

Дэйв около получаса искал монстров, чтобы увеличить свой опыт. Он собирался сдать, но тут появилось уведомление, когда он пришел в область с группой недавно порожденных монстров. Дэйв поднял глаза и увидел послание, написанное огненными словами.

Объявление сервера Завоевания!

Поздравляем гильдию «РАЗРУШИТЕЛИ» за зачистку подземелья «Карьер Отчаянья».

Участники: Лорд Войны, господин Валентайн. Иерихон-убийца сатаны ...

-TSN ELECTRONICS-OCS BUILDING-DDI-USAT ... (Название компании игры)

- Хм, они наконец сделали это.

Поздравляющее послание так и висело в небе, дабы все могли его запечатлеть. Дэйв же повернулся, дабы поохотиться на монстров.

Спустя некоторое время Дэйв посмотрел на изменение уровня яркости. Новое сообщение заменило поздравление гильдии.

Объявление сервера Завоевания!

Через 30 минут игровые серверы Завоевания будут отключены для установки пакета обновления. Пожалуйста, найдите место, где остановитесь, и прекратите свои действия. Все подземелья будут закрыты, и игроки внутри подземелий сохранят весь свой прогресс. Длительность обновления 72 часа (в режиме реального времени). Пожалуйста, почитайте форумы для получения информации о новой механике игры.

- Да. Это неожиданно. Я не помню, чтобы когда-либо слышал о том, чтобы сервера выключали для установки обновлений

Дэйв отключился и сделал себе кое-чего поесть. Было поздно, и дел у него было не так уж много.

Он сидел за компьютером с тарелкой лапши и просматривал примечания к обновлению.

Примечания к обновлению 2.0 игры Завоевание

Первая зачистка подземелья «Карьер Отчаянья» стало последней вехой, необходимой для начала радикальных изменений в игре.

Изменения коснутся механики игрового процесса и внутренних сюжетных линий.

ИЗМЕНЕНИЯ

Боевая механика

До сих пор механика боя в Завоевании была ограничена битвой с использованием трех категорий прямых действий, атак, контратак и блоков. Последствия этих действий также могут быть косвенно сведены на нет путем употребления зелий или использования таких навыков, как "дебаффы", "исцеление" и "контроль". Обновление 2.0 добавляет новые переменные в механику боя, что существенно изменит игровой процесс

уклонение

Игроки и mobs будут иметь возможность уклониться от атак в Завоевании 2.0. Успех уклонения зависит от нескольких факторов, включая уровень, врожденные способности, навыки и атрибуты.

Добавление уклонения существенно повлияет на игровой баланс, сократив количество успешных атак в течение заданного периода. Что позволит уменьшить сумму урона в заданный период всем остальным поровну. Будет 30% снижение эффективности лечебных способностей, чтобы компенсировать последствия уклонения. Количество восстанавливаемого ОЖ, заменяющих навыки исцеления, будет уменьшено на 30%, а навыки увеличивающие ОЖ и ОМ также сокращены на 30%. Выносливость будет играть главную роль в арсенале игрока, как и сейчас. Всем персонажам игры добавлено 10% выносливости. Время восстановления для [Блок] изменится с 5 сек до 10 сек.

Ловкость

Ловкость повлияет на время реакции персонажа и движения.

Классы, ориентированные на ловкость, выиграют от уклонения больше, чем другие классы. Урон, наносимый классами охотников, будет снижен, чтобы компенсировать уклонение. Использование механизма таргетирования цели будет необязательным. Охотник сможет прицелиться вручную.

Колебания величины урона

Успешные атаки в голову или торс наносят больше урона, чем атаки на руки или ноги. Будут исключения из правил, например, мобы с нестандартной анатомией и слабыми точками, а также некоторые атаки, которые вызывают эффекты, такие как Кровотечение и Отравление.

Проникновение через защиту

Все оружие выше 100 уровня будет иметь улучшенный атрибут защиты от проникновения.

