

844. [Важная персона]:

Да, мы в порядке. Источник финансирования - не гача, а краудфандинг.

Если что, иногда мы задаемся вопросом «действительно ли это нормально, что эти люди присылают нам так много?» Мы с благодарностью используем их на зарплату и расходы на развитие.

845. [Проходящий мимо авангард]:

Конечно, используйте это хорошо.

846.[Проходящий мимо авангард]:

Ты получишь деньги, так что все в порядке, правда? Есть люди, у которых нет времени, знаете ли!

847. [Руководство]:

Если у вас нет времени, это значит, что среди ваших увлечений оно стоит на низком месте, не так ли? Мы можем подтвердить, сколько каждый человек заходит в систему, видите...

848. [Важная персона]:

Она принципиально не подходит под жанр игр под названием ММО. Здесь вполне естественно, что люди, которые «не играют», не могут догнать тех, кто «играет».

И кстати, говорить «Я платный клиент!» бессмысленно. Другие пользователи тоже платят.

849. [Руководство]:

Ну, для нас управление расы Принцессы был неожиданным...

Мы не думали, что она будет первой, и что информация будет распространена так просто...

850. [Важная персона]:

Это сделало нечеловеков очень возбужденными и энергичными, так что это само по себе прекрасно.

Если бы мы сделали возможным делать что-либо на реальные деньги, продолжительность жизни нашей игры только сократилась бы - она перестала бы быть игрой.

В ММО все зависит от того, насколько вы можете заставить людей получать удовольствие от того, что они делают, и как дать им чувство выполненного долга. Мы не можем просто позволить «реальные деньги, конец».

851. [Проходящий мимо авангард]:

Клиенты - боги, не правда ли!

852. [Руководство]:

О, Боже! Что вы сделали, чтобы упасть в поверхностный мир?!

853.[Проходящий мимо авангард]:

Лол.

854. [Важная персона]:

Есть злые боги и боги бедности, которые не слишком полезны для нас, людей.

Черт возьми, из какой эпохи ты пришел? Ну, неважно.

Самое время поговорить с глазу на глаз.

855. [Проходящий мимо авангард]:

Увидимся.

856. [Проходящий мимо авангард]:

Прощай.

857. [Важная персона]:

Теперь, давайте оставим это другому человеку. Кажется, атмосфера стала не очень хорошей, так что... скоро будет обновление для ролевиков.

858. [Могикан]:

ХАХАХАХА! Подробности!

859. [Проходящий мимо авангард]:

Появляется дикий могикан!

860. [Важная персона]:

Не очень важно для вас... я полагаю?

861. [Могикан]:

Как жаль, хах!

862. [Проходящий мимо авангард]:

Лол на то, что менеджмент знаком с Могиканом.

863. [Важная персона]:

Мы бы ни за что не пропустили такого тяжелого персонажа, ХАХАХАХА.

864. [Проходящий мимо авангард]:

Точно...

865. [Важная персона]:

Если что, это полезно для более ролевой игры чууни.

До сих пор в качестве ключа для активации использовалось имя заклинания, но теперь можно будет задать ключевое слово, и имя заклинания станет ненужным!

866. [Могикан]:

Тогда, будет ли работать для заклинания слово?

867. [Важная персона]:

Да, ну... с этим проблем нет.

868. [Проходящий мимо авангард]:

Скорость после атаки увеличивается. Кстати, работает ли это для немагических Искусств ближнего боя?

869. [Важная персона]:

Конечно, это возможно для Искусств ближнего боя. Обязательно прокричите название вашей специальной атаки.

Не забывайте об используемом заклинании или Искусстве, когда набираете ключевое слово.

870. [Анастасия Атропос Немезия]:

Хм... может, мне тоже что-нибудь придумать?

871. [Акирина]:

КОРОЛЕВА ИГР!

872. [Анастасия Атропос Немезия]:

Я оставляю этот вопрос Элли.

873. [Важная персона]:

Кстати, даже если вы не совсем в здравом уме, когда накладываете заклинание, вы все равно можете использовать имя заклинания, чтобы активировать его.

Его хорошо использовать в соло, но в группе это немного... те, кто так думает, могут быть спокойны.

