Глава 496: Патч 4.0

Сьюзен вытащила пульт дистанционного управления и нажала на кнопку включения, активировав голографическую трансляцию логотипа Завоевания и следующую сцену нового обновления.

Патч обновления начался с воспроизведения трейлера предстоящего события.

***

Трейлера открыла сцена, в которой камера не смотрела ни на что, кроме темных пустых и пустынных земель. Затем камера поднялась, показывая Луну, расколотую и разбитую вдребезги, звезды, такие тусклые, что их едва можно было разглядеть, а затем снова сфокусировался на земле.

Это было похоже на точку зрения от первого лица кого-то, кто впервые увидел Подземный Мир. Он шёл, осматривая пейзажи, и прямо рядом с собой он услышал шаги. Посмотрев в сторону, он увидел ещё одно существо, это была нежить, лишенная жизни – зомби. Зомби не напал на этого человека, заставив его посмотреть на свои руки, которые тоже оказались сделаны из гниющей плоти и костей.

Он тоже был нежитью, а прямо за ним было ещё много-много нежити, так много, что он не мог увидеть их конца, как бы ни старался.

Эта нежить, казалось, вся шла в одном направлении, с одной целью, даже тот, кто демонстрировал нам эту сцену, был обязан продолжать двигаться вперед, даже не смотря на то, что мог оглядываться.

Марш длился недолго, так как нежить остановилась перед стеной тумана, настолько густого, что, казалось, он был осязаем.

Туман рассеялся, открывая то, что теперь было известно как самое могущественное царство Завоевания. Царство Нежити. Там стоял целый город, полный нежити, настолько могущественной, что эти простые зомби и низкоуровневая нежить не могли сравниться ни с одним из них.

Рыцарь Смерти появился перед главным героем.

Он был облачен в полную броню, черную как ночь, с башенным щитом и фламбергом сбоку.

Рыцарь Смерти схватил голову главного героя, повернул её влево, вправо, как будто осматривал скотину, и затем сказал:

- Ты вроде не слишком попорчен. Следуй за группой, там ты найдёшь своё снаряжение, и тогда твоё путешествие начнётся, - сказал он.

Затем Рыцарь Смерти отошёл, осматривать другую нежить.

Главный герой трейлера, последовал в том направлении, куда указал ему Рыцарь Смерти. Там была ещё одна группа нежити, только они не выглядели такими же снаряженными, как Рыцарь Смерти, который осматривал его, хотя качество их доспехов было не слишком плохим.

Любой, кто видел приключения Скелета, знал, что это были Капитаны Нежити.

Один из этих Капитанов сунул меч в руки зомби и указал вперед, чтобы тот подошел к другому Капитану, который ткнул ему в грудь доспехи.

Зомби должен был экипировать броню.

Как только он это сделал, перед ним появилось сообщение.

***

Добро пожаловать, вновь обращенная нежить на службу Его Величеству, Королю Нежити.

Вам дали шанс доказать свою ценность, преуспеть в миссиях, порученных вам Легионом Нежити, и заслужить шанс пополнить свои ряды.

Смерть никогда не будет для вас проблемой, так как вы сможете вернуться независимо от того, сколько раз умрете, чтобы продолжить свою миссию.

В Легионе Нежити вы обязаны следовать Кодексу Рыцаря: никогда не убивайте безоружных, никогда не нарушайте приказов, никогда не дезертируйте из Легиона.

Удачной охоты, и навсегда запомни: НИКАКОГО ГОЛОДА, НИКАКОЙ УСТАЛОСТИ, НИКАКОГО СТРАХА.

***

Затем зомби взял на себя свою первую миссию… произошел скачок времени и он стал Элитной Нежитью, получив лучшее снаряжение, а затем поднялся ещё немного, став Капитаном Нежити. Его тяжелый труд не прекращался, его страх никогда не проявлялся, и таким образом он повысил свой ранг до Рыцаря Смерти.

Наконец, та же самая нежить была замечена перед Царством Нежити, а перед ней стояли сотни тысяч другой нежити, если не больше. Он подошел к одному из них и сказал:

- Ты не слишком испорчен, следуйте за группой, там ты найдёшь своё снаряжение, и тогда твоё путешествие начнется…

Трейлер заканчивался взглядом Рыцаря Смерти на Костяной Дворец, расположенный в центре Города Нежити, сердце Царства Нежити.

Камера приближалась до тех пор, пока не проникла внутрь вершины башни Костяного Дворца, показывая Короля Нежити, сидящего на троне и, одну руку держа на черепном подлокотнике своего трона, а другой поддерживая голову.