Атрибут проникновения игнорирует вычисленное количество соответствующих атрибутов у ориентированных на защиту мобов и игроках. Чтобы сбалансировать проникновение через защиту, танки получат критическое изменение в распределении атрибутов их персонажей. Очки здоровья персонажей танкового класса будут рассчитываться в соответствии 20 ОЖ. (вместо 10 л. с.) за каждое очко выносливости.

Пошатывание / Критический удар

Когда атака поражает врага, следующая атака (Базовая или классовая) будет иметь 50% увеличение урона. Это применимо только один раз во время действия пошатывания персонажа. Коэффициент критического удара больше не фиксируется на 1% для каждого навыка/атаки. В игре реализованы новые элементы для критического удара.

Руны

Руны станут новой категорией усилительных предметов в игре. Руны могут быть сброшены монстрами или даны в качестве награды за квест. Руны могут добавлять или иным образом изменять атрибуты, модификаторы и эффекты. Эффекты рун не суммируются и игроки смогут экипировать до шести рун. Будет нераскрытое Количество уровней рун, уровней мощности и эффектов. Более подробную информацию о Рунах можно узнать, поговорив с любым НИП магом в игре.

Различия уровней

Игроки больше не получают никакого опыта за убийство обычных мобов на 20 или более уровней ниже их собственных или убийства боссов-мобов на 40 и более уровней ниже их

персонажа.

Механика применяется к группам игроков со смешанными уровнями. Член группы с самым высоким уровнем определяет уровни отсечки опыта для всей группы.

Новые функции игры

Датчики боли и Спецэффекты / запахи / влияния окружающей среды. Теперь доступна Настройка боли. Оно свободно регулируется игроком, системой первоначально настроена на максимум.

спецэффекты / природа, звуки, запахи и психические эффекты были переработаны, чтобы сделать их более приближенными для «реальной» жизни.

Например, вместо визуальных образов эффекта «Страх», произойдет физиологическое моделирование реакций страха у игроков.

Шкалы предметов

Теперь доступно редкое и легендарное оружие со свойствами шкал.

Все предметы, обладающие шкалой, после закалки имеют самые низкие атрибуты, в отличие от предметов без шкалы. Каждый элемент со шкалой может быть закален различными способами, владелец предмета должен сам найти способ это сделать. Многие навыки были изменены, чтобы приспособиться к изменениям этого обновления, все игроки получают уведомление с более подробной информацией об изменениях. Для получения дополнительной информации об изменениях, пожалуйста, перейдите к детальному объяснению каждой части обновления

Дэйв сидел, поглощал и интегрировал информацию, из-за чего его лапша совсем остыла.

Это был не просто пакет обновления, это была совершенно новая игра!

Он отошел от своего задумчивого состояния только когда зазвонил телефон.

Дэйв не узнал номер.

Обычно он не отвечал на вызовы с незнакомых номеров, и общался посредством СМС. Но по какой-то причине он принял этот звонок.

- Здравствуйте?

- Мистер Скелет? Это я! Lone Arrow!

Сказала девушка

- Ты почитал об обновлении? Это просто огонь!

Идиот! Зачем я дал ей свой номер. Почему я это сделал!

- Хм, - кашлянул Дэйв, - я думаю, так и есть. Вся игра станет совершенно другой

- Да уж, говоря об этом, мне наконец можно будет не использовать глупую систему таргетирования цели

Сказала она.

Дэйв не использовал оружие дальнего боя, но если подумать, то система «Нон-таргет [без захвата цели]» довольно сложна в использовании. Хотя играть без таргета не обязательно, но все же ...

- Уверена в своих навыках стрельбы из лука?

- Ага. На самом деле, я лучше обращаюсь с пистолетом.

Она хихикнула:

- Но это почти то же самое.

Его руки дрогнули, когда она произнесла слово «пистолет», и его разум внезапно перенес его в то время, когда он лежал на больничной койке.

- Эй, ты в порядке, ты чего затих? Я просто пошутила про пистолет! В самом деле.

- Во всяком случае, я продала кинжал, и я хочу отправить тебе твою долю

<http://tl.rulate.ru/book/14032/306597>