

Вскоре прошло 29 дней с момента начала Вторжения Тьмы в версии 2.0. В настоящее время, кроме юго-восточного региона Легендарного континента, все остальные силы были разбиты.

Ни одна из наций, нейтральных сил или рас не смогла выжить во время Вторжения Тьмы.

Глядя на то, как развивалась ситуация, не только форум игроков молчал, но даже высшие силы девяти континентов не могли поверить в происходящее.

Когда игроки посетили официальный сайт, они сразу же увидели самый заметный заголовок на официальном сайте [Богов]. В нем был список мест, пострадавших от Вторжения Тьмы. До этого момента сотни имен в списке были затемнены. Светились только юго-восточные регионы.

Город Рассвета возглавлял список, на втором месте было Княжество Черной Лавы. Третье место не занимал никто. А рядом с названиями двух первых мест было четко написано слово "победа".

Как такое возможно?

Ведь другие народы проиграли не с небольшим перевесом. Они были почти стерты с лица земли Вторжением Тьмы!

Таким образом, кроме юго-восточного региона Легендарного континента, который не контролировался темными существами, все остальные названия в списке стали жертвами Вторжения Тьмы. Сотни миллионов раненых и погибших, и потери были слишком велики, чтобы их подсчитать.

Но несмотря ни на что, разместив этот список, официальный сайт дал китайским игрокам повод для гордости. Конечно, китайские игроки знали, что не получили никакого преимущества в этом Вторжении Тьмы.

Битву могли выиграть только самые храбрые солдаты, а нападение и защита требовали тщательного планирования. В основном, с самыми сильными врагами расправлялись NPC. У Города Рассвета было много хитростей в рукаве и козырей, что и стало ключом к их победе.

Поэтому на различных форумах появилось множество сообщений о Городе Рассвета.

Это произошло потому, что игроки, похоже, обнаружили проблему.

Возможно ли, что Уильям Блэкклиф был не только одним из главных героев в версии 1.0, но и главным героем в версии 2.0?

Если учесть его вклад в битву против Вторжения Тьмы, то Город Рассвета был действительно достоин своего названия! Можно сказать, что если бы не Город Рассвета, то Вторжение Тьмы одержало бы полную победу.

Более того, кто-то даже спросил, что если бы Владыка Города Рассвета не умер, то стал бы он главным героем и в версиях 3.0 и 4.0?

Были и те, у кого были другие мнения. Некоторые из них считали, что, поскольку Владыка Рассвета считается нейтральной Владыкой, он не сможет усилить свою власть на материковом континенте.

Следующие версии игр точно не будут проходить в деревне новичков. Этот главный герой

версии 1.0 и последний главный герой версии 2.0, вероятно, медленно исчез бы на глазах у игроков.

Он превратился бы в нейтрального лорда, который постепенно стал посредственностью. Он стал бы частью воспоминаний игроков и идиолом прошлого. Затем он стал бы тем, над кем в будущем могли бы издеваться даже игроки...

В таком образе мышления не было ничего плохого, и даже китайские игроки не сильно опровергали это мнение. Они еще не достигли конечной стадии игры. Боссы в их собственном лагере не могли быть заменены так просто. Чем раньше главные герои появлялись в игре, тем быстрее они умирали.

В конце концов, игроки повышают уровень гораздо быстрее, чем NPC!

Можно сказать, что даже если бы Уильям не умер и смог дожить до конца игры, Город Рассвета все равно был бы захвачен игроками. Его можно было использовать только как деревню для новичков... Китайский форум!

"Я буду скучать по этому. Хотя до выхода версии 3 еще есть некоторое время.

0 запущен, я чувствую гордость всякий раз, когда вспоминаю, что Город Рассвета - моя деревня новичков."

"Конечно. Поторопись и собери побольше крови Огненного Дракона. Это чрезвычайно важно, независимо от того, хотите ли вы оставить ее для собственного использования или обменять на сломанные страницы руководства. Что касается очков вклада или чего-то еще, это не имеет значения. Наша главная цель - получить как можно больше имущества принца Уильяма".

"В любом случае, в следующей версии игры мы, скорее всего, не останемся в Городе Рассвета!"

Так думали многие игроки.

И не только профессиональные игроки и крупные гильдии знали это, но даже обычные игроки также знали, что Вторжение Тьмы было лишь прелюдией. Это была сверхсложная миссия, которую все игроки должны были пройти во время своего новичкового периода. Город Рассвета был лишь трамплином, который давал им массу преимуществ. Их следующей остановкой станет центральная часть континента. Это будет новое место, где они будут участвовать в сюжетных и побочных миссиях. А что касается Уильяма?

