

Глава 264: Пакет Обновлений 2.0

- Ваше Величество, это я, Кис Штин'брах. Вы сами дали мне это имя, Сир, - взмолился Дэйв, глядя на величавое лицо печальными глазами.

Король был равнодушен к этому призыву.

- Ваше Величество, Драугр говорит правду. Вы, Ваше Величество, дали имя драугру и приняли его как своё собственное дитя. Он не раз спасал жизнь вашей королевской дочери. Вы предоставили ему права и территории, как высокопоставленной нежити в ваших областях. Именно благодаря его усилиям мы оба сейчас здесь, возвратились из небытия на своё законное место.

- Мы верим тебе, мой друг. Но мы не можем полагаться на то, чего не помним. Пока он не продемонстрирует свою храбрость и преданность нам, у него нет голоса в нашем совете.

- Оставь нас, Драугр, мы позовем тебя, если нам понадобятся твои услуги.

Дэйв открыл рот, но Самаэль покачал головой.

Драугр поклонился, затем сделал знак Догу следовать за ним.

После того, как Король и весь Легион нежити вернулись в Завоевание из забвения, они оставили Короля Нежити и Самаэля совещаться о следующих стратегических шагах.

Чувствуя себя так, словно его только что выгнали из дома, Дэйв размышлял, пока они спускались вниз по лестницы башни, его настроение было мрачным и угрюмым.

- Давай, Дог, отправимся обратно в поселение. По крайней мере, Ребята будут рады нас видеть.

- И вот в итоге, что случилось. У меня не было достаточно времени, чтобы добраться до моего поместья до того, как сервер отключили, поэтому я послал Дога и Василисков вперед. Затем я просто вышел из системы и лег спать. Я был измотан, поэтому спал как Мертвец. Хе-хе.

Она охнула от его колкости. Их кофе был почти нетронут и давно остыл, Зои была полностью поглощена рассказом Дэйва.

- Значит, нежить вернулась именно так?

- Да, похоже на то.

Зои на мгновение заколебалась, - Дэйв, насчет...

- Да, об этом. Слушай, Ральф - единственная семья, в которой я рос. Он не просто похож на брата, он мой брат, а не "братан" или приятель.

- Завоевание - это его работа, и он неплохо справляется с гильдией и всем остальным. То, что ты сделала, вышло за рамки. Ты поставила под угрозу его положение из-за того, что произошло после ночной пьянки. Не говоря уже о том, как это могло повлиять на МОЙ квест.

- Это должна была быть шутка.

- Зои, мы оба знаем, что это неправда. Это была не шутка, это было возмездие, и это было далеко за гранью разумного. Ты судишь о нем только по тому, что произошло между вами двумя. Тебе нужно сделать шаг назад и посмотреть глубже вперед. Как то, что он был готов помочь тебе, незнакомке, повысить уровень твоего персонажа только потому, что ты попросила.

- То, что он сделал, было...

- Я абсолютно уверен, что он думал, что я лежу в той кровати, когда он оставил 'Метку Ральфа'. Я знаю, что он придурок, но он не маркирует женщин, только братьев.

- 'Метка Ральфа'? Он так это называет? Какого черта, Дэйв, у меня до сих пор синяк на заднице.

- Ты бы видела синяки, которые он оставлял на моей... э-э, неважно, это кажется не тем, что слышно. Я хочу сказать, что Ральф важен для меня, и ты тоже. Если ты хочешь начать шутовскую дуэль с Ральфом, это нормально, я даже помогу тебе. Но не переступай черту и не пытайся испортить ему жизнь.

Дэйв сделал неловкую паузу, он не любил конфронтаций, но последствия той ночи и то, что произошло в 'Завоевании', гноилось слишком долго.

- В любом случае, самое главное, что я не хочу, чтобы эта неловкость висела между нами.

- Я тоже.

- Ладно, значит, все в порядке?

- Да, всё круто.

Несмотря на то, что он только что прояснил атмосферу, Зои неловко заерзала, - Оооо, есть еще одна крошечная вещь. Тиво хочет поговорить с тобой лично. Не о бизнесе, о чем-то другом.

- Например? - подозрительно спросил Дэйв.

- Он может что-то сказать о том, что ты ухаживаешь за Кейтлин без разрешения и без присмотра.

Дэйв уставился на неё, открыв рот.

Зои, - А ты - нет?

- Нет. Даже если бы я захотел когда-нибудь...- а потом забрезжил свет - ...это Ральф.

