

- Джи, Коллапс готов? – спросила Милана, закончив ковыряться в настройках гильдии.

- Давно уже. Максимальный, 24-рех часовой Коллапс. – Допив сок, сказал я.

- Слабый, собирай народ.

- Вас только ждем. – хмыкнув, Слабый кинул нам приглашения в рейд.

- Хорошо. – Милана кивнула. – управление перекинь на Джи. И пошли к Дрордору.

Около дрордора собралось очень много народа. Всем хотелось увидеть первый захват подземелья в игре. Не смотря на все предосторожности, и просьбы-приказы не болтать, информация о захвате просочилась.

- Привет, парень. – ко мне подошел Вейрон.

- Привет. – пожал я протянутую руку. – Спасибо за помощь.

- Да, брось. Отказать дочке в такой малости? – усмехнулся старик. – Вы вовремя позвали, после обновления, вы точно бы не смогли захватить данж.

- Вовремя прокачались люди. – кивнул я на группу.

- Тоже верно. – Вейрон замялся, а потом протянул мне серебряную камень питомца. – Не знаю, подойдет ли этот питомец для хила, но его ранг Героик, пусть и без возможности эволюции.

- Эм... А не слишком дорого? – поинтересовался я, смотря на камень.

- Он без эволюции, и не понятно нужен ли он тебе вообще. – честно сказал старик. – Если ты переживаешь о стоимости, то заверю, этот стоит не меньше Лота.

- Хорошо. Спасибо. – кивнул я, забирая камень питомца. – В расчете. – улыбнулся я пожав руку старика.

- Угу. Ты бы Шачи написал, а то она скучает. – посетовал Вейрон-старший.

- Про нее совсем забыл... После захвата, обязательно. Милана тут, так что сейчас начнем. – кивнул я в сторону девушки, которая общалась со стрелком.

Пока все окружающие обсуждали, кто состоит в группе захвата, я посмотрел на список неизвестных мне игроков, с которыми мне придется захватывать Дрордор:

Танк «Тини». У него была скрыта гильдия, поэтому, все, что я знал о нем, так это то, что у него базовое «Тело» выше 300.

Магистр Огня «Фиир» - маг огня с «Магией» выше трех сотен.

Место мага молнии с навыком «Шок» заняла незнакомая мне девушка из Великобритании.

Магом с 5-ю вещами героик сета «Маг Дрордора» был игрок с ником «Ино».

Вейрон занял место воина с 5-ю вещами сета «Страж Дрордора».

Ассасин с ником «ЛоуСкилл» занял слот воина с навыком «Невидимость 10.»

Бурелом - стрелок с базовой удачей выше 300.

Рядом с «Ино» стоял призыватель «Фродди(Frodody)», у которого были два редких питомца - Змея и Здоровый полумедведь.

Оракул с 7-ю навыками лечения, был РХ(рейд хил) гильдии «СССР».

Место хила с базовым «Разумом» выше 300, занял я сам.

Маркела: Все в сборе. Переходим на рейд чат. Все подписали договор, и все получают свою плату за сегодняшнее мероприятие. Помните, от вас ничего не требуется. После телепортации - стоите мирно в сторонке. Тот кто вмешается или будет пытаться мешать, будет оштрафован. В случае форсмажорных обстоятельств, приказы будет отдавать Джи. Опять же, все это обговорено и вы подписали договоры. Передаю слово Джи.

Игрок Маркела покинул рейд.

Игрок Слабый покинул рейд.

Игрок Сильный покинул рейд.

Джи: Будем знакомы народ. Завожу.

Подойдя ко входу у меня высветилось оповещение:

Вы собрали оптимальную группу для выполнения квеста «Владелец Дрордора».

Желаете попытаться выполнить квест сейчас?

Оглянувшись, увидел толпу незнакомого мне народа, который обсуждал происходящее.

«Чувствую себя рок звездой.» - хмыкнув, я подтвердил, что хочу выполнить квест сейчас.

Всю группу телепортировало в огромный освещенный зал, в центре которого стоял трон, а на нем восседал правитель Дрордора – Рар:

- Игроки? Что вы забыли в Дрордоре? – стоило нам всем появиться, как Рар задал вопрос. – Наш город не имеет дел с людским королем.

По мере того, как Рар говорил, его тело разбухало, превращаясь в нечто непонятное.

- Спасение. – не раздумывая, я повесил на себя бабл. – У истоков вселенной, были заточены древние боги, нарушающие баланс сущего! Я открываю врата к ним, дабы они могли уничтожить моих врагов! Коллапс! – еле успев проговорить заклинание до конца действия бабла, я смотрел, как врата уничтожали мэра Дрордора.

Мэр превратился в огромного гнома, которого изнутри раздувала сила Скверны. Его тело было пронизано зелеными венами, по которым струилась сила. Но, этого было мало, чтобы противостоять силе 6-го Коллапса. Огромные канаты-щупальцы, не просто пронизали насквозь мэра, но и полностью его обвили его, скрыв от наших глаз. Через пять с половиной секунд все было кончено, а весь мир увидел оповещение:

МИРОВОЕ ОПОВЕЩЕНИЕ!

ИГРОК ДЖИ ВЫПОЛНИЛ ЛЕГЕНДАРНЫЙ