

Глава 167: Внезапная атака

В настоящий момент карта Фатума, доступная для игроков, в целом состояла из пяти частей – Северного, Южного, Восточного, Западного и Центрального Континентов. В Центральном Континенте нельзя было создавать персонажей, и доступ к нему ограничивался шестидесятым уровнем и выше. На остальных континентах ограничения по уровню отсутствовали. Когда игрок начинал игру, он мог сам выбрать один из этих континентов, или же довериться случайному выбору.

На нынешнем этапе игры ни одна из рас не являлась уникальной для какого-то континента. Игроки на разных континентах могли выбрать любую расу, раз они сами создавали персонажей. Карты также были одинаково распределены на четырёх континентах. И, несмотря на различия в подземельях, их сложность была одинаковой. Таким образом, выбор игроком континента не влиял на игровой процесс. Намного важнее, что самое главное начинало происходить после выбора континента.

Восточный Континент состоял в союзе с Южным, а Западный – с Северным. С одними сотрудничали, с другими враждовали. Теоретически игроки могут передвигаться только по своему участку суши, пока не достигнут шестидесятого уровня, до которого геймплей представлял собой в основном ПвЕ режим. Как только игроки достигали шестидесятого уровня, они могли начать свободно передвигаться по Центральному континенту. На этом этапе игры режим ПвП становится обычным явлением.

Конечно, это все было в теории. На практике Фатум не ограничивал передвижение игроков. Так что они могли беспрепятственно передвигаться как по дружественным, как и по враждебным континентам, пока имели возможность.

Также всем было известно, что Скрытые квесты – наиболее интригующая часть системы квестов Фатума. Если определённый Скрытый Квест был завершён, игроку предоставлялась возможность открыть секретный проход во вражеский город, что в свою очередь предоставляло собой отличный случай для вторжения. Подобные тайные коридоры варьировались от сложности выполненного задания. Так, если игрок завершал квест наивысшей сложности, появлялась вероятность того, что откроется проход прямо в столицу королевства врага.

Но это не самая страшная часть. Если город захватит противник, то пострадает только экономика этого города. Игроки, выполняя местные ежедневные квесты, вполне могли восстановить его, обеспечив ему прежнюю славу. Если же столица королевства будет оккупирована вражескими силами, весь континент будет под угрозой.

Прежде всего, боевой дух НПС упадет на всем континенте, а любой убитый НПС никогда не возродится. Таким образом, если игрок получил квест у НПС, а этого самого персонажа убьют, игрок уже никогда не сможет сдать свой квест. Фатум накладывал очень серьезное наказание за невыполнение квеста. Это могло повлиять на отношения других НПС к игроку, а его самого могли изгнать из города.

Кроме всего прочего, падение королевской столицы окажет огромное влияние на экономику всего континента. Получаемая за квесты награда будет урезана, а цены на предметы, продаваемые в магазины НПС, – снижены. Что еще хуже, многие обыденные товары вовсе исчезнут с прилавков. Так продолжится до тех пор, пока моральный дух НПС не восстановится, и город не стабилизируется.

Но когда моральный дух восстановится? Никому не известно.

И, наконец, самое ужасное: количество трофеев, выпадающих в подземельях и с монстров, уменьшится наполовину. Куда же исчезнет вторая часть? Будет конфискована системой? Нет. Она достанется победителю в войне. Другими словами, неважно, насколько ты хорош в игре или насколько тяжело трудился, выполняя квесты, – ты это делаешь еще для кого-то.

Разумеется, были и другие последствия от межконтинентальной битвы, которые официальные лица не сообщали. Игроки и сами должны разобраться. Но с этими тремя

возмутительными условиями, налагаемыми на проигравшую сторону, найдется ли кто-нибудь, кто станет “расследовать” иные последствия от потери своей столицы? Никогда не найдется такого игрока. Ни сегодня, ни завтра, ни через миллионы лет.

Сразу после сообщения Сира Дитти игроки Восточного Континента ринулись в Город Чемпионов, независимо от того, исследовали они в данный момент подземелья, или вообще достигли двадцатого уровня. Из-за этого возникла огромная нагрузка на сервера, на которых размещалась карта столицы.

Конечно же, Е Цы присоединилась к битве. С древних времен благосостояние народа зависело от благосостояния нации. Несмотря на то, что Фатум предлагал услуги для миграции на другие континенты, немногие были готовы пойти на подобное. В конце концов, кто захочет бросить все, чтобы начать заново?

Пока Е Цы пробиралась к Зубчатому Пику, в ее голове вертелась мысль: кто-то на Западном Континенте смог завершить Скрытый Квест наивысшего уровня! Иначе они не смогли бы попасть в Город Чемпионов. Но как они справились с таким сложным заданием? Даже беря во внимание саму сложность поиска подобного квеста, сам процесс его выполнения был очень трудным.

