

В то время как Оуян Шо ломал голову о будущем развитии Города Бэйхай, по всему Китайскому Региону разнеслось системное объявление.

Системное Уведомление: В Китае появился 100-я Территория уровня "Город", была запущена Система Кампании. Первая битва – Сражение Чжо Лу, официально начнётся через 3 дня. Дружеские советы: Сражение Чжо Лу является необязательной задачей Кампании, в которой могут принять только Территории уровня "Город".

Это уведомление породило шумиху среди игроков, поскольку те ничего толком не знали о Системе Кампании. На официальном сайте также не было никакой информации об этом. Даже Ди Чэнь и остальные не знали о Системе Кампании.

По сравнению с предыдущими миссиями по обороне Территории, эта Кампания была гораздо менее масштабным событием, но не менее привлекательным и захватывающим. Из-за ограничений, наложенных системой, только лучшие сто игроков с Территориями Городского уровня имели право принять участие в Кампании.

Что же касается тех, кто всё ещё мучился с Территорией Деревенского уровня, то им оставалось лишь выражать своё бесполезное недовольство и протесты, в то время как те, кто был квалифицирован, уже готовились к Кампании. Однако были и те, кто не был квалифицирован и удовлетворён таким раскладом, они пытались узнать, смогут ли поднять уровень своей Территории до Городского, чтобы получить право на участие.

По сравнению с теми, кто всё ещё оставался потерян, ум Оуян Шо был ясен. Самая уникальная особенность "Земли Онлайн" — Карта Кампании, наконец, будет запущена. В его предыдущей жизни игроки типа "Лорд" описывали Карту Кампании как пространственную войну. Этим описание можно было пояснить, насколько же захватывающей могла стать Война Кампании.

Так называемый Сценарий Кампании был похож на сценарий миссии. Система генерирует временную пространственную карту, основанную на историческом сражении. Те, кто имели право участвовать в Кампании, смогут возглавить свою армию и выбрать фракцию, к которой присоединиться, воспользовавшись телепортом.

В Сценариях Кампании было воспроизведено множество известных фигур. Игрок мог следовать за ними и принять участие в выбранном историческом сражении. Кроме того, он мог даже изменить историю, если его присутствие будет достаточно сильным, чтобы повлиять на ход войны. Это невероятное чувство, когда игрок принимает участие в невероятном сценарии, подобном этому, несомненно, очень привлекательно.

В общем, на каждую династию придутся не более одной исторической войны. Как только Сценарий Кампании династии закончится, исторические фигуры этой династии начнут появляться в игре, ожидая, пока способные игроки завербуют их на свою сторону.

Поэтому по мере того, как игра будет развиваться и прогрессировать дальше, в ней будет появляться огромное количество исторических фигур из различных династий, которых можно будет рекрутировать. При этом шансы игроков завербовать могучих

воинов или могущественных стратегов резко возрастут.

Ещё одним преимуществом Сценария Кампании были, конечно же, Очки Заслуг. Чем дальше игра продвинется, тем выше будут требования для повышения титула игрока. Беря в качестве примера Оуян Шо, сейчас он был Средним Графом, и на данный момент обладал самым высокоуровневым титулом среди игроков. Тем не менее трудность становления Великим Графом для него была всё ещё очень высока, не говоря уже о титуле Маркиза, который был вообще на ранг выше, а требуемое количество Очков Заслуг для его получения было просто абсурдно высоким.

Сценарий Кампании предоставил игрокам возможность получить больше Очков Заслуг. В каждом Сценарии система должна будет ранжировать рейтинг игроков на основе их вклада. Чем выше будет ранг игрока, тем больше Очков Заслуг он получит. Кроме того, десять лучших игроков будут награждены некоторыми специальными наградами.

Самой привлекательной частью Сценариев было не только это. Для игроков типа "Лорд", известные генералы и стратеги были именно тем, чего они желали больше всего. В Сценариях у игроков будут шансы запустить квесты по вербовке этих известных фигур, и только выполнив эти задания, игроки смогут их рекрутировать и забрать на свою базу.

Бай Ци - "Мясник по человечине",

Сян Юй - "Правитель Западного Чу",

Чжао Юнь - "Бог Боевых Искусств",

Ли Цзин - "Бог Войны" и другие фигуры, которые были хороши известны, будут появляться в этих сценариях один за другим, от одной мысли о них можно было воспламениться.

На данном этапе игры все знали, что очень редко удаётся заполучить известную фигуру. Даже с условиями и богатством Города Шань Хай, кроме Ши Вань Суя, который был выдан в качестве дополнительной награды за прохождение квеста на создание деревни, было две фигуры "Королевского" ранга, это Фань Чжунянь и Тянь Вэньцзин. Исходя из этого, можно было говорить о редкости каждой известной личности.

После объявления системы, все игроки типа "Лорд" получили уведомление, разумеется, включая, Оуян Шо тоже.

Системное Уведомление: Для того чтобы облегчить открытие Сценария Кампании, система установит Телепортационный Круг на вашей Территории, плата за его создание взиматься не будет. Пожалуйста, выбирайте место для создания Портала с умом. Лёгкое напоминание: Этот Телепортационный Круг будет постоянным, его также можно будет использовать для перемещений по Территории, пожалуйста, дважды подумайте, прежде чем подтверждать его размещение.

Синий свет вспыхнул на экране, и перед Оуян Шо появилась голографическая карта Города Шань Хай.

Выбор места для Телепортационного Круга был очень непрост. Прежде всего, Портал нельзя было построить в помещении, поэтому его нужно было создавать на открытой местности. Кроме того, для удобства, выделенное под создание место должно быть очень просторным, чтобы люди не толпились.

Однако Телепортационный Круг не может быть построен за пределами Города, поскольку может быть разрушен. Если бы он размещался за пределами Города, то был бы очень уязвим для вражеских атак, и подкрепление не сможет туда телепортироваться, если портал будет уничтожен.

<http://tl.rulate.ru/book/96714/632283>