

- Обновление вышло. – прервал тягостную тишину самый молодой из группы цифр, Ноль.

Все моментально уткнулись в планшеты и смартфоны. Всем не терпелось узнать о предстоящих изменениях игры. Открыв официальный форум, я уставился на огромный постер:

ЭКСТРЕННОЕ ОБНОВЛЕНИЕ!

РАССОВЫЙ БУМ!

ОТКРЫТА ВОЗМОЖНОСТЬ СЫГРАТЬ ЗА РАСУ ЭГРОВ!

На постере было изображение девушек и мужчин из расы эгров. Если у девушек изменилась только прическа, которые были похожи на ниспадающие лианы или плотное каре из листьев. То мужчинам явно был открыт доступ к изменению кожи. На картинке были представлены эгр-дуб, эгр-тростник, эгр-береза, эгр-ель. Остальных не было видно в толпе, но возможность создать себе уникального полуэльфа полурастения, была и это факт. Нажав на постер, мне открылся список изменений:

Администрация: Приносим свои извинения за столь скоротечное обновление. Никто из нашего штата не мог предположить, что Игроки смогут так быстро пройти расовый квест. Гильдия «FF» успешно завершила расовый квест, открыв всем игрокам возможность сыграть за расу Эгров. Наша неподготовленность к этим событиям была бесценным опытом, который больше никогда не повторится. Спасибо всем за понимание! Желаем вам приятной игры!

Обновление 5.0.

1. Старт третьего расового квеста «Бездна».
2. Открытие расы «Эгр».
3. Ввод в игру новых классов, связанных с расой Эгр.
4. Ввод стартовых локаций для игроков выбравших расу Эгр.
5. Сектора Эгров с 1 по 4 недоступны для игроков.
6. Сектора с 5 по 31 изменены.
7. «Посольская земля» изменена на «Столицу Эгров».
8. «Столица Эгров» изменена на «32 Сектор Скверны».
9. Открытие новых зон для 50-100 уровней.
10. Частично изменен функционал внутри игрового магазина.
11. Ввод в игру «Персональных Достижений».
12. В столице появился НПС, выдающий новые профессии.
13. Обновлено игровые сервера.
14. Улучшена стабильность нашего интернет соединения.

15. Старт конкурса «Лучший ролик БМ».

- А они не поскупились на изменения. – пробормотал рядом со мной Восьмой.

- Дай дочитать-то хоть. – хмыкнул я, открывая ссылки с подробным описанием каждого пункта обновления.

1. «Бездна» - это глобальный квест для открытия расы Гномов. Судя по описанию, топать нужно в сторону «Гор Бездны», и где-то там найти вход в страну Первородных Гномов. Форум кипел инфой, что нужно топтать вдоль границы с пустынниками, мол кто-то из любопытных уже бывал в горах бездны. Правда, скриншоты никто не предоставил и это все было на уровне слухов и домыслов.

2-8 пункты я просматривал наискосок. Эгров я уже видел, а про новые классы ничего никто не говорит. Раса Эгров имеет расовый прирост к «Разуму» и коэффициент 1к2 на прокачку характеристики «Удача». Много маны, но мало критов. Даже было бы интересно узнать, какие классы под это подойдут. Сектора 1-4 стали новой песочницей, со своим функционалом. Это именно то, чего все игроки требовали от админов. Думается мне, что очень много народу будет качать твинков именно за расу Эгров. Новые измененные сектора, в которых убрали Рб, оставив обычных мест-боссов, мини-боссов, боссов и лордов. Столица эгров стала завершающим местом где обитал главный босс Лабиринта Эгров.

9. Зоны прокачки для 50-100 уровней, тесно связаны с расовым квестом, поэтому инфы о них от админов не было.

10. Админы изменили откаты зелий, восстанавливающих жизни и ману в процентном соотношении. Так же были усилены свитки. А самое ужасное... Введена реклама в них! Что бы заклинание сработало, нужно обязательно прочитать эту рекламу. В некоторых случаях нужно начертить символ, который связан с продуктом. Как озвучил кто-то из цифр «Вот и отзвуки ДмД появились! Теперь будем восхвалять мыло и памперсы, кидаясь молниями во врагов!»

