

[[ Системное уведомление:

Обновление на тему "Агрессивное Возмездие Гоблина."

Агрессивное Возмездие Гоблина : Набор миссий

Игрок только что обнаружил убежище гоблинов, Гнорка. Убейте гоблинов и не дайте им вторгнуться в эти земли.

Миссия начнется через 00 : 10 : 00 .

Награда: Основаны на результатах работы.

Убить 1 гоблина: Опыт + Базовая награда

Убейте 10 гоблинов: Опыт увеличивается на 0,5 + 1 Серебряная руда (2 звезды).

Убить 50 гоблинов : 5 слитков Рассветной стали (2 звезды)

Убейте 100 гоблинов : 1 бревно Железной груши (3 звезды). (Если вы выполнили задание по отдельности, награда будет такой, какая она есть. В случае завершения группой, кроме награды за опыт, группе дается только 1 комплект) [1]

Убить 1 тролля: Опыт + 1 серебряное ядро (2 звезды)

Убейте 5 троллей: Опыт увеличится на 2 + 5 слитков Рассветной стали

Убить 10 троллей: 1 бревно Железной груши + 10 серебряных монет

Убить лидера: 1 кристалл души (4 звезды) + 10 золотых монет

Больше всего убийств (индивидуально): 1 слиток Древесного Хрусталя (3 звезды), 2 слитка Звездного Золота (3 звезды), 5 серебряных монет, повышение на 1 уровень, Уровень отношений с человеческими силами становится [Почетным], титул [Друг человечества].

Большинство убийств (группа): 1 слиток Звездного Золота, 5 серебряных монет, 1 уровень вверх, Уровень отношений с человеческими силами становится [Почетным], титул [Отличный помощник].

Базовая награда 2 слитка Гибкой стали , 5 Темных жемчужин, 3 серебряные монеты, увеличение опыта на 50%.

Штраф за провал: Разрушение ближайшего города

Потеря 2 уровней с уменьшением полученного опыта на 30% за 2 недели

Уровень взаимоотношений с человеческими силами на уровне [Неприязни]

Миссия начнется через 00 : 00 : 00 ]]

"В атаку!"

Как только барьер деактивировался, множество игроков и NPC побежали на ближайшую армию гоблинов. Поскольку барьер не был подвижным, Командный центр отменил идею

внезапной атаки, поскольку любое движение вблизи особняка будет замечено разведчиками. Поэтому они решили взять вариант полностью лобовая атака. Что же касается самых сильных, то, кроме Миделя и Армана, остальные прятались со своими способностями, эффективно скрывая свои ауры и запахи от посторонних глаз.

**\*ворчание\***

Гоблины были ошеломлены появлением огромной армии людей и поэтому не успели должным образом отреагировать. Прежде чем они успели предпринять первые шаги, огромное и обширное количество заклинаний и стрел окутало небо, заслонив часть его от взгляда низкорослых зеленых людей. Снизу оно выглядело мириадами цветов, напоминающих северное сияние, видимое из северного полушария Земли, но только более красочное и опасное.

На этот раз использовалось гораздо больше заклинаний по сравнению с предыдущими попытками других гильдий. При помощи NPC мощь и импульс этой атаки были гораздо более пугающими и устрашающей, чем ее предшественница. За таким потрясающим зрелищем было бы приятно понаблюдать, но к сожалению, оно не было предназначено для этого.

Потребовалось немного времени, прежде чем множество атак приземлилось, обрушив на армию гоблинов сокрушительную силу разрушения и уничтожения. Атаки были нацелены именно на орду, расположенную на поляне за Особняком, вплотную граничащей с горой. Как только они приземлились, последовал огромный шквал взрывов, временно заглушив боевой клич приближающихся авангардов. Раздались различные цветные взрывы, причем мириады зеленых, синих, красных и оранжевых цветов особенно доминировали на сцене.

Как только дым рассеялся, от прежней оживленной поляны открылся вид на невероятно кровавую сцену. Несколько гоблинов еще дышали, почти вся земля была покрыта рвами, раздавленными частями тела, и вытянутыми конечностями и темно-зеленой жидкостью. Мощь атак почти уничтожила всю армию гоблинов на поляне, оставив за собой только приблизительно 140 гоблинов, из предыдущих более 300 живых.

"Краввввв"

Разъяренные, другие войска, стоявшие у особняка и горы, издали беспорядочную серию криков, прежде чем броситься на приближающуюся армию. Издалека орда гоблинов, сбегавшая с горы, казалась огромной волной, еще больше несущейся вперед.

"Похоже, те, что прячутся под землей, уже прибыли. Ладно, ребята, атакуем с флангов. Давайте покажем этим людям, из чего мы, гильдия Восточного Ворона, сделаны!"

"Ага!"

