнуть, и под рукой окажутся игроки, готовые помочь.

Когда-то мрачный город, таким образом, стал немного оживлённым, и зимний холод, не погасил горячую страсть игроков, которые исследовали местность.

Тем не менее, не всё было так хорошо — по крайней мере, сам Ангор был почти до смерти раздражён другими игроками, которые неустанно искали его, надеясь повысить свою репутацию.

Это было бы вполне приемлемо, если бы их было всего один или два, но почти два десятка человек приходило к нему изо дня в день, никогда не оставляя его одного, даже когда он спал или отдыхал в туалете, Ангор чувствовал огромное давление. На самом деле он чувствовал, как бессонница и запор медленно сводят его с ума.

В конце концов, ему пришлось стиснуть зубы и скорректировать свои планы, поставив доску объявлений, чтобы, наконец, освободиться от лишних проблем.

Кроме того, приход игроков также оказал давление на изначально достаточное количество запасов продовольствия в городе. К счастью, Ангор обнаружил, что костный порошок, который падает с убитых скелетов ревенентов, значительно сокращает время, необходимое для созревания урожая, и после приобретения их у игроков, Ангор наконец успешно решил проблему нехватки продовольствия в городе на весь следующий год.

Между тем, безмянный город полностью изменился с усилиями строительства игроков. Бедный городок, который когда-то был меньше деревни, стал выглядеть именно так.

На самом деле, Марни, лидер торговой группы, выдавал некоторые из своих товаров, чтобы помочь развивать город. В обмен на это ему был предоставлен приоритетный выбор для ежедневных заданий по переносу кирпича, поэтому он попал в верхнюю группу и заработал титул "босс по переносу кирпича".

Тем не менее, у игроков всё ещё был предел их терпения, когда дело доходило до скучного образа жизни. Они, конечно, начали скучать по старой авантюре...

Однажды игроки собрались вместе, толпясь вокруг группы из пяти человек с самыми высокими уровнями: Илина, Эдвард, Джо, Гоу Дан и Марни.

Все они заработали достаточно игровых монет и репутации, чтобы купить очищающий миазмы Факел у Ангора, для начала выполнения миссии "Изучение окраины Долины трагических

мертвецов".

Джессика, которая была в одной команде с Илиной, осталась в городе, потому что другие игроки сильно настаивали на том, чтобы она осталась, ведь только она и Илина - Святая-ученица, могли кастовать оживление. Если они обе погибнут в Долине трагических мертвых, ни одна из них не будет возвращена к жизни в скором времени...

Затем все игроки сопроводили главную команду ко входу, прежде чем, наконец, остановиться.

- Ну вот, и настало моё время!

Марни шагнул вперёд и, пока все с завистью смотрели на него, он покрепче взял свой факел и шагнул в пурпурные миазмы.

Игрок Марни Уилф умер. Оживление через:

71: 59: 59

Все остальные игроки потеряли дар речи.

<http://tl.rulate.ru/book/36479/847040>