Что действительно испугало Е Цы, так это как им удалось удержать подобное в тайне, ведь на выполнение такого квеста необходимо огромное количество ресурсов и рабочей силы. Как они это сделали? На официальном сайте и на форумах не было никаких новостей, указывающих на такую вещь. Их способность сохранить все в секрете просто поражала. Этого не хватало Восточному Континенту.

На Зубчатом Пике оказался НПС. Это была девочка, делающая воздушных змеев. Когда игрок платит ей золотом, она отправляет его с помощью своего воздушного змея в любую близлежащую карту.

Несмотря на то, что Город Чемпионов находился относительно близко к Мавзолею Лезвий, их с Е Цы разделяло множество глубоких оврагов и ущелий. Так что самым быстрым способом добраться до столицы, было воспользоваться помощью этой девочки по имени Лили. Однако местность оказалась довольно коварной. Е Цы не достигла бы до вершины, не возьми она с собой кошачьи когти.

Поскольку девушка перевоплотилась, она уже была знакома с этой картой, пусть и не очень хорошо знала этот район. Она быстро заметила маршрут до Зубчатого Пика. Девочка сидела перед костром, прислонившись спиной к деревянной хижине, а перед ней лежал огромный воздушный змей. Е Цы поприветствовала Лили. Девочка улыбнулась и посмотрела на странницу: «Хи-хи, здоровья, а ты высокая».

Все верно. Лили была гномом. Гномы были специалистами в инженерии, и созданные ими механизмы всегда опережали время.

«Привет, Лили. Я бы хотела попасть в Город Героев».

«Без проблем. С тебя сотня золотых», – Лили поддерживала идею бизнеса, поэтому и цена была недешёвой.

Отдав больше сотни, уже очень скоро Е Цы заскользила по небу на воздушном змее. Честно говоря, это стало бы отличной возможностью, чтобы насладиться видами, но на такой высоте было слишком холодно. В настоящий момент Е Цы чувствовала, как ее пронзают ледяные потоки воздуха. Не выдержав больше этого озноба, девушка решила воспользоваться зельем сопротивления холоду из своей сумки, прежде чем ее конечности окончательно обледенеют.

Воздушный змей оказался быстрым, и у Е Цы не заняло много времени, прежде чем она увидела Город Чемпионов. Безусловно, он был самым большим городом, даже столицей, на всем Восточном Континенте, занимая большую часть своей карты. С высоты птичьего полета город представлял собой верх величия. На улицах располагались утонченные дома, и в другое время это представляло бы собой прекрасные виды. Но сейчас Е Цы видела только огромное количество людей.

Девушка открыла настройки игры и включила режим ПвП. Внутри стен города игроки сразу же стали подсвечиваться зеленым или красным светом – это помогало отличить друга от врага. Игроки красного цвета были противниками, а зеленого – союзниками. Таким образом, используя подобную конфигурацию, человек мог различать друзей и врагов в режиме ПвП.

Подлетая к Городу Чемпионов, Е Цы вытащила из своего инвентаря оставшиеся Черные Железные Бомбы. В прошлый раз они нанесли мощный урон Династии Тан, поэтому девушка надеялась, что сегодня с их помощью она окажет большое влияние на ход битвы. В конце концов, противники стояли еще ближе друг к другу, чем игроки Династии Тан в то время.

Е Цы подожгла фитиль и бросила взрывчатку прямо в центр самого красного пятна на карте в тот самый момент, когда пролетала над городом. Сразу после этого вспыхнула яркая вспышка, и раздался громкий взрыв. Экран Е Цы заполнили очки за Великолепные Убийства, которые она смогла получить при помощи этой Черной Железной Бомбы.

Теперь это скорее Великолепный Фарм[1]! Так подумала Е Цы, пока готовила очередную бомбу. Девушка бросила ее в место наибольшего сосредоточения врагов, и результат был просто ошеломительным.

Две брошенные Е Цы бомбы можно было бы назвать неожиданной атакой. В настоящее время, когда игроки в среднем были тридцатого уровня, они понятия не имели, что в будущем будет выпущена система полета. Поэтому никто и не догадывался, что что-то будет происходить над их головами. К тому же, управляя воздушным змеем и бросая бомбы, Е Цы привнесла еще большую неразбериху.

Взрывы унесли не только множество жизней, но оставили после себя огромные кратеры в земле. В отличие от загородной местности, улицы также имели границы. Две бомбы раскололи тротуар надвое, и игроки, разделенные этими огромными ямами, не могли добраться друг до друга, что только усиливало суматоху.

Главнокомандующий Западного Континента, Авессалом, принялся кричать на своем канале: «Что происходит? Почему столько людей моментально погибло? Что случилось с западной и южной линией обороны? Разве там не все шло гладко? Словарь Синьхуа, Вэньшань, что творится на вашей стороне?»

Примечание переводчика:

[1]Фарм (англ. farming) – это процесс многократного нападение на мобов или боссов в ММОРПГ с целью собрать определенное количество ресурсов или выбить вещь.

<http://tl.rulate.ru/book/2945/259715>