

Уильям сократил продолжительность главной сюжетной битвы.

Благодаря этому у него появилось полгода на подготовку вторжения Тьмы.

Он знал, где находится логово дьявола. Он также знал, что некоторые темные маги несут ответственность за Вторжение Тьмы. Но он не мог избавиться от этих темных магов.

Он не мог, так как на травянистой равнине было не так много Дьявольских логовищ. Темные колдуны также скрывались в темноте.

Полгода спустя, под влиянием Богов и Дьяволов, Свет и Тьма столкнулись.

Из-под земли выросли многочисленные дьявольские норы.

Во многих ситуациях помощь темных магов не требовалась, и порталы телепортации расширились сами по себе.

Только в этот момент наступало время разбираться с дьявольскими норами.

Даже если Дьявольские норы будут закрыты, они откроются снова.

Это была война между Богами и Дьяволами. Или, возможно, это была их игра...

"Я должен подготовиться заранее. Иначе большое количество темных существ захлестнет Город Рассвета". У Вильгельма оставалось не так много времени.

Он поспешно завершил многие дела с Княжеством Черной Лавы и договорился о своем отъезде.

Пора было начинать свое морское приключение.

21 августа 2333 года третьей эры впервые судно "Рассвет" вышло в море!

Это событие не получило широкой огласки.

Вильгельм не назначал никаких миссий.

Грандиозный военный корабль длиной более 100 метров и высотой в четыре этажа ошеломил всех.

Это нужно было подчеркнуть.

Человек казался ничтожным перед таким огромным объектом.

В эту магическую эпоху все были бы очарованы таким масштабным военным кораблем, который использовал в качестве источника энергии магические кристаллы и ветер.

"Эпоха мореплавания только началась".

"Основной сюжет версии 1.0 только что закончился, и принц Уильям показал нам такой огромный эпический военный корабль. Боже, мое сердце не выдерживает шока".

"Покорять моря - вот что должен делать мужчина". Многие игроки, жаждущие волшебных морских приключений, ежедневно ходили на берег моря, чтобы поглазеть на супервоенный

корабль, который был пришвартован в морском порту.

Они также мечтали об этом. Они думали, когда же смогут стать капитанами и взять с собой команду, чтобы отважиться на морские приключения.

Их ждали острова, русалки, морские существа и безбрежные океаны. Там даже иногда случались грозы, которые мужчины хотели и должны были победить!

На следующий день Уильям сидел на палубе и с тоской смотрел вдаль. Его амбиции стремительно росли.

[Рассветное судно]

[Уровень: Эпический линкор с тремя мачтами]

[Источник энергии: магия и ветер]

[Водоизмещение: 2,100 тонн.]

[Длина: 121 метр]

[Ширина: 32 метра]

[Водоизмещение: 9,6 метра]

[Самая быстрая скорость плавания при помощи ветра: 15-40 узлов]

[Наибольшая скорость плавания с помощью магии: 160-280 узлов]

[Экипаж: 1200 моряков для долгого путешествия. 3000 для короткого путешествия].

[Оружие: Временно оснащен 108 сверхмощными арбалетами (зачарованными)]

[Эпическая способность (пассивная): Сдерживание огненного дракона. Структура Рассветного сосуда была построена с использованием позвонков легендарного огненного дракона. Следовательно, оно обладает устрашающим фактором для морских существ ниже Эпического уровня. Поэтому они не будут добровольно нападать на Рассветное судно".]

Когда Dawn Vessel охотится на морских существ ниже Эпического уровня, атакующие морские существа будут иметь -20% атрибутов из-за устрашения Огненного дракона.

[Эпическая способность (пассивная): Dawn Vessel неразрушим. Он сделан из мифрила, орихалка и черного рогатого дерева. Его тело очень прочное и было зачаровано в течение долгого времени. Защитные свойства очень сильны. Атаки с уроном менее 5 000 пунктов не причинят линкору никакого вреда].

Весь урон, наносимый магическими атаками зонального действия, будет ослаблен на 30%.

[Эпическая способность (пассивная) Магический свет: Внутри корабля "Рассвет" размещены магические образования, созданные из магических кристаллов. Независимо от того, какие повреждения нанесены корпусу корабля, магические образования автоматически исцеляют повреждения].

"Это мой военный корабль!"

"Я капитан военного корабля!" Уильям был взволнован и не мог сдержать своего возбуждения.

Величие и мощь эпического военного корабля заставляли наблюдателей чувствовать себя неполноценными.

На нем не было ограничений по уровню. Это был действительно Эпический военный корабль с огромной силой, не поддающейся воображению.

"Пришло время отправляться. На Штормовой остров!" Уильям долго готовился. Теперь он смог стать свидетелем чуда.

Что касается мореплавания, то игроки хотели присоединиться к ним.

Но они знали, что у них нет такой возможности.

Потому что только 100 избранных получили привилегию подняться на борт военного корабля.

Эти игроки были выбраны на основе рейтинга.

Что касается рейтинга, то он был основан не на чем ином, как на..,

Бой на недавно построенной арене!

Только 100 лучших воинов получили шанс присоединиться к принцу Уильяму в его морском приключении.

После того, как была построена боевая арена, она привлекла десятки тысяч игроков. Была там и зона, предназначенная специально для NPC.

Но игроки не могли сражаться с NPC.

Если NPC достигал уровня Грандмастера, он становился Богом Войны против игроков на арене...

Причина была неясна.

После того как Уильям закончил строительство арены, она оказала на игроков два противоположных эффекта, которые были очевидны только для них самих.

1. Игроки, погибшие на арене, не теряли свое снаряжение и очки опыта.
2. Атрибуты игроков, которые сражались на арене, были умеренными...

Второй пункт был скрытым ходом игрового интеллекта Богов.

С помощью главного компьютера бои на арене стали более кровавыми, захватывающими и справедливыми. Игроки ощущали чувство приближающейся смерти.

Уильям поступил невежественно по отношению к действиям игрового интеллекта.

Он дал игрокам три дня.

Они сражались на арене день и ночь, пока не были выбраны 100 победителей.

На арене появилась рейтинговая доска, которая показывала рейтинг игроков.

Рейтинг был основан на сезонах.

Каждый сезон длился три месяца, после чего выбирался Бог войны. Он получал экипировку из темного золота соответствующего уровня, 100 золотых монет и большое количество очков опыта.

Игроки, занявшие места со второго по десятое, получали снаряжение золотого качества, золотые монеты и очки опыта.

Игроки, занявшие первые 100 и 1000 мест, получают другие призы.

В последнем сезоне каждого года будет проводиться турнир по выбору сильнейшего Бога Войны. Победитель получит Эпическое оружие!

А его имя будет выгравировано на большой каменной табличке у входа на арену. Его слава будет занесена в историю.

Бои продолжались.

Многие игроки платили деньги за вход на арену, чтобы посмотреть турнир в прямом эфире, а остальные игроки сидели на форуме и смотрели прямую трансляцию.

Некоторые скучающие NPC платили деньги, чтобы наблюдать за турниром целый день.

С этим ничего нельзя было поделать.

Входной билет стоил три серебряные монеты.

Это было бы бесполезно, если бы NPC не остались на целый день.

Зрители на арене были внятными, и это создавало впечатление, что они очень способные.

Избранные умели ластиться к NPC. Они добровольно обслуживали NPC вином и едой, за которые нужно было предварительно заплатить...

<http://tl.rulate.ru/book/34478/2062668>