874.[Проходящий мимо авангард]:

То, как ты это говоришь, заставляет меня сомневаться, стоит ли радоваться этому!

875. [Важная персона]:

Кстати, тебе придется постараться, делая позы, так как эта не автоматическая.

Делать действия заранее и сохранять их, а затем разрешить их воспроизведение... это то, о чем мы думаем, но это не будет включено в следующее мини-обновление.

876. [Проходящий мимо авангард]:

Позор! Значит, я не могу сделать несколько дублей, чтобы запечатлеть лучшие движения и воспроизвести только их, ага.

877. [Важная персона]:

Смотрите в будущее. Мы, руководство, будем наблюдать за ними с ухмылками на лицах.

878. [Проходящий мимо авангард]:

Это просто чистая гадость!

879. [Важная персона]:

Какая грубость! Мы просто проверяем, нравится ли всем игра!

Тем не менее, похоже, что Принцесса избежала мины, хм? Судя по записям в журнале, она узнала об этом от Советника, какая жалость. Если бы вы только наступили на него, один из ваших маршрутов рухнул бы, но учитывая, что вы узнали о нем от канцлера, вы пойдете по этому маршруту, хм...

880. [Анастасия Атропос Немезия]:

Так это все-таки была ловушка? Может, хватит расставлять ловушки то тут, то там?

881. [Проходящий мимо авангард]:

Внезапно разговор стал тревожным, лол.

882. [Проходящий мимо авангард]:

Что же там произошло...?

883. Важная персона

Мы были великодушны и позволили установить уровень смерти в диапазоне 10%-100%, понимаешь?

884. [Проходящий мимо авангард]:

Серьезно, Недра? Ты можешь так сильно изменить его?

885. [Анастасия Атропос Немезия]:

Конечно, я буду предупреждена, когда вы будете слишком щедры. С точки зрения личности Стеллура-сама, слишком сильное уменьшение или увеличение приведет к моей смерти, верно?

Кто бы что ни говорил, я больше не буду к этому прикасаться. Я подумаю об этом снова, когда ты заверишь меня, что примешь ненависть Стеллуры-сама на себя. Вместо меня на тебя регулярно нападают Внешние.

886. [Проходящий мимо авангард]:

Черт возьми, дробить маршрут, основываясь на исторической обстановке? Руководство,

конечно, жестоко.

887. [Проходящий мимо авангард]:

Ненависть Стеллуры-сама слишком жестока, нельзя так играть.

888. [Проходящий мимо авангард]:

Собачки, регулярно преследующие тебя, чертовски страшны.

889. [Проходящий мимо авангард]:

Это могут быть лягушки, понимаете?

890. [Проходящий мимо авангард]:

ЭТО ЕЩЕ ХУЖЕ.

891. [Важная персона]:

Как грубо!

Это результат следования настройкам Недра и расы, вполне естественно, что существует возможность разрушения пути эволюции, верно?

892. [Проходящий мимо авангард]:

Естественно... да?

893. [Анастасия Атропос Немезия]:

Кстати, спрошу, раз уж есть повод - не написано, что будет, если умереть, не имея на данный момент денег?

894. [Важная персона]:

То же самое, что и раньше - уменьшается из ваших текущих очков опыта, понимаете?

895. [Проходящий мимо авангард]:

Он?

896. [Проходящий мимо авангард]:

А?

897. [Важная персона]:

А? Вы не заметили?

Есть такой обычай - оставлять умершим деньги. Без этого, оплата будет вычтена из ваших текущих очков опыта, исходя из вашего текущего уровня.

898. [Проходящий мимо авангард]:

Так вот почему мне показалось, что он немного опускается?!

899. [Проходящий мимо авангард]:

Так что это плохая идея - депонировать все это, черт возьми!

900. [Проходящий мимо авангард]:

Тогда, если я оставлю при себе 2 йены, он возьмет у меня только 1 йену?

901. [Важная персона]:

Уклонение от уплаты налогов?

902. [Проходящий мимо авангард]:

СЛОВО!

903.[Проходящий мимо авангард]:

Уклонение от уплаты налогов, лол.

