

[Восставшие из мёртвых, — Ползучие Тени]

[Мир, за который так упорно боролись благородный Бог игр и его трудолюбивые верующие, длился недолго. Таинственные тени снова появились в первичном материальном мире — злые энергии проникают в трупы, пробуждая мёртвых от их вечного сна под землёй, с манипуляциями преступника и инстинктивной ненавистью мёртвых к живым, следовательно, побуждая их мстить всем живым существам! Став свидетелем угрозы, которую мертвые представляют для невинных, сострадательный Бог игр теперь посылает свой указ в своём нежелании видеть живое существо окрашенным в пепел — в надежде, что его мужественные верующие восторжествуют над богохульным врагом, который играет с душами погибших и восстановит свет в мире!]

[Период событий: Шар Предвидения, отвечает за событие на форуме]

[Место проведения мероприятия: Убийство Мстительных Мертвецов и Нежити Дракона]

[Цель события: игроки могут выбрать одно или оба поля битвы. В активном периоде события игрокам предоставляется 1 мгновенное возрождение (10% опыта будет вычтено из текущего уровня). Монеты Воскрешения всё ещё действуют во время события, каждая из которых может быть извлечена из личного призового фонда или глобального призового фонда.]

[Мстительные Мертвецы: зарабатывайте очки Воскрешения, убивая орды нежити Сотими. Заработанные очки варьируются в зависимости от расы нежити (нажмите здесь для получения более подробной информации) и могут быть использованы для получения наград из личного призового фонда.]

[Нежить Дракона: либо ищите и уничтожайте, либо защищайте крепость, чтобы остановить натиск Нежити Дракона, направляющегося к Тунае. Победа игроков, если Нежить Дракона будет побеждён до того, как он войдёт в Тунаю, и неудача, если он успешно вторгнется в город. После завершения битвы игроки, участвующие в ней, будут вознаграждены в соответствии с индивидуальным вкладом (нажмите здесь для получения более подробной информации о наградах).]

[Личный призовой фонд: игроки могут сделать один розыгрыш из личного призового фонда, заплатив 100 очков Воскрешения. Количество розыгрышей бесконечно, и в каждом личном призовом фонде есть 500 наград, главными призами являются "лотерейный билет глобального приза", "билет усиления предмета" и "монеты воскрешения" (монеты Воскрешения автоматически преобразуются в Анкх после события), а игроки могут сбросить личный призовой фонд после получения трёх главных призов.]

[Нажмите здесь для получения более подробной информации о личном призовом фонде (содержание первых 10 призов отличается от каждого последующего призового фонда, Пожалуйста, подтвердите)]

[Глобальный приз: три призовых фонда, которые прогрессируют в последовательности уровней]

Бронза→Серебро→Золото. Каждый приз содержит 200 наград и будет переходить к следующему призу только тогда, когда предыдущий будет полностью разыгран с помощью "лотерейного билета глобального приза", первый пришёл первым обслужился.]

[Нажмите здесь для получения более подробной информации о бронзовом глобальном призе]

[Примечание: Я чувствую приближение зла. Верующие мои, пошлите этих приспешников тьмы обратно в ад! — Бог игр — ]

Новое объявление полностью разожгло дремлющую страсть игроков, позволив им восстановить свое возбуждение после того, как их дух был слегка ослаблен мерзостью Крика Ночи.

На самом деле, после того, как игроки увидели список наград, предлагаемых в личном призовом фонде, все они быстро телепортировались в Тунаю из разных мест, бросая все ежедневные квесты, которые они делали. Любой другой, глядя на их скрежещущую зубами решимость, предположил бы, что они были местными жителями Тунайи, которые готовы отдать свою жизнь за свой город, оставив даже лесных эльфов Тринии ошарашенными...

Другие игроки, которые по какой-то причине не смогут вернуться в настоящее время — такие как группа Зониана, которая имела хорошую репутацию у длинноухих — сокрушались о плохом времени, не в силах сдержать мысль о самоубийстве, чтобы вернуться в город.

