

Игровая система дополнила очередную порцию информации, которую он получил. Аллевия поделилась подробностями о том, как Боги могут умереть. Сначала он не придавал этому большого значения, пока не пришло уведомление об игре. Когда происходило одно из следующих событий, учетная запись игрока навсегда блокировалась в игре!

Итак, сначала было очевидное. Когда Бог потеряет всех своих верующих, они умрут. Но был более быстрый способ, чем выслеживать каждого верующего. Это должно было просто уничтожить всех их Оракулов!

Причина была проста: без Оракула невозможно было донести их волю до верующих! С каждым уровнем, полученным игроком, он получал дополнительный слот Оракула. Всего получается семь, если игрок добрался до уровня 6.

Если Оракул умер естественной смертью, игрок мог назначить нового Оракула на его место. Но если они погибнут в бою или будут убиты, то потребуется три месяца в режиме реального времени, прежде чем они смогут назвать нового Оракула!

Таким образом, каким бы сильным ни стал игрок, у него всегда будет слабое место! Так что это означало, что игрокам действительно нужно было обращать внимание на NPC. Как только он подумал, что это конец, его поразила другой метод.

Когда характеристики игрока больше не могли поддерживать его божественность, он умирал! Итак, скажем, Бог 3-го уровня потерял достаточно характеристик, чтобы его можно было сравнить с Богом 2-го уровня. Что ж, тогда их характеристики больше не будут поддерживать их божественность, и они будут устранены!

По сути, это означало, что каждый игрок был наиболее уязвим, когда только что поднялся на новый уровень! Бог уровня 2, близкий к достижению следующего уровня, может принять три или четыре смерти, прежде чем он действительно умрет и будет забанен. Но совершенно новый Бог уровня 3 не получит даже одну смерть!

Кольт почувствовал, как нарастает головная боль, когда понял, насколько сложной на самом деле будет эта игра. Соло-игроку было практически невозможно выжить. «Формат определенно для профессионалов. У обычных игроков в этой игре нет шансов». Глаза Кольта ненадолго заблестели, когда он подумал о том, насколько огромным он будет!

Эта игра наверняка станет сенсацией на стриминговых сервисах. Зрители не знали, когда вылетят их любимые игроки. Это давало ощущение напряжения, которого они не могли найти больше нигде!

«Разработчики подошли к этому с умом. У игры явно есть срок службы. Он может быть довольно коротким или довольно длинным, в зависимости от того, сколько людей они пригласят на него при общем выпуске». Кольт начал сомневаться в своем плане заработать на продаже информации об игре.

Было очевидно, что он мог бы заработать больше, если бы относился к этому серьезно. Проблема заключалась в том, что за ним больше не было команды поддержки. «Хм? Подождите, она ничего не говорила о гильдиях!

Кольт выругался, когда понял, что не хватает важной информации. Это определенно было бы тем, на чем сосредоточилось бы большинство команд. Однако вопрос, на который они все хотели бы получить ответ, заключался в том, существует ли ограничение на количество членов, которые они могут иметь. Если бы Кольту пришлось гадать, то он бы сказал, что есть.

«Это странным образом похоже на открытый турнир. Это означает, что должны быть замешаны призы. Кольт был в сети уже много лет, и в играх, предназначенных для соревнований, всегда были доступны награды.

Кольт начал понимать, что наткнулся на настоящую сокровищницу. Если бы эта информация была известна даже немного раньше, чем конкуренты, это дало бы ему значительное преимущество. Несколько игроков уже стали жертвами мысли, что они могут возрождаться бесконечно, и сразу же начали с РК. «Тот игрок, который напал на меня в Царствах Смертных, вероятно, тогда забанен. Интересно, сколько других уже стали жертвами этой системы?»

«Теперь вы получили все, что я могу предложить. Вы можете не торопиться, собирая предметы в сундуках, но будьте осторожны. Потерянные души за пределами этой гробницы бросят в вас все, что у них есть, чтобы попытаться захватить фрагмент Первого Пламени. .» — безразличным голосом сказала Аллевия.

— А как насчет двух других, с которыми я пришел? — спросил Кольт, почувствовав, что их разговор почти окончен.

«Они были вознаграждены за свое выступление. Как только вы покинете эту комнату тем же путем, которым вошли, вы снова окажетесь у входа в гробницу. Желаю вам удачи, юный Бог. Да будут Небеса навеки благосклонны к вам». Когда Аллевия закончила это предложение, ее призрак исчез. Оставив Кольта одного в тихой комнате.

Он вздохнул, оглядев комнату, прежде чем выбрать первый сундук, который нужно открыть. Внутри он нашел 8 золотых монет. Он чувствовал себя немного не в восторге от этого, когда хранил их в своем инвентаре. В следующем сундуке было несколько видов оружия, но система пометила их как квестовые предметы, которые он должен был передать Джарксосу.

То же самое произошло и со следующей парой сундуков, которые его раздражали. Однако когда он открыл последний сундук, то обнаружил внутри круглый щит. Щит был деревянным, с серебряным ободком по краю и выступающим шипом в центре.

[Обычный щит Скардиана]

[+2 Выносливость]

[Описание: Обычный предмет, когда-то принадлежавший слабым Скардианским богам.]

Кольт нахмурился, прочитав прилагаемое к нему описание. Это было почти так, как если бы текст был предназначен для того, чтобы разозлить его, преднамеренно делая вывод, что он слаб! — Скажи мне что-нибудь, чего я не знаю! Кольт вздохнул.

Действительно, он был слаб, когда рассматривал различные способности, которые игроки могли получить по мере продвижения по уровням. Единственный вопрос, который сейчас крутился у него в голове, был... Как далеко он может зайти?

Кольт экипировал новый щит и поклонился мраморному монументу, который теперь молчал. Теперь комната определенно напоминала могилу. Затем Кольт приготовился к предстоящему бою. Ведь ему еще предстояло выбраться живым...