11. Крутой функционал «Достижения», наконец-то открыт для просмотра игроков. Его можно сделать общедоступным, выводя достижения на свою официальную страничку. Единственным минусом была полное игнорирование предыдущих Достижений. Все игроки должны начинать с чистого листа. Но, бонусы от предыдущих достижений, админы оставили, взамен запретив получать это достижение повторно.

12. Этот пункт вызвал дичайшие споры за столом. Я до него только добирался, как остальные уже молотили кулаками по столу и рассуждали о перспективах этого обновления. А вся соль была в том, что появился НПС «Вояка Шульц», который давал квест каждому игроку на получение профессии. У него можно было взять на выбор семь профессий:

Вояка Его Величества – профессия, дающая бонус к телу. Эта профессия позволяет воинам не париться, а сосредоточиться на получении дополнительных характеристик. Суть этой профессии в постоянных, каждодневных битвах с игроками. При отсутствии каждодневных дуэлей или убийства игроков, уровень профессии резко снижается.

Истребитель Монстров Его Величества – Профессия, дающая бонус к телу. Ее могут взять воины специализирующиеся на PvE контенте (Прим. Автора: Проще говоря, для любителей убивать монстров). У этой профессии была жесткая привязка к количеству и качеству убитых монстров. Опять же, каждодневное избиение монстров повышает профессию. Любой пропуск резко снижает уровень профессии.

Боевой Маг Его Величества – Профессия, дающая бонус к магии. По аналогии с воякой, но только для магов, профессия завязана на PvP контент. (Прим. Автора: Даешь убийство игроков!)

Мирный Маг Его Величества – Профессия, дающая бонус к магии. Взять могут только маги специализирующиеся на убийстве монстров.

Воспитатель Существ Его Величества – Единственная профессия дающая бонус к удаче. Правда взять ее могут только Призыватели. Суть профессии – увеличение уровней своих или чужих питомцев.

Стрелок Его Величества – профа для стрелков, связавшись свою жизнь с квестами, которые будет выдавать «Вояка Шульц». Судя по небольшому описанию, тут будут квесты не только на «убей столько-то мобов принеси их яй.. клыки», но и на количество дуэлей в определенный промежуток времени.

Врач Его Величества – профа для Оракулов, дающая бонус к разуму. Каждый день нужно тратить время на посещение госпиталя, в котором предстоит исцелять. Профессия может прокачиваться в PvP столкновениях. Оракул обязан за бой излечить минимум 15к жизней, что бы ему засчиталось успешное очко в профессию.

- Странное распределение, будто админы хотят выделять именно два класса «Воины» и «Маги», а остальным так... Пусть будет. – задумчиво сказал Абрэхам.

- Профа для стрелка неплохая, но самая читерская это для призывателей. Знай себе качай петов и не парься! – Гугу была недовольной.

Пока все спорили на эту тему, я посмотрел 13 и 14 пункты. Здесь было немного информации о достижении компании в области Альтернативного интернета, благодаря которому любой игрок в любой точки мира, имея доступ к электричеству, мог подключиться к игре.

15 пункт был о проведение конкурса режиссеров. Хотя и каждый мог попробовать себя в этой роли, но все понимали, что удачно смонтированный ролик, даже без особой истории, может стать шедевром. Тогда как ролик с сюжетом, но необработанный должным образом, превращается в скучный шлак. Креативные пользователи сети, уже вовсю визжали от радости. Наградой за квест станет полный, а самое главное эксклюзивный комплект Героик вещей на уровень персонажа победителя.

- Так. – Наталья повысила голос, остужая пыл спорящих игроков семьи. – Обновление будет установлено уже через полчаса. Основные моменты, на которые я хотела обратить внимание, мы обсудили. Остальное будет решено, как обычно. Спасибо всем. Можете заниматься своими делами.

У всех за столом словно отпустило пружину. Народ стал расходиться. Некоторые подошли к Наталье, что-то обсудить. Но, большинство ушло готовиться к погружению в игру. Обновление вышло интересным, и всем хотелось первым вкусить его.