904. [Важная персона]:

Что вам больше нравится: когда бессмертные жалеют вас за то, что вы постоянно предлагаете им 1 йену, или когда они смеются над вами?

905. [Проходящий мимо авангард]:

Оба варианта звучат раздражающе?!

906. [Важная персона]:

Кстати, поскольку Принцесса - главная, она не обязана жертвовать, но ей скажут: «О, Сир... как жалко, что вы умерли».

907. [Анастасия Атропос Немезия]:

НЕУВАЖИТЕЛЬНО! ЭТО НЕУВАЖИТЕЛЬНО!!!

908. [Проходящий мимо авангард]:

Лол.

[Люди] Общая тема 38 [Множество рас].

1. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Это общая тема для обсуждения нечеловеков.

Здесь находится тема, относящаяся к негуманам в целом, или выбирайте из ссылок ниже!

Предыдущая тема: <http://□□□□□□□□□□>

Человечество в целом: <http://□□□□□□□□□□>

Нечеловечество в целом: <http://□□□□□□□□□□>

Люди: <http://□□□□□□□□□□>

Зверолюди: <http://□□□□□□□□□□>

...

Фей: <http://□□□□□□□□□□>

Деми-люди: <http://□□□□□□□□□□>

Слизь: <http://□□□□□□□□□□>

...и т.д.

>>980 Позаботьтесь о следующей!

259. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Хммм... Понятно.

260. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Что случилось, внезапно?

261. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Ааа, загляните в тему прогресса. Пришла информация от Принцессы.

262. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

О, вот, пришло. Давайте посмотрим.

263. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Район Старого Храма, эээ... там есть какой-то старый храм?

264. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Должно быть, она называет его так, потому что он там есть, верно? А Бессмертные поздно расцветают, хм...

265. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Ну, конечно, Бессмертные имеют имидж сильных в поздней половине.

266. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Где опять было 2 - 2?

267. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Это карта высокого уровня «Северо-восток с нежитью».

268. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Ооо, точно. Там, наверху.

269. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Значит, Бессмертным нужно идти туда? Звучит сурово.

270. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

...Если идти в Недра, разве смерть не быстрее?

271. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

О, есть смысл?

272. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Не сработало.

273. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Ты уже пытался?

274. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Да, получил ограничения, как и другие.

275. [Анастасия Атропос Немезия]:

Пока вы не войдете спереди и не пройдете через [Испытание], вы - посторонний. На данный момент мы обнаружили только один вход в старом храме Стеллура-сама, который находится в зоне 2 - 2.

276. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Пришла принцесса.

277. [Искатель приключений - человек]:

Значит, это район Старого Храма, потому что там находится старый храм Стеллуры-сама?

278. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Правильно идти в эту область в партии 25+, не так ли...

279. [Анастасия Атропос Немезия]:

Я думаю, что было бы неплохо сформировать рейд со всеми Бессмертными, какие только есть. Когда вы прибудете в центр области Старого храма, вы получите соло-квест, так что там начинается настоящее дело.

Не знаю, как у других рас, но, думаю, у вас тоже есть что-то похожее, так что постарайтесь.

А теперь прощайте.

280.[Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Спасибо, Принцесса!

281. [Искатель приключений - человек]:

Обезглавливание.

282. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Мгновенно и безжалостно, лол.

283. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Все-таки королевская власть и правящие классы, хах... Только у лидеров групп есть свои навыки, не так ли.

284. [Искатель приключений нечеловеческой расы]:

Да. Другими словами, это будут только люди, которые образуют стабильную группу со своими друзьями.

[Дополнение] Теневая тема 9 [Волнение]

Это общая тема, где собираются красные игроки.

Ее могут видеть только красные игроки.

Если вы собираетесь войти в город, [Крадущийся] и [Маскировка] являются обязательными предметами. В противном случае вас поймают стражники у ворот.

Помимо общей камеры смерти, есть еще одна, предназначенная для красных игроков.

Текущее снижение опыта. Если вы несете украденные предметы, они будут выпадать с высокой вероятностью. Когда за вас отомстят, все украденные предметы выпадут. Вы попадаете в специальную тюремную зону на определенное время.

Помните об этом.

Обязательно прочитайте правила на официальном сайте, касающиеся красных игроков.

