На следующий день после пира игроки едва проснулись от похмелья и собирались приступить к работе, прежде чем получили системное сообщение, которое прислал им Си Вэй.

Дзинь!

Обновление Завершено! Версия игры 0.1

Добавлено новое подземелье: Подземелье живых мертвецов (LV1 ~ LV30)

Описание подземелья: верующие в Гнилые кости были успешно рассеяны обратно в темноту, откуда они пришли храбрыми героями Церкви Бога игр, но они получили силу от злого божества и строят заговоры из темноты. Они полностью отбросили свои последние остатки гордости как люди, и превратились в ревенентов, которые в ожидании шанса нанести удар, принося невообразимый хаос и смерть в мир! Великий и невероятно мудрый Бог игр перехватил этот заговор, и запер их в пространственном подземелье. Теперь вы должны отправить их обратно в глубины ада!

.....

Детали подземелья: только игроки Безымянного города и подземного убежища Ланкастера, которые имеют по крайней мере дружественную репутацию, могут купить ключ Подземелья (расходный материал, предмет телепортации) от Ангора Фауст/Лии Якаран, используя игровые монеты или выполняя задания. Каждый ключ может привести шесть игроков в Подземелье живых мертвецов, можно использовать 72 раза в день.

.....

Требования подземелья: победите всех врагов в подземелье, чтобы получить шанс получить элитные или даже легендарные предметы, скрытые в его глубинах!

Примечание: "Удачи!" - Бог игр

.....

Первая информация, известная всем игрокам, уже заставила их возбудиться.

Ни один игрок никогда не получал легендарные предметы раньше, поэтому появление этого подземелья послужило мотивацией для игроков работать усерднее.

Что же касается семидесяти двух ключей в день, то игрокам это было безразлично.

В конце концов, у них был опыт сбора мусора и первопроходцев долины трагических мертвецов, поэтому им нужно было иметь полную партию, чтобы иметь хороший шанс попробовать это подземелье. При ограничении всех, кто может бросить вызов подземелью один раз, было только достаточно игроков, чтобы сделать около двадцати до тридцати групп. На данный момент семидесяти двух ключей было более чем достаточно.

Игроки думали, что новое подземелье было самым большим обновлением на этот раз, но следующие сообщения были настоящими бомбами этого обновления.

Предел уровня игроков повышен до 45 уровня

…

Новый класс: Духовный Мечник

…

Введение в класс

Духовные мечники используют таинственные ритуалы, чтобы приручить злых духов из Нижнего мира и развить их в сильных духов, повышая уровень и обучая навыкам.

…

[Нажмите, чтобы просмотреть демонстрационное видео]

…

Требования к изменению класса: воины 15 уровня могут переходить в этот класс после выполнения специального квеста.

…

Видео грубо демонстрировало черты нового класса.

Прежде всего, развитие духа не обходится без его недостатков. Дух забирал более четверти хп калибра игрока, поэтому у Духовых Мечников было только 75% от их первоначального хп. В то же время, игроки должны были бы пожертвовать часть своего опыта духу, а это означает, что опыт, который они смогут получить от победы над монстром, будет уменьшен.

Конечно, в обмен на большую жертву, требуемую, помощь знакомого духа по отношению к

игроку тоже была бы чрезвычайно велика.

Было три древа навыков, которые мог развить Духовный Мечник: управление душой, зловещий клинок и духовная защита.

Управление душой было сосредоточено на управлении духами для борьбы с врагами напрямую, и игроки, которые сосредотачиваются на этом древе навыков, в основном могут рассматриваться как два бойца. Поскольку они могут общаться и делиться своими чувствами со своим духом, они могут испытывать в два раза больше счастья от борьбы (конечно, в два раза больше боли).

Игроки, которые выбирают древо навыков зловещего клинка, могут наполнить своё оружие своим духом, и при этом условии они могут получать дополнительные бонусы к своему мастерству меча, и в соответствии с различными типами духов, даже если это был один и тот же навык меча, он может быть совершенно другим!

Наконец, игроки, которые выбирают древо навыков Духовной Защиты, будут развивать несколько духов. Пожертвовав своей подвижностью и боевой способностью, они получат возможность бросать сильные AoE усиления и проклятия.

……

Новый класс: Изгой Теней

…

Введение в класс

Изгои Теней отказались от лука и стрел, решив спрятаться в тени ради лучшего шанса нанести удар и убить своих врагов. Они гордятся своими способностями к убийству и своим смертоносным ядом, и могут использовать проклятья. Не стоит их недооценивать.

……

[Нажмите, чтобы просмотреть демонстрационное видео]

……

Требования к изменению класса: рейнджеры 15 уровня могут перейти в этот класс после выполнения специального квеста.

По сравнению с яркими Духовными Мечниками, навыки Изгоя Теней были гораздо более сдержанными и простыми. Даже если бы существовала игровая система, ассасин не мог бы использовать крупномасштабный и кричащий навык с экстравагантными спецэффектами, чтобы победить своих врагов. Если Си Вэй спроектировал класс таким образом, то игроки, которые хотели стать ассасинами, могли пойти только таким маршрутом "если я убью любого, кто увидит меня, тогда я преуспею в хитрости и убийстве".

Тем не менее, этот новый класс совсем не разочаровал игроков.

Во-первых, было древо навыков клинка теней, которое позволяло им красться более скрытно, а также давало им много навыков передвижения.

Затем было древо навыков ядов, которое давало им возможность убивать врагов ужасными ядами и алхимическим оружием.

Наконец, было древо навыков проклятий, которое позволяет игрокам проклинать своих врагов..

- Даже если я скажу, что завидую вам, ребята, я действительно ... правда... правда, завидую тебе!!..

После того, как он просмотрел обновление системы, он не мог не посмотреть на Джо, который счастливо улыбался, и Гоу Дань, который нахмурился.

- А почему в классе магов не произошло никаких перемен... неужели Бог игр не любит нас?!

Именно тогда Эдуард понял, что означает пятая доктрина, когда она говорит, что " сила полностью зависит от текущей версии. Никогда не вините себя за выбранный вами путь — если вы хотите обвинить кого-то, то вините проклятых игровых дизайнеров.

Когда-то он был смущён тем, почему Бог игр ожидал, что они проклянут свой собственный путь после того, как были одарены такой системой, которая вознаграждала каждое усилие, но...

Теперь, когда случилось так, что его товарищи стали сильнее, а он нет, было довольно трудно не быть завистником.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/36479/918981