Кроме того, игроки, которые пали в битве против Крика Ночи, конечно, не колеблясь использовали своё ежедневное одиночное авто-возрождение, чтобы присоединиться к дикому ликованию других игроков.

Таким образом, всего через дюжину минут у жителей Тунайя возникло отчётливое ощущение, что в городе внезапно появилась куча людей, которые чувствовали себя совсем по-другому.

Блестящая Белая Церковь и Храм Славы были главными религиями здесь и как таковые едва ли могли обмануть своих верующих, когда что-то происходило. Получив известие о том, что другие церкви оказывают помощь в отражении нападения нежити, большинство жителей Тунайя уже знали, что надвигаются могущественные монстры, которых не смогут победить ни Блестящая Белая Церковь, ни Храм Славы.

Страх и тревога окутали всю Тунаю, доведя гнетущую атмосферу города до предела.

И всё же именно при таких обстоятельствах эти странные люди появились из ниоткуда, все они были переполнены таинственным энтузиазмом и словами.

— Я понятия не имею, где я и почему враг идёт сюда, но я собираюсь расколоть их головы — и голову союзника тоже, если есть такая возможность!

Это написано у них на лицах.

Если бы их на самом деле было немного, всего чуть больше двухсот (не считая игроков, которые не смогли прийти вовремя, или новичков, не заинтересованных или не совсем знающих, что такое событие), фон города был бы полностью изменён.

Это было действительно странно, когда кто-то думал об этом — игроки просто готовились к событию, и всё же сейчас здесь было больше суеты, чем пир или фестивали.

Возможно, события были фестивалями в самом прямом смысле этого слова с точки зрения игроков.

— О-о-о! Этот стиль награждения действительно слишком интересен! Как и положено Богу игр — каждый раз сюрприз!

Воскликнул Джо взволнованно и похлопал себя по большим грудным мышцам после того, как Эдвард терпеливо объяснил ему механику этого события.

— Ну, так чего же мы ждём? Давайте поспешим в Сотими, чтобы выращивать какую-нибудь нежить!

Эдвард покачал головой, внимательно изучив механику.

— Мы ждём, что Гоу Дань будет возрождён... даже если это выглядит так, что награды выдаются в порядке живой очереди, даже если игроки ушедшие фармить Мстительных Мертвецов могли бы извлечь что-то из призового фонда на ранней стадии, это не то, о чем на самом деле идёт речь. Нежить в Сотими суммируется с очками, и список наград следует правилу, что "убийство могущественной нежити приносит больше очков". На самом деле, убив сотню Нежить Людей, можно заработать не так много очков, как убив Нежить Орков

В ответ Джо тут же открыл список наград, которые соответствовали заработанным очкам Воскрешения. Он уставился на обрывки текста и скорчил длинную гримасу, делая вид, что всё понял, и задумчиво кивая.

— Могущественная нежить будет прятаться глубже в рядах врага. Поэтому первые, кто будет сражаться, - это те, которые дают нижние точки разрыва, и на них просто не стоит тратить время!

Эдвард не обратил внимания, понял ли Джо эту мысль, и продолжал, словно приводя в порядок собственные мысли.

— Но Нежить Дракона совсем другая! Его хп полностью фиксирован — таким образом, отнятие одного процента от его хп означает, что у других будет на один процент меньше

вклада! И по тому же принципу мы заработали бы меньше, если бы другие ударили его больше, не говоря уже о том, что список наград ясно показывает, что борьба с Нежитью Дракона даёт больше, чем борьба в Сотими!

— Что касается лотереи, то всё равно все получают одинаковые награды из личного призового фонда, тогда как любой может сразу же узнать, что золотой глобальный призовой фонд, который приходит после двух других призовых фондов, имеет лучшие награды! Все будет в порядке, даже если мы позволим другим получить бронзовый и серебряный призовые фонды до этого!

Тогда Эдвард решил, какой стратегии будет придерживаться его группа.

— Вот почему мы собираемся присоединиться к кампании против Нежити Дракона, а затем пофармить мстительных мертвецов, если у нас ещё будет позже время!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/36479/1044986>