Правила криминального RP: <http://□□□□□□□□>

Предыдущая тема: <http://□□□□□□□□>

>>980 Следующая.

632. [Таинственный персонаж]:

Здесь больше людей, так как прибыла вторая группа.

633. [Таинственный персонаж]:

Да.

634. [Таинственный персонаж]:

Неужели вокруг нет красных гильдий?

635. [Таинственный персонаж]:

Конечно, есть. Кто ты: злодей RP или просто подонок?

636. [Таинственный персонаж]:

А зачем такой выбор? Это было бы RP.

637. [Таинственный персонаж]:

Тогда тебе стоит обратиться в гильдию Молниеносных убийц. Это группа, которой нравится играть злодеев.

638. [Таинственный персонаж]:

Фракция, которая имеет мораль и следует правилам руководства.

Фракция, которая не допускает халтуры.

Есть эти двое. Так что да, мы разделим ее между теми, кто любит RP, и мусором, понимаете?

639. [Таинственный персонаж]:

Понятно. Я так понимаю, что Молниеносные убийцы - это первое?

640. [Таинственный персонаж]:

Да.

Только помните, что молниеносные убийцы явно избегает детей-игроков. Они и близко не подойдут к группам с детьми. Их цель - старшеклассники и старше.

Если вам это не нравится, есть места с более мягкими правилами. Так что вы будете делать?

641. [Таинственный персонаж]:

Нет, я не против этого, но ведь нельзя нападать в первую очередь на школьников начальных классов?

642. [Таинственный персонаж]:

Да. Люди там хотят, чтобы дети получали удовольствие от игры, поэтому они избегают вечеринок с детьми. Они также не нападают на членов группы.

Черт, да так в основном вся первая партия себя ведет. Одно дело, что в нападении на детей тоже нет ничего веселого.

Теперь, когда появилась вторая группа игроков, стало больше людей, которым все равно.

643. [Таинственный персонаж]:

Понятно. Спасибо.

644. [Таинственный персонаж]:

Конечно, развлекайтесь.

821. [Таинственный персонаж]:

Кстати, а что насчет тех парней, которые сказали, что пойдут за Принцессой?

822. [Таинственный персонаж]:

Ничего не слышал, эх.

823. [Таинственный персонаж]:

Разве они все еще не готовятся?

824. [Таинственный персонаж]:

Кому какое дело до людей с маленькими сиськами и промежностью, которые действуют на основе зависти, а не отдачи. Мы можем только молиться, чтобы нас не втянули в это. У меня очень плохое предчувствие.

825. [Таинственный персонаж]:

Охранники этой девушки, или, лучше сказать, фанаты... там много лучших игроков первой партии...

826. [Таинственный персонаж]:

Сама девушка тоже одна из лучших, но у нее есть явная слабость, так что...

827. [Таинственный персонаж]:

Почему бы вам не нацелиться на нее, если у нее есть явное слабое место?

828. [Таинственный персонаж]:

Риск высочайшего класса, и оно того не стоит.

829. [Таинственный персонаж]:

Это снаряжение не падает, дроп с мобов в основном поглощается [Секретами некроманта], так что она их не держит. Возможно, она вкладывает деньги, поэтому единственное, что выпадет - это ингредиенты?

Возможно, она получит много денег, но... не стоит рисковать, если ее фанаты набросятся на меня в полную силу.

830. [Таинственный персонаж]:

Только подумайте, сколько у нее фанатов...

831. [Таинственный персонаж]:

Может, нам стоит избегать Стартового города и Белстеда некоторое время, а?

832. [Таинственный персонаж]:

Да. Если мы должны эвакуироваться, то это должно быть к северу от Запада, ага.

833. [Таинственный персонаж]:

Согласен. Я воздержусь от участия в этом.

834. [Таинственный персонаж]:

Похоже, у нее довольно высокий уровень [Раскрытия] и [Чувствования], так что...

835. [Таинственный персонаж]:

По крайней мере, у нее определенно высокий уровень [Чувствования].

836. [Таинственный персонаж]:

РК - это сбор информации, не так ли.

<http://tl.rulate.ru/book/40339/2050638>