

Когда Чен Луо закончил преобразовывать мир поверхности Абиссала, он начал переделывать игровой процесс.

Теперь, когда вид Абиссалов вошел в мир поверхности Абиссала, важно было дать игрокам достаточный стимул, чтобы войти и уничтожить вид Абиссалов.

Чен Луо подумал об этом и случайно разместил на форуме объявление об обновлении патча.

"Объявление о публичной бета-версии патча 0.42".

I. Как Абиссальная Воля чувствует растущую силу воинов экспедиции, она чувствует угрозу и перенесла все свои биллокации в тринадцать подземных миров, так что, пожалуйста, воины, продолжайте свое путешествие в Абиссальную Бездну, чтобы уничтожить там Абиссальных Демонов!

Во-вторых, с уходом Абиссальной Воли, создатель превратил поверхностный мир Абиссалии в среду, подходящую для жизни воинов, но вся инфраструктура в нем должна быть построена самими игроками.

В-третьих, метод превращения точки рождения в станцию гильдии был скорректирован следующим образом: убейте любого из Повелителей Демонов на первом уровне Пропasti, и они сбросят Орден Строительства Деревни, через который точка рождения может быть превращена в станцию гильдии.

После постройки резиденций гильдий воины должны сами копать, убирать, строить и обслуживать их, то же самое касается и после смены резиденций.

Ответственность за строительные материалы для соединения гильдий лежит на воинах.

Стиль и масштаб здания вокзала гильдии определяются самими воинами.

В-четвертых, коэффициент расхода между реальным миром и поверхностным миром пропасти корректируется на 1 день - 1 год.

Каждый воин, вступающий в абиссальный мир, должен убивать по крайней мере двадцать видов абиссалов каждый месяц, чтобы иметь право продолжать игру.

Магов, воинов, наемных убийц, истребителей демонов и священников света, пожалуйста, научите их у мастеров-тренеров на вашей родине, что будет стоить вам духовных монет.

Помимо покупки игрового оборудования у репутационных торговцев, убийство демонов в пропасти также будет сбрасывать оборудование для каждой профессии.

Качество оборудования разделено на семь уровней: обычный, прекрасный, отличный, легендарный, эпический и артефакт.

После того, как первый слой пропасти будет очищен, первая "Экспедиция на поверхность" будет расставлена в соответствии с ранжированием баллов.

Игроки, занявшие 1-10 места, получают за свою профессию награду "Легендарное оружие" в дополнение к первоначальной награде.

Игроки, занявшие 10-100 места, будут награждены Превосходным оружием.

Игроки со 100-го по 1000-й будут награждены Превосходным оружием.

Турнирная таблица будет обновляться в режиме реального времени, и все игроки смогут просматривать свой рейтинг и очки.

Десять, пока это все, что я могу придумать, и я пришлю заплатку, когда придумаю, это так капризно.

.....

После того, как игроков выгнали, они все обсуждали то, что происходило на форумах, и теперь, когда объявление об обновлении 0.42 вышло, форумы Еще одна сковорода.

"Я вам вот что скажу: обновления никогда не приветствуются, все остальные игры делают объявление заранее, а затем обновляются". Эта собака сначала официально обновляет, а затем каждый раз делает объявление, какая чертова игра!"

"Как получилось, что эта игра каждый день одна и та же, что и обезьяны..."

"Это обновление также висит на волоске, дома и места должны быть построены сами по себе"? Теперь мы действительно идем за кирпичами?"

"Боюсь, что строительство дома само по себе займет всего несколько лет для нас, мирян."

"О, не волнуйтесь, там будет много мешков с дерьмом, ищущих строителей из реального мира для строительства внутри, и эти большие организации Люди, они беспокоятся об этом? Тогда у тебя просто должны быть деньги, чтобы купить его!"

"Трава, это что, домашний раб в реальности и домашний раб в игре?"

"С домом, который нужно построить, и деньгами, которые нужно заработать на живописи, я чувствую себя, как будто у меня немного меньше печени!"

"Вдруг мне кажется, что собаки нечаянно сделали хорошее дело... подумайте о дизайне дома... кроме строителей. Строительные материалы хотят люди, верно, и большинство из этих навыков по строительству домов не будет доступен для большинства людей, за исключением перемещения кирпича, что, безусловно, создаст много Работа. Это определенно хорошее место для повторного ввода рабочей силы для тех, кто в действительности безработный. Те страны и регионы с высоким уровнем безработицы, скорее всего, будут раздавать награды чиновникам собаководства!"

"Я говорю, когда ты так говоришь, я думаю, что это действительно возможно, эта игра на 100% реалистична, и вполне возможно вложить реалистичную карьеру в И здания скопированы! А реальный мир и игровой мир теперь течет день за днем, и те, у кого есть профессиональные навыки, теперь могут иметь дополнительную работу на полставки в игре. Мир может заработать еще один пенни и все равно стимулировать экономику внутри реальности. Теперь, когда я думаю об этом так, это действительно потрясающе!"

"Забудь об этом, мне все равно, сделает собака чиновник или нет, все, что меня волнует, это новая карьера и табло! Теперь, когда табло вышло, это заставляет нас всех рисовать, собака чиновник пытается заставить меня от печени до цирроза печени ах!"

.....

Когда Чен Лоу увидел эти сумасшедшие комментарии на форуме, он не мог не посмеяться, он не задумывался о том, чтобы обеспечить рабочими местами безработных в реальном обществе, так как для стимулирования экономического развития внутри реального мира это было еще большей чушью.

Его это волнует?

Чен Лоу просто слишком ленив, чтобы помочь игрокам с построением их мира, если вы хотите играть в игру, вы должны сделать это сами.

Я не твой отец, я должен все испортить для тебя.

Специально для тех, кто хочет колонизировать страну, Чен Луо не позволит игрокам насладиться бесплатным обедом.

Пока игроки один за другим выплевывали обновления игры, уже было много игроков, которые вошли в Абиссальный мир раньше всех остальных.

Когда они увидели совершенно новый мир Абиссала перед ними, они все упали челюсти в шок, почти подозревая, что они посадили на борт неправильную игру.

Было ли то, что они видели перед собой, на самом деле тем миром, в который они приземлились?

Первоначальный Абиссальный мир освещался тремя кровавыми лунами десятилетиями и был темным, но большинство из них знало, что он бесплоден и разрушен, особенно после того, как они впервые пришли поиграть в человекобомб, и уже давно превратились в руины.

А потом в мире Бездны появилось солнце, и теплый, мягкий свет озарил мир.

То, что казалось совершенно другим миром, чем тот, который они видели раньше, предыдущий мир метко назывался Бездна, но теперь этот мир можно описать как рай.

Там были извилистые и катящиеся высокие горные хребты, вершины которых были покрыты снегом, и издалека они были настолько великолепны, что не могло не захотелось не пойти и исследовать их.

Огромные и зелёные древние деревья стоят высокие и высокие, словно гигантские, гордо стоящие в тумане гор.

Повсюду зеленые холмы и зеленая вода, щебетание птиц и насекомых, все выдержано в оригинальном стиле, густое море облаков, это выглядит как рай на земле.

Не одна точка рождения была такой, но весь Абиссальный мир превратился в такой красивый пейзаж.

Многочисленные игроки удивлялись, начали скриншот и запись видео, здесь любой скриншот направления, могут быть подобраны в качестве обоев.