Король Нежити ухмыльнулся, сказав: - У тебя есть всё, что нужно, чтобы присоединиться к Нам? Если ты считаешь, что достоин Проклятия Нежити, тогда приходи, лишись своей человечности, и обратись в расу, которая не боится ни добра, ни зла. Наши двери открыты, единственное, что от тебя требуется - это немного смелости.

Затем Король Нежити взмахнул рукой, и трейлер закончился.

***

- Это просто удивительно. Думаю, что эта жуть будет привлекательна для своей аудитории, - сказала Сьюзен.

- Похоже, ты хочешь вступить в Легион, - пошутил Дэйв.

- Ооо, боже упаси, нет. У меня красивый персонаж, и я бы не хотела превратиться в уродливую нежить, - сказала Сьюзен, вздрагивая от отвращения.

- Я думаю, многие подумают так же, как и ты, пока, наконец, не поймут, что дело не во внешности. В любом случае, что там с заметками о патче? - спросил Дэйв.

- Оо, вот и они! - сказала Сьюзен и нажала другую кнопку.

***

Заметки Патча 4.0 Завоевания

- Здравствуйте, игроки

С вами Эмиль Када, команда разработчиков Завоевания решила внести некоторые изменения в игровой мир и то, как игроки взаимодействуют с ним. Теперь, с открытием Подземного Мира (Преисподней) и ожидаемым наплывом игроков, желающих присоединиться к нему, мы решили добавить несколько событий во всё Завоевание.

Легион Нежити укрепил своё господство в Подземном Мире, полностью контролируя его с запада на восток и с юга на север. Все Рейдовые Зоны теперь контролируются Легионом Нежити и находятся в его распоряжении.

Будьте осторожны, смерть легионера больше не отправит игрока в Лимбо, вместо этого он принудительно будет завербован в Легион Нежити.

Вы можете отказаться от вербовки, но игрок, отказавшийся от неё, потеряет два уровня вместо обычного одного за смерть.

Однако, принятие вербовки сохранит ваш уровень, и вы будете приняты в ряды Легиона, начиная с самых низов.

Мы провели опрос и заметили, что многие игроки не слишком заинтересованы в том, чтобы навсегда становиться нежитью, поэтому мы подготовили несколько методов избежать Статуса Нежити.

Во-первых, заплатите Кардиналу класса за удаление Проклятия Нежити, что обойдется в два уровня (ваши уровни останутся на месте, если вы умрёте от нежити).

Однако оплата Кардиналу за снятие Проклятия Нежити увеличит враждебность расы нежити к игроку. И если они ещё раз попадут в лапы нежити, то будут завербованы, а отказ будет стоить вдвое больше первоначальной стоимости требуемых уровней. Кроме того, снятие Проклятия будет считаться равным дезертирству из Легиона, что приведет к тому, что все основные вехи, достигнутые в Легионе Нежити, будут аннулированы.

Во-вторых, самым важным и интересным последствием обращения в нежить является то, что игрокам рекомендуется продолжать играть и помогать Легиону до тех пор, пока они не достигнут ранга Рыцаря Рока, таким образом они получат возможность переключаться между человеческой и формой нежити. Однако, все изменения только внешние, они всё равно будут уязвимы к святым элементам даже в форме, отличной от формы нежити.

Единственным исключением из этого правила является игрок Кис Штин'брах из-за его предмета наследия.

С другой стороны, для тех, кто не хочет видеть правление нежити: правление Легиона Нежити не означает, что демоническая фракция исчезла. В мире есть культисты майя и злодеи, которые когда-то служили Королю Пепла.

Король Пепла может и король демонических существ, но он не их бог. Возрождение демонической расы всё ещё может быть достигнуто, если кто-то преуспеет в поисках и завершении квеста SSS ранга.

Да, это сложно, и прежде, чем кто-то из вас пожалуется, знайте, что игрок Смертельный Удар, он же Кис Штин'брах, завершил квест аналогичного ранга в одиночку, когда был намного слабее среднестатистического игрока. Это трудно, это сложно, но не невозможно.

Теперь перейдем к более важным новостям.

События, которые будут происходить в Подземном Мире, будут меняться от месяца к месяцу. В основном, событие появления Мирового Босса будет происходить каждые три месяца, где первый, кто убьет босса, получит общую диаграмму набора брони и вооружения, приоткрывая завесу сейчас разрабатываемого оружия и увеличивая мощь уже существующего снаряжения.

Затем будет осада и вторжение забытой расы.

Была открыта новая категория оружия, класса архи-бога. Этот тип оружия будет обязательным для того, чтобы победить предстоящие угрозы и могущественных существ Завоевания, которые скоро появятся.

Расширение Эра Драконов ещё не было запущено из-за отсутствия взаимодействия игроков с упомянутыми драконами. До сих пор был убит только один дракон, который был источником экспансии, но никто другой не совершил того же. Большинство игроков держатся в безопасных зонах, таких как города, а те, кто рискует выйти, обычно находятся под заклинаниями, скрывающих их от драконов.