Дэйв схватил телефон и набрал номер. Зазвонил телефон, и тут он услышал знакомую электронную мелодию, доносящуюся с тротуара.

Дэйв повернулся, Ральф шел мимо кафе, запихивая хот-дог в рот обеими руками и держа в руках белый бумажный пакет с едой на вынос. Горчица была размазана по всему его рту, а щеки выпирали от еды, он был похож на бурундука-пауэрлифтера.

Ральф остановился, чтобы вытащить телефон из кармана, и, наконец, ответил, продолжая жевать.

- ДЭЙФФ, *звуки жевания*, бро.

Дэйв повесил трубку.

Ральф перестал жевать и озадаченно посмотрел на телефон. Дэйв похлопал его по плечу.

- Что ты делаешь? - спросил Дэйв.

- Мммммнффф, - Ральф запихнул в рот остатки хот-дога, - В отеле прибираются.

- Ты видел Кейтлин вчера вечером?

- Почему ты хочешь... здоров, Зои. Эй! Вы на свидании?

- Ральф, сосредоточься! Ты с Кейтлин встречаешься?

- Конечно, нет. Ты же знаешь лучше меня, бро. Я свободный агент.

Дэйв расслабился, - Хорошо, это хорошо.

- Но мы тусовались вчера вечером.

- Ого!

Зои услышала Ральфа и присоединилась к ним.

- Ты пригласил Кейтлин на свидание?

- Нет. Я не хожу на свидания, мы просто тусовались. Зачем?

- Я давно знаю Кейтлин. Насколько я знаю, она никогда не встречалась с парнем.

Ральф ухмыльнулся и согнул руки на груди, напрягая рукава рубашки, - Харизма Ральфа сильная, сопротивление бесполезно.

Зои бросила на Ральфа своеобразный взгляд, - Ты знаешь, кто она?

- Конечно, Мерси из 'Это просто бизнес', лучший игрок убийца в Завоевании. Ты всё это знаешь, ты была там в ту ночь, когда мы встретились, - нетерпеливо сказал Ральф.

- Нет, я имею в виду, в реальной жизни.

- Не знаю, мне всё равно, - Ральф пожал плечами.

Зои смотрела на Ральфа так же, как Дэйв смотрел на нее раньше, безмолвно.

Она вздохнула, чтобы начать объяснять, но Дэйв коснулся её руки. Он слегка покачал головой. Её глаза расширились, и она закашлялась, чтобы скрыть истерический смех, который почти вырвался.

Ральф не обращал никакого внимания на их маленькую игру. Как он и сказал, у него не было никаких забот в этом мире, его внимание было уже на других, более актуальных темах.

- Так вы, ребята, видели заметки о патче в Завоевании?

- Нет, ещё нет. Что нового?

- В основном - всё. Разработчики ввели новую систему боя и повреждений. И они заменили ИИ интерфейс игрока. Альфред был багованный, поэтому они заменили его Альбертом.

Зои и Дэйв переглянулись. Больше никакого Альфреда, это было облегчение.

- Детали патча находятся на веб-сайте Завоевания.

- Да, я захожу туда, - Дэйв поискал на своем телефоне веб-сайт Завоевания.

Зои и Дэйв пробежались по своим телефонам, проверяя патч.

Заметки патча 3.0 Завоевания

Привет Игроки,

Эмиль Када с вами, команда разработчиков Завоевания решила внести некоторые изменения в игровой мир и то, как его игроки взаимодействуют с ним. Этот пакет обновлений включает в себя изменения в нескольких ключевых игровых механиках, а также несколько других элементов. В примечании к патчу дается краткое изложение этих изменений.

ЗАМЕТКИ КОНТЕНТА ПАТЧА

Новая Система Развития Навыков

Снятие штрафа за разницу уровней

Обновление Шаблона Экрана Состояний

Перерасчёт Опыта и Боевого урона

Изменения в расчете прироста опыта и повышении уровня

Изменения в защитных атрибутах монстров и NPC

Новая Система Смертной Казни

Замена ИИ Интерфейса

Возврат и повторная спецификация очков атрибута

Новая Система Развития Навыков:

Игра Завоевание предназначена для испытания этого мира фантастических и волшебных чудес. Игроки могут исследовать огромный мир Завоевания, когда они ищут, создают, добывают пропитание, торгуют или любая из множества других видов деятельности, доступных для их удовольствия. Но основным акцентом игры всегда был и всегда будет сражения, и сражения между игроками!