Извините, он был всего лишь главой деревни новичков, и о нем можно было легко забыть.

С этим ничего нельзя было поделать. Игроки были прагматичными людьми... ..

Уильям ничего не почувствовал, когда увидел, что делают игроки. В конце концов, кроме китайских игроков, игроки с других континентов также начали вступать в контакт с Великими Герцогствами. Малые государства потерпели поражение во время Вторжения Тьмы, поэтому они были вынуждены сменить свой лагерь.

Существовали Лагеря разного масштаба.

Лагерь - это лучший друг, затем гильдия, нация, континент, а затем Светлая или Темная сторона, в зависимости от того, на какой стороне вы находитесь.

За исключением Темной стороны, существовало бесчисленное множество Лагерьей разного масштаба.

И там тоже происходило много междоусобиц.

Редко кто оставался в Лагере долгое время и не переходил в другой Лагерь в середине игры.

Единственный случай, когда игрок остается, - это если Лагерь всегда был очень сильным и мог развиваться вместе с различными версиями, продолжая участвовать в Легендарных событиях, которые затрагивали весь континент. Например, Храм Света, Дворец Тьмы, Гильдия Магов и Гильдия Наемников.

Текущая цель "Города Рассвета" - стать ведущей силой, подобной тем, о которых говорилось ранее. Это легче сказать, чем сделать, но мы будем действовать медленно". Уильям видел, что многие игроки на форуме уже подумывали о том, чтобы отправиться в Изумрудное Великое Герцогство, но он не слишком беспокоился.

В конце концов, они все еще жили после Вторжения Тьмы.

Вся версия 2.0 была направлена на защиту от Вторжения Тьмы. Китайские игроки просто избавлялись от темных существ, как Уильям позаботился о боссе Вторжения Тьмы. Это означало, что у китайских игроков было не так много последующих сюжетных миссий...

Игрокам Города Рассвета теперь приходилось выполнять различные побочные задания. Тем не менее, задания, которые выдавал Уильям, часто давали замечательные награды в виде очков опыта и золотых монет. Они получали огромную прибыль от этих заданий, поэтому им не хотелось покидать лагерь Города Рассвета.

На балконе принц Уильям лениво лежал на кресле-качалке и бормотал: "Багровая кровь!".

Багровая кровь была основным названием версии 3.0. Однако до версии 3.0 было еще очень далеко. Она должна была состояться через 2 года после версии 2.0.

После окончания версии 2.0 игроки выходили из игры, а игра тем временем обновлялась. Это игровое слово было бы оставлено развиваться самостоятельно в течение 2 лет. А после того, как девять континентов вновь обретут силу, игроки снова выйдут в сеть. Что же такое "Багровая кровь"?

Проще говоря, у Изумрудного Великого Княжества был секрет, который очень хорошо скрывался!

Все Изумрудное Великое Герцогство, и даже аристократы, солдаты и профессионалы в окружающих Великих Герцогствах были вампирами.

Именно так.

Вампиры!

Они были кучкой извращенных дворян, которые выживали, высасывая кровь своих рабов. Они родились в первую эпоху! Они были созданы из богоподобного Кровавого Дракона. Чужаки называли их вампирами, но сами они называли себя Кровавой расой. Они были рабами и потомками Кровавого Дракона. В конце первой эпохи, когда раса Драконов покинула

континент, Кровавая раса спряталась на континенте Богов. Несмотря на то, что слухи о вампирах ходили часто, редко кто видел их во плоти. Теперь эта группа бессмертных имела высокий статус. Они маскировались под аристократов человеческой расы. Они были сильны не только по отдельности, но и возглавляемые ими силы были чрезвычайно могущественны!

Например, Изумрудное Великое Герцогство. По сути, кроме крестьян и рабов, большинство продвинутых профессионалов были вампирами...

"Какой сложный противник". Уильям почувствовал, как начинает болеть голова, когда он подумал о способностях вампиров. Вампиры обладали впечатляющими навыками, такими как бегство в форме летучей мыши и сосание крови для восстановления здоровья. Даже если они не сосали кровь, у них были сверхбыстрые способности к восстановлению.

Кроме некоторых атак, связанных со Светом и Электричеством, у этих парней не было слабых мест.

"До версии 3.0 еще много времени. Я могу не торопиться". Уильям помассировал виски. Подумав о Кровавом Драконе, он вдруг вспомнил, что у него было драконье яйцо с Мозесом! "Черт возьми, не мог же он его съесть?" Принц Уильям резко встал и бросился к гадальной хижине.

<http://tl.rulate.ru/book/34478/2134512>