

Сев в самолет, я воспользовался бесплатной сетью, просмотрев кучу бесполезных рекламных роликов, вернулся к просмотру форума.

Блоги о Оракулах были самыми непопулярными и информация обновлялась крайне редко. Прочитав несколько из таких блогов, я выделил для себя несколько полезных советов:

1. Обязательно нужно купить несколько навыков. Два из них меняли восстановление жизни и маны с минут на секунды, пассивные навыки, но они падали только в песочнице и стоили по миллиону каждая. Так же мне было бы неплохо приобрести второй навык исцеления, но он был редким и его на рынке было невозможно поймать из-за высокой потребности. Еще мне нужно будет найти деньги на навык Оракула - обнаружение. Классический навык помогающих в пвп против синов. Уникальный навык, который падает в пещере гоблинов, что мне кстати на руку. Однако и на аукционе периодически шли торги за этот навык, так что шансы получить его были неплохими. Больше классических навыков на базовый класс в гайдах не было.
2. Нужно срочными темпами прокачать навыки кукол. Судя по прочитанной информации, этот навык был имбой. Кроме некоторых скрытых классов, никто не обладал пассивной регенерацией маны и жизни в бою. Более того, никто не имел такого навыка на всю группу или рейд.
3. Снаряжение нужно будет менять. 10 уник сет хорошо себя показывает, но уже тридцать пятые рекие шмотки его немного превосходят по характеристикам и это неточенные.
4. Все Оракулы, блоги которых я читал, не отключали функции «Кукол». Все это они обусловили одним - проще хилить. Хотя этого я не понимал. У меня не было никаких проблем в исцелении. Может у других вторичных классов с этим более весомые проблемы?
5. Оракул бессилён в пвп. Только класс Еретика мог показать более менее конкурентную борьбу, но все равно требовалась огромная куча бабла на это дело.

«Из всего этого, можно сделать вывод, что мой класс это полу-рейд-бафо-хил. Рейд-бафер имеет конечно на два бафа больше, но они на атаку и скорость передвижения. Так же как и рейд-хил имеет на два навыка массового исцеления больше. Такая небольшая замена этих двоих сразу. Хотя я еще и проклинать умею.. Хе-хе-хе!» - подумал я, закрывая последний блог о Оракулах.

«Хм... А что там в топах по уровню?» - заинтересованно подумал я, открывая нужную страничку.

1. Слабый 48 Уровень. Гильдия «Дно».
2. Сильный 47 Уровень. Гильдия «Дно».
3. Зевс 45 уровень. Гильдия «Империя».
4. Крейзи А 45 уровень. Гильдия «Империя».
5. Имперец 45 уровень. Гильдия «Империя».

И дальше шел список из двухсот человек 44-45 уровней.

«Судя по всему, Сильный и Слабый качаются вдвоем, а вот Зевс и пятерка ребят ниже, все поголовно имперцы. Удивительно, но Жоры в топ-200 не видно.» - ухмыльнувшись, подумал я. -

«Жаль мое место по уровню нельзя определить, было бы интересно узнать.» - промелькнула мысль, когда я закрыл страничку.

Форум предоставлял полную свободу в плане описания и выкладки. Инструментарий был свободным. Можно было делать все, что душе угодно, кроме матерщины и выкладки порно. Так же были и закрытые разделы форума, сделанные специально для гильдий. Что очень меня порадовало, что кроме официального форума, информация о игре блокировалась, если только она не была рекламой или на специальном информационном канале. Монополизация информации в одном месте.

Стримы игры были интересными, но не слишком продуктивными в плане информации о навыках. Да, игрок мог выставить иконки скилов на манер любой рпг игрушки, но зрители видят только самого игрока, без его дополнительных возможностей. Причем зритель смотрит как бы из-за головы стримера. Обзор был чуть меньше 180 градусов, я бы даже сказал что градусов 120-140. Некоторые стримеры были в топ-200, а некоторые, такие как Зевс, входящие в топ-5, пользовались неплохим спросом у зрителей. Минимальная задержка у стрима была в десять минут. Меньше сделать было невозможно, но и так народ все равно просматривал сотнями тысяч. Тот же Зевс на своем стриме имел аудиторию в четыре сотни тысячи зрителей. Зайдя на его стрим, я застал прохождение соло-подземелья, которое он обнаружил. То что руки у этого игрока росли из нужного места, мне и так было понятно, но эффективность его действий зашкаливала. Судя по небольшому F.A.Q. навыков у него было под 50 и все пассивные забиты. Расшвыривая заклинания, он четко подгадывал тайминги и использовал местность в свою пользу. Приятный стрим, который он еще и периодически комментировал.

Меня очень заинтересовало то, что прямо на стриме, можно было посылать ему сообщения, которые он получал. Не за бесплатно, конечно, но и суммы не были заоблачными. Хотя находили и те, кто донатил ему баснословные суммы, на которые он, посмеиваясь, отвечал незамедлительно. Что удивило, Зевс был неплохим человеком, с хорошо поставленной речью. Смотреть его прохождение было не только весело, но и занимательно. Он объяснял некоторые моменты, которые я не знал. Пусть они мне, как Пастырю, не пригодятся, но знать на что способны маги было очень даже неплохо.

В топе стримов были одни маги. Вся горячая, верхняя шапка, была из разнообразных видов магов. Только после них шли стримеры с различными физическими и скрытыми классами. Открыв один такой случайно, стал зрителем, как игрок путешествовал по пустыне. Он имел скрытый класс Песчаный Воин. Изогнутая сабля и небольшой прямой кинжал, были его основным оружием. Этот игрок выполнял уникальное, расовое задание, о котором говорилось в обновлении. Его класс имел небольшое преимущество при старте этого здания. Учитель, что дал ему этот класс, был из тех самых пустынников, которых требовалось найти в пустыне.

Сам расовый квест был простым. Пустынники прислали посланника нашему королю с просьбой о помощи, взамен они предлагали свой вассалитет. Наш король не стал заморачиваться мыслями о таких мелочах и отдал это задание Мелину. А тот недолго думая, разослал его всем игрокам в виде поэтапного расового задания. Первым этапом нужно было найти вход в пустыню. Вторым - найти проводника. Третьим - войти в столицу пустынников. Стример не нашел проводника и решил сам пройти по пустыне. Рассекая песок на черном, я бы даже сказал, дьявольском жеребце, он делился впечатлениями с публикой.

Пейзаж, как собственно и сами мысли стримеры были скучными, поэтому я выключил его и решил немного вздремнуть. До конца полета еще было несколько часов, а морально я был вымотан. Мозгу очень хотелось немного отдохнуть. Укрывшись выданным пледом, я мгновенно погрузился в сон.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/133145>