Чтобы стимулировать больше изобретательности в бою и другом игровом процессе, разработчики добавили систему развития для навыков. Игроки должны экспериментировать с комбинациями навыков и использовать их по-разному, чтобы узнать, как они объединяются, чтобы создать более мощные навыки с дополнительными эффектами.

Снятие штрафа за разницу уровней:

Штраф за разницу уровней между игроками и монстрами должен был продлить продолжительность игрового процесса. Однако в целом он сделал больше, ослабив авантюрный дух игроков.

Обновление Шаблона Экрана Состояния

Новый эффект был добавлен к атрибуту Подвижность [Рефлексивное Уклонение]

[Рефлексивное Уклонение]: У игроков есть шанс полностью избежать урона.

Ловкость теперь увеличивает критический шанс навыка и атаки. Критические удары наносят двойной урон и наносят прямой урон.

Вероятность критического попадания увеличивается на 1% на каждые 100 ЛОВ. (Покрытый на

50% Крит)

Рефлексивное Уклонение увеличивается на 1% на каждые 100 ЛОВ. (Максимум 10%)

Атрибут Жизнеспособность, был удален.

Добавление атрибуту одного Очка Здоровья увеличивает максимум здоровья персонажа на 10.

Классам Разбойницы, добавляя атрибута одно Очко Здоровья, увеличивает максимум здоровья на пять (5) очков здоровья (ОЖ).

Для аватаров, которые считаются "танкующими" классами, добавляя одной атрибуту одного Очка Здоровья увеличивает их максимальный Запас Здоровья на 20.

Сила теперь увеличивает максимально переносимый вес на один килограмм (1 кг) за каждые десять (10) очков СИЛ.

Потребление Выносливости уменьшено (станет более эффективной) 1% за каждые 100 СИЛ (максимум на 50%)

Защитный атрибут, Поглощение Магии, был переименован в Магическую Защиту.

Оборонительный атрибут, Аннулирование Урона, был переименован в Физическую Защиту.

Иммунитет к Повреждениям был убран из-за его избыточности с другими защитными атрибутами.

Предметы с Магической Защитой, Физической защитой или ими обоими будут изменены множителем базового атрибута 1.3 (предметы, которые ещё не имеют этих характеристик, ничего не получают)...

Количество Выносливости аватара будет отображаться в углу интерфейса игрока в панели Выносливости.

Когда аватар получает урон, Выносливость расходуется. Опустошение полосы Выносливости приводит к тому, что игрок входит в состояние [Истощения], в

котором игрок не может атаковать и получает на 50% больше урона от всех источников в течение 5 секунд.

Атрибуты Сосредоточенности и Ярости были удалены, навыки, которые использовали

сосредоточенность или ярость теперь будут использовать Выносливость. Ограничения сосредоточенности и ярости в сочетании с перезарядкой навыков создавали необоснованные задержки в темпе боя.

Базовые Очки Выносливости, Очки Здоровья и Очки Маны теперь восстанавливаются с фиксированной процентной ставкой. Каждая полоска восстанавливается на 0,1% в секунду начиная через 150 секунд после боя, получение урона или участие в бою останавливает регенерацию.

Ниже приведены новые шаблоны экрана состояния персонажа.

|Наименование| [X] |Уровень| [X] |Класс| [X] |Раса| [X]

| Выносливость | [X] |Мана [X] | Здоровье| [X] |Сила | [X]

| Интеллект | [X] Мудрость [X] Подвижность | [X] |Ловкость | [X]

| Физическая Защита | [X] |Магическая Защита | [X]

|Регенерация ОЖ| [0.1%] |Регенерация ОМ| [0.1%]

|Регенерация ВЫН| [0.1%] | Престиж/Честь | [X]

|Неназначенные очки атрибутов| [X]

|Титулы| [X]

Перерасчёт Опыта и Боевого урона

Новая формула, используемая для расчета количества Опыта, необходимого для повышения уровня:

$$(4*(CL^3) / 5)+200$$

Где:

CL - это уровень персонажа.

ПРИМЕР 1: Используя эту формулу, игроку 100 уровня потребуется 800 000 Опыта, чтобы подняться до уровня 101.

Количество Опыта, который игрок получает от убийства монстра, рассчитывается по следующей формуле:

$$(4*(ML^3)/(10*(MR+LD))/4 \text{ EXP.}$$

Где:

ML - это уровень монстра.

