

Проводив великого льва, Си Вэй начал придумывать систему усиления предметов.

Во-первых, он не был демоном и, естественно, не устанавливал низкие показатели успеха, как ваши обычные игровые компании, которые калечат предметы игроков.

Тем не менее, укрепление оружия и предметов было не очень легко осуществить.

Хотя это было ремесло, которое требовало благословения от богов, у гномьих мастеров был шанс на успех и неудачу в первую очередь, и более тонкое качественное оружие также имело бы более низкий шанс на успешное усиление.

Согласно великому льву, это был предел Божественной милости Стоффа по отношению к самому миру как Богу мастерства и прекрасного вина. Это было то же самое, как игроки не могли оставаться в воздухе, сгибая законы и жестко манипулируя врагами, чтобы умереть...

В противном случае, если бы любое оружие могло быть усилено без ограничений, то во всём мире каждый ходил бы с экскалибуром.

Более того, использование искусства, которое использует Божественную милость, хорошо действовало только в начале, но если бы кто-то продолжал усиливать оружие после многократного усиления, оно определенно потребляло бы божественную энергию.

В конце концов, Стофф определенно не собирался тратить свою божественную энергию на несколько бутылок колы - Си Вэй почти наверняка будет платить из собственного кармана.

Он кончит тем, что превратится в сморщенный мяч, если не будет соблюдать ограничения и не позволит игрокам усилить своё оружие так, как они хотят.

- Когда речь заходит об ограничении, я думаю, что мне придется применять его через два аспекта: игровую валюту и укрепляющие материалы.

Игровые компании на Земле уже определили полный процесс усиления для Си Вэя, хотя у него не было необходимости создавать систему усиления, которая имеет скрытый мотив.

- Каждый прогрессивный уровень усиления потребует экспоненциального количества игровой валюты и материалов. Затем, что касается того, падает ли уровень элемента или если элемент ломается в случае неудачного укрепления элемента, это зависит от богов...

Игровая валюта была хороша, так как игроки используют её только в системе, поэтому большинство игроков были довольно богаты в данный момент.

Ключевым моментом было укрепление материалов.

Си Вэй рассматривал этот вопрос даже тогда, когда он думал о возможности иметь укрепляющую систему. Тем не менее, он оставил эту проблему висеть после того, как понял, что ему все равно не хватает сил, чтобы завершить систему укрепления, но теперь помощь Стоффа заставила его пересмотреть эту проблему.

Из темного комедийного времени Си Вэй оставил бы часть трупов монстров, убитых игроками в смертном царстве, как упавшие предметы.

Однако, поскольку игроки начали сражаться с различными монстрами, включая скелеты, зомби, гигантских пауков, некоторых гротескных зверей или деформированных людей, упавшие предметы были полностью случайными и не следовали никакой системе вообще.

- Тск. Продолжать отсюда хлопотно, лучше будет начать с нуля.

Си Вэй обвил своими щупальцами то, что, вероятно, было его мозгом.

- Кстати, я мог бы использовать механизм пункта усиления, чтобы мотивировать игроков на очистку Острова Людо-рыб.

При этой самой мысли Си Вэй вытянул свои щупальца, как будто он потягивался, а затем начал писать новые документы в свою Windows XP.

Между тем, похоже, что Остров Людо-рыб ещё не предпринимал. По крайней мере, Людо-рыбы не поднимались на берег, чтобы напасть на Деревню Людо-лягушек.

Игроки, собравшиеся на Прибрежной Равнине Бородавок, были предупреждены Ангором держаться подальше от далекого острова в целях безопасности. И все же, если бы игроки едва могли проплыть несколько миль сразу, они могли бы отправиться исследовать, что же это за чертовщина появилась над поверхностью моря...

Как только небо потемнело и все ещё недоумевали о том, что произошло, игроки получили новые системные уведомления.

Дзинь!

[Начало события]

[Нападение Острова Людо-рыб]

[Описание события: Остров Людо-рыб, который спустился с небес, вызвал приливы, которые достигают небес, и свирепые рыбаки решили вторгнуться в землю под руководством злой богини! Первое, что будет под их натиском - это Прибрежные Равнины Бородавок, где жили поколения Людо-лягушек! Когда надвигается катастрофа, как вы, герои, можете смотреть и ничего не делать? Поднимите своё оружие, используйте своё мужество и кровь ваших врагов, чтобы провести самую грандиозную приветственную вечеринку для этих захватчиков из глубин океанов!]

[Период события: не определён]

[Условие события: нет.]

[Содержание события (первая фаза): игроки должны отразить нападения Людо-рыб на деревню Людо-лягушек, получив Глаза, Жабры и Плавники Людо-рыб.]

[Содержание события (вторая фаза): игроки могут разблокировать "простую лодку" в своем списке обмениваемых предметов после того, как их обменяемые предметы упадут до определенной квоты. Игроки впоследствии смогут отплыть на Остров Людо-рыб и очистить его население, живущее под ним, и получить титул "Исследователь Семи Морей", если победить хранителей семи "морских сапфиров" и заявить о своих правах на эти драгоценные камни!]

[Примечание 1: игроки не будут сражаться в одиночку! Гномские мастера придут по мере развития событий к определенной фазе, после чего игроки смогут заплатить плату, чтобы значительно укрепить своё оружие и снаряжение! Даже плохое оружие сможет соответствовать оружию высокого класса после усиления! Итак, чего же вы ждёте? Зарабатывайте монеты и копите укрепляющие камни прямо сейчас!]

[Примечание 2: Каждый игрок, погибший в фазе Цунами, должен получить титул "доблестные герои, сражавшиеся с океаном". Приношу свои извинения за то, что не смог быстро оживить никого из вас.]

[Список предметов для обмена в событие]

[Шлем Людо-рыб (1000 Глаз Людо-рыб): Модный. Поставляется с лампочкой удильщика, приманкой для моли, а также усиливает скрытность пользователя!]

[Доспехи Рыбьей Чешуи (1000 Жабр Людо-рыб): Модные. Носите их, чтобы чувствовать себя как мертвая рыба, плавающая вверх ногами. Они бесполезны, но мы думаем, что это очень круто!]

[Сапоги Людо-рыб (1000 Плавников Людо-рыб): Модные. Ускоряют скорость плавания - но представьте себе, что вы лягушка, потому что у рыбы нет ног!]

[Камень Укрепления 1-го уровня (200 Глаз Людо-рыб): таинственный драгоценный камень со слабой божественной силой. Возможно, есть возможность усилить снаряжение.]

[Камень Укрепления 2-го уровня (200 Жабр Людо-рыб): таинственный драгоценный камень с частицей божественной силы. Возможно, есть возможность немного усилить снаряжение.]

[Камень Укрепления 3-го уровня (200 Плавников Людо-рыб): таинственный драгоценный камень с концентрированной божественной силой. Может иметь возможность значительно усилить снаряжение.]

[Камень Усиления (500 Плавников Людо-рыб): защищает ваши предметы, чтобы они не разрушились во время неудачного укрепления. Поверьте мне, оно того стоит.]

[Другое (Чтобы посмотреть нажмите здесь)]

Поскольку игроки, которых никогда не запугивали игровые компании Земли, похлопывали друг друга по спине, чтобы отпраздновать внедрение системы усиления, только Ангор, который держал себя в стороне, нахмурился при виде камня усиления в списке обмениваемых предметов, чувствуя, что всё не так просто, как кажется...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/985610>