Мы решили немного увеличить сложность. Несколько событий, которые будут включать драконов, были добавлены в игру. Чтобы не испортить сюрприз, всё, что мы можем сказать - не слишком рассчитывайте на городские стены или маскирующие апартаменты.

Кроме того, в игру было добавлено больше подземелий. Так как отныне игроки будут сражаться с более свирепыми монстрами и существами, вам придется должным образом подготовиться. Наслаждайтесь гриндом, поскольку уровень 500 станет отправной точкой второй по значимости фазы Завоевания. Теперь начинается настоящая игра!

И последнее, но не менее важное: все обычные монстры будут иметь свой мутировавший вариант, который будет более мощным, быстрым, сильным и намного опасным. Эти вариации будут доступны для охоты, и для них будет сгенерировано своё снаряжение. Убивая их, вы будете получать снаряжение лучше, но не будьте слишком самоуверенны, так как эти вариации существуют не только для галочки.

Это всё, что мы хотели бы сообщить о патче. Он не затронул механики игры, так как большая их часть была скорректирована и сбалансирована в последнем патче, но для практичности

игры и образа жизни, мы будем теми, кто попросит вас о кое-чем:

В целях безопасности и мер безопасности мы будем загружать весь ваш игровой контент на наши сервера для сохранности, это замедлит выход из вашего полного погружения после выхода с сервера на несколько минут. Мы полагаем о существование проблемы, вызывающей визуальный сбой или "пикселизацию" некоторых монстров в игре, иногда даже ИИ Альберта. Мы расследуем проблему и работает над её скорым решением.

Это была длинная заметка о патче, приносим прощение за все неудобства. Но как только сервера будут активны, мы хотим видеть вас всех в игре, убивающими монстров и Завоевывающими земли.

Эмиль Када

***

Затем Сьюзен заговорила: - О боже, я так взволнована в предвидении нового дополнения. Что вы все об этом думаете? - спросила она.

Все уже были глубоко погружены в свои мысли. Вся эта заметка считалась бомбой, сброшенной на них. Более мощные монстры, больше событий в Подземном Мире, новая раса Нежити? И ещё больше оружия, способного переломить ход сражений. Дэйв видел это оружие в действии, и даже он, Король Нежити или Титан Земли не смогли противостоять ему. Единственным, что смогло противостоять оружию, была самоотверженная жертва Драхмы.

Если бы в мире существовало больше подобного оружия, это могло бы означать, что любое сражение будет иметь неожиданный исход.

Валентайн начал говорить о влиянии нового оружия на войны, и если какая-то гильдия заполучит его первой, это изменит баланс сил.

Даже Дэйв больше не верил в этот баланс сил. Чжан Ши уже потерял своё наследие, которое станет крахом его гильдии. Кроме того гильдия Небесного Рассвета потеряла многих игроков из-за демонической фракции, поскольку они также пожертвовали своим наследием. Только Опустошители остались в полном составе, но даже они не шли ни в какое сравнение с Легионом Дэйва и его Королевством на Востоке.

Даже если Восточное Королевство всё ещё находится на стадии развития, Демитрий всё ещё поддерживал его материально, прежде, чем перейти к военной подготовке. А поддержка Легиона напугает любого, кто решит сделать что-либо глупое и попытается напасть на них.

Но он не мог отрицать тот факт, что если Опустошители получат в свои руки оружие уровня архи-бога, они могут стать дерзкими и осмелиться навязать ему своё командование. Т.е сделать

то, чего он никогда не допустит.

Белый Призрак казался более взволнованным новыми событиями, так как это сделает членов его гильдии сильнее и даст возможность поохотиться в Подземном Мире. Чжан Ши остался без комментариев, а Демитрий только упомянул о преимуществах события Эра Драконов, которое заставит игроков быть более смелыми. Это, несомненно, приведёт их к смерти, и тогда им придется добывать больше материалов, тратя деньги, которые в конечном итоге окажутся в его карманах.

Что касается Дэйва…

- Я думаю, что новый патч привнесёт новые приключения. Я не могу дождаться, чтобы увидеть, что нас ждёт дальше.

Затем Сьюзен кивнула и поблагодарила зрителей и всех, кто смотрел шоу. Всё было кончено, и Дэйву пора было покинуть съемочную площадку и отправиться на день рождение Мерси. Ральф должен был уже быть там, и он не хотел оставлять своего приятеля одного.

- Дэйв, можно тебя на минутку? - спросил Валентайн перед самым уходом.

Дэйв обернулся, Валентайн не был похож на вонючку, так почему бы и нет:

- Конечно, чего хотел?

http://tl.rulate.ru/book/14032/1193187