Ранее, до начала атаки, большинство гильдий собирали своих товарищей, чтобы спланировать последовательность атаки. В конце концов они сгруппировались вокруг NPC, причем некоторые из них управляли флангами, а другие наносили прямой урон. Чтобы повысить эффективность своей работы, игроки формировали команды, в надежде получить награду за командные убийства. У некоторых была идея передать последнюю возможность удара одному из своих членов, хотя эта тактика использовалась гильдиями. Однако Heaven System справедлива, и если человек в настоящее время находится в группировке с другими игроками, то любое убийство, которое он совершит, будет учитываться не индивидуально, а коллективно.

В гильдиях заставляли своих лучших игроков играть в одиночку, но часто их группа помогала игроку в уничтожении монстров, и это была верная тактика, которую хотела использовать

каждая гильдия.

В настоящее время гильдия Восточного Ворона была самой сильной гильдией среди тех, кто был выбран для управления левым флангом, поэтому они взяли на себя командование.

Дайци лично возглавил этот крестовый поход вместе с несколькими другими высокопоставленными игроками, хотя номинально он был лидером, поскольку его сила превосходила всех остальных.

Повернувшись лицом к Свифт Блейду, Дайци заговорил.

"Ты и Дриэм Тайгер пойдете в одиночку и уничтожите как можно больше гоблинов. Думайте только о прыжке. Забудьте пока о награде за первое место. Просто цельтесь убить как можно больше гоблинов. Наша цель - получить как можно больше 3-звездочных материалов. Я сомневаюсь, что будет еще одно такое событие, которое предложит столько материалов, как это."

"Хорошо, босс." - С этими словами Свифт Блейд отклонился от отряда и ушел вместе с Дриэм Тайгером.

"Дед, я надеюсь, ты сможешь присматривать за боссом." - сказал Дайци мужчине рядом с ним.

"А? - Дранкед Хог, нахмурился. - Вы должны понимать, что босс этого события должно быть далеко за пределами наших возможностей. Литтл Вайт и Литтл Сонг уже упоминали об этом, не так ли?"

Вайт Зеро и Литтл Сонг оба участвовали в предыдущем нападении на орды гоблинов, однако они оба погибли в той битве. Придя в себя, они рассказали Дайци обо всем, дав ему больше информации об умениях босса.

"Действительно, но я сомневаюсь, что Город не подготовил кого-нибудь, чтобы справиться с ним. В самом деле, получить четкий выстрел в золотую возможность было бы не так сложно, как столкнуться с боссом полностью самостоятельно, не так ли?" - небрежно ответил Дайчи.

"Тогда я сомневаюсь, что ты единственный, кто мог бы догадаться и об этом."

"Я никогда этого не говорил. Мы просто должны быть быстрее их. Ты сможешь это сделать, дядя?" - Дайци посмотрел на Дранкед Хога, Старика Дзиро.

"Мой радиус действия не так уж велик. Дриэм Тайгер был бы лучшим выбором." - Дзиро вопросительно посмотрел на Дайци.

"Я бы пошел с ним, но, учитывая твой недавний прорыв, я больше верю в тебя."

"\*вздых\* Хорошо. Хотя мне придется подойти ближе, и я сомневаюсь, что это будет легко."

"Не волнуйся. - ответил Дайци. - Я помогу тебе с этим."

Дранкед Хог хмыкнул: "С великим Дайци, чего мне бояться?"

Несмотря на то, что казалось, что они ведут приятную и мирную беседу, они были всего в 10 метрах от столкновения с ордой. Очевидно, оба игрока общались во время бега на высокой скорости.

Подобные разговоры либо продолжались, либо были ранее завершены различными присутствующими гильдиями. Даже если убийство босса было далеко от их нынешних способностей, нанести последний удар все еще было возможно. Поскольку на кону стоял 4-звездочный материал, все гильдии не могли просто так отпустить его, не попытавшись. Учитывая текущее развитие событий, большинство из них сомневались, что они все еще могут получить начальное [Пустое серебро] с очень немногими, кто верит, что это возможно, предполагая, что босс может быть фактическим существом, которое они должны устранить. Таким образом, убийство босса даст им не только материал высокого уровня 4 звезды, Кристалл души с 10 золотыми монетами, что более чем в сто раз превышает текущие доходы большинства гильдий, но, возможно, и другой материал высокого уровня 4 звезды [Пустое серебро].

Прямо перед столкновением с ордой Дайчи посмотрел вперед и тихо сказал с улыбкой на губах:

"Пусть победит лучший игрок."

Факты Infinite Realm:

Старик Дзиро - кровный дядя Дайци, который учил его боевым искусствам, как драться и играть. Он старейшина гильдии Восточного Ворона, один из главных заинтересованных лиц и один из очень немногих людей, которые сделали гильдию Восточного ворона тем, чем она является сейчас. У него особый глаз для выявления талантов, как это было с Дайци, Дриэм Тайгером, Вайт Зеро и Литтл Сонгом. Предполагается, что его реальный возраст в пределах 42-52 лет.

<http://tl.rulate.ru/book/50353/1303029>