

Глава 454: Четвертое обновление

Хэллоуин длился всего один день, но некоторые из его событий, такие как событие Безголовый Паладин, длились целую неделю. Всем игрокам давали возможность раз в день бросать вызов боссу, что давало шанс небольшим гильдиям и наемникам.

В противном случае обычные игроки не были бы довольны, если бы большие гильдии были единственными кто смог уничтожить Безголового Паладина...

В Правящем Мече было около десяти тысяч игроков, что означало что они могли собрать около десяти команд. Тем не менее лишь немногие из них могли по-настоящему принять участие в событии Безголовый Паладин.

У большинства из игроков еще не было достаточного уровня или силы чтобы участвовать в подобных событиях.

Но несмотря на это, они все же наскребли около четырех или пяти команд, которые каждый день убивали Безголового Паладина.

На второй день шанс выпадения коня безголового паладина значительно снизился. Основываясь на статистике, всего за первый день выпало около 130 коней безголового паладина.

Учитывая население Рассвета, это было небольшое число.

Это число только уменьшалось в течение следующих шести дней, и все меньше игроков смогли возложить свои руки на этих скакунов. Иногда команда из ста игроков не получала ни одного коня безголового паладина...

Интересным было то, что не все игроки получили Книгу Навыка Базовой Езды, что означало что большинство игроков которые получили коня, не могли его использовать...

Вскоре книга навыка базовой езды и конь безглавого паладина стали самыми популярными предметами в игре.

После Хэллоуина последовало что-то еще более захватывающее.

Это было четвертое обновление игры!

На этот раз система не только исправила некоторые ошибки, но и внесла некоторые

улучшения в подземелья. Подземелья ниже 30 уровня остались прежними, в то время как подземелья 30 уровня и выше больше не имели требований по уровню.

Что касается потерянного опыта, то игроки которые погибали в дикой природе, теперь теряли 10% опыта, что уменьшалось до 5% если их воскрешали.

Большинство игроков были между 20 и 30 уровнями, поэтому им нужно было много опыта чтобы поднять уровень. Потеря 20% опыта за смерть была слишком огромной, поэтому компания решила сделать шаг назад.

В игре также стала доступна арена с местами для зрителей.

Игроки могли платить за аренду комнат на арене, и цены зависели от аудитории которую могла вместить комната.

Например комната на 500 человек обойдется в одну золотую монету. Два сражающихся игрока могли установить цену билета в одну серебряную монету; и если их бой был довольно интересным и они смогут заполнить по крайней мере половину мест, то они получают доход в размере около 2,5 золотых монет. После разделения прибыли, каждый из них заработает около 1 золотой монеты.

Для большинства обычных игроков, это был довольно приличный доход.

Для многих игроков которые были достаточно опытными, но не имели денег чтобы починить свое снаряжение, это был хороший способ заработать денег.

В игре также появилось новое поле боя.

Другие элементы игры были простыми улучшениями, но это подземелье было вероятно самым большим фокусом игроков помимо основных городов.

Каньон Песни Войны был небольшим полем боя расположенным между Серой Долиной и Лесопилкой Песни Войны.

Во время третьей войны, Громмаш Адский Крик и его войска вырубил большое количество деревьев в лесах Серой Долины. После этого там осталось много Орков, которые продолжали рубить деревья для снабжения Орды; они называли себя авангардом Песни Войны.

Ночные Эльфы решили контратаковать их чтобы защитить Серую Долину. Войска Стражей Серебряного Крыла ответили на призыв, и поклялись вернуть Серую Долину и изгнать Орков.

В этот раз Рассвет улучшила Каньон Песни Войны уменьшив его, а также введя между Альянсом и Ордой захват флага.

Игроки которым нравились игры в жанре шутер от первого лица, были знакомы с игровым режимом Захват Флага.

В каждой битве Каньона Песни Войны могло участвовать всего двадцать игроков (по десять игроков с каждой стороны).

Когда игроков собиралось достаточное количество, система отправляла их всех в подземелье.

После того как игрок успешно захватывал вражеский флаг, то он должен был вернуться с ним на свою базу. Если поблизости не было других игроков для защиты носителя флага, то

вражеская команда могла с легкостью вернуть свой флаг. Поэтому игрокам нужно было работать в команде, атаковать и защищаться вместе.

Команда которая побеждала, получит много опыта, а некоторые везучие игроки могут даже получить бонусное очко навыка. Даже проиграв, игроки все равно получают определенное количество опыта.

С этого момента PVP игроки наконец-то получили возможность повышать свой уровень не убивая монстров.

Каньон Песни Войны был первым полем боя Рассвета, а также одним из самых классических.

Игроки могли выходить на поле боя начиная с 10 уровня, и были разделены на следующие разделы: 10-14, 15-19, 20-24, 25-29 и т. Д.

Для каждого пяти уровней был свой раздел. Например в данный момент Лу Ли был 33-го уровня, поэтому он мог войти на поле боя только 30-34 уровней.

После четвертого обновления игры также было удалено определенное количество порталов. Чтобы компенсировать это, были введены летающие ездовые звери, корабли и дирижабли.

Однако самым главным было появление восьми главных городов.

Что касается Орды, то Тралл повел орков и построил город Оргриммар в память о легендарном герое - Оргрине Роковом Молоте. У троллей не было своего главного города, из-за чего они делили главный город с орками.

Под землями старого Лодарена, могилы королевской семьи были реконструированы во дворец королевы Сильванны, который назвался «Городом теней».

Таурены построили Скалу Грома на зеленых лугах Мулгора. Легендарный вождь тауренов - Кэрн Кровавое Копыто отвечал за эту скалу.

Во время третьей войны, Эльзас - предатель Лодарена, повел армию нежити чтобы уничтожить весь Кель'Талас. Они заразили Солнечный Колодец и возродили Лича Кел'тузада. Выжившие высшие эльфы потеряли защиту Солнечного Колодца и стали раздражительными, сменив свое имя на «Кровавых эльфов». После того как они вернулись в Альянс, они получили несправедливое обращение к себе, из-за чего присоединились к фракции Орды.

Текущий Серебряный Город был построен на руинах Восточных Чумных Земель; и это был новый дом для кровавых эльфов.

Несмотря на то что город Штормград был главным городом людей, он также был домом для Гномов и Эльфов. Кроме того он позволял всем членам Альянса вести там бизнес.

Стальгорн располагался на снежной вершине горы Дун Морог - он находился в центре горы, и был дорогим подземным городом. В нем жили старые Гномы и Дварфы. В этом месте собирались бесчисленные ремесленники, искатели приключений, шахтеры и воины.

Экзодар был дирижаблем доставленным в Азерот дренами. Он располагался в западной части гор на Лазурном острове.

<http://tl.rulate.ru/book/4015/621898>