MR - это редкость монстра, от 1 до 5 (1 = легендарный, 2 = эпический, 3 = редкий, 4 = необычный, 5 = обычный)

LD - это разница между уровнем монстра и игрока (от 1 до 20).

Это справедливо только в том случае, если монстр находится ниже уровня игрока.

Опыт, который Игрок получает от убийства монстра, который выше по уровню рассчитывается по:

$$(4*ML^3)/(10*(MR))/4 = \text{EXP} + (\text{EXP} * 0.2 * LD)$$

Игроки не получают никакого опыта за убийства монстров на 20 уровней ниже их собственного.

ПРИМЕР 2: Если аватар игрока на 100 уровня убивает обычного монстра уровня 90, то вознаграждение Опыта рассчитывается как:

$$(4*(90^3)/(10*(5+10))/4=4860$$

Это означает, что игрок уровня 100 в ПРИМЕРЕ 1 должен был бы убить 165 обычных монстров на уровне 90, чтобы заработать Опыт, необходимый для продвижения до уровня 101.

Опыт от убийства монстра делится поровну между игроками в Группе.

Чтобы воспрепятствовать росту Мощности, Система Поддержки Опыта была удалена.

Игроки в Группе должны выполнить одно из следующих условий, чтобы получить Групповой Опыт:

Игрок должен нанести не менее 1% от общего количества ОЖ монстра в виде урона.

Игрок должен восстановить не менее 10% от общего количества ОЖ, потерянных группой во время боя.

*Классы Бардов , смотрите подробности.

Изменения в Защитных атрибутах монстров и NPC.

ОЖ и защитные атрибуты монстров и NPC были пересмотрены, чтобы учесть теперь Удаленную Систему Разности Уровней.

Только определенное количество игроков будет разрешено в подземельях одновременно. Количество варьируется в зависимости от сложности подземелья и других факторов.

Максимальный размер рейд-группы ограничен 50 игроками.

У всех Мировых Боссов есть новая черта, называемая [Территория], которая ограничивает количество игроков, сражающихся с боссом, до 200 игроков. Как только начинается бой с боссом, новые игроки не могут заменить первоначальных участников рейда, которые отправляются на перерождение.

Если Мировой Босс убивает всю рейдовую группу, Мировой Босс мгновенно восстанавливает Здоровье, Выносливость и Ману до максимального значения.

Новые Смертные Приговоры

Когда персонаж игрока убит, аватар теряет весь Опыт и один (1) уровень персонажа.

Игрок возродится без задержки в планарной реальности, прилегающей к Завоеванию под названием Лимбо. Игрок изгоняется в Лимбо на 8 часов игрового времени, после чего игрок может вернуться в Завоевание в ранее выбранной игроком "нормальной" точке возрождения Завоевания.

Находясь в Лимбо и перед возвращением в Завоевание, игрок может заработать Опыт (с удвоенной нормальной скоростью), чтобы восстановить УРОВЕНЬ оштрафованного персонажа, но не потерянный Опыт.

Возврат и повторная спецификация очков атрибута:

Последнее, но не менее важное. Внесено множество изменений, поэтому, конечно, игроки смогут повторно изменить своих персонажей при входе в систему после установки этого пакета обновлений. Все очки атрибутов от повышения уровня будут возвращены игрокам. Повторная спецификация персонажа позволяет игрокам оптимизировать и персонализировать сборки персонажей в соответствии со своими игровыми предпочтениями.

Вот и все Заметки Патча для Игроков. Но прежде, чем я вас покину, мы хотим поприветствовать недавнее пополнение нашей группы. Новый Общий ИИ, названный Альбертом, управляет интерфейсом игрока/игры. В связи с повышенными требованиями и растущей сложностью управления игровыми операциями было принято решение заменить Альфреда на более адаптируемый ИИ с большими возможностями.

На сегодня всё.

Эмиль Када, Ведущий Разработчик Завоевания

- А ты что думаешь? - спросил Ральф.

- Это всё меняет. Много, - у Дэйва был отсутствующий взгляд.

Зои простила, - Я снова должна пересмотреть свои характеристики. И эта Смертная Казнь отвратительна.

- Да, но это удержит людей от того, чтобы делать много действительно глупых вещей в игре, - сказал Ральф.

Ральф и Зои одновременно посмотрели на Дэйва.

Зои медленно покачала головой, - Может быть и не так много.

<http://tl.rulate.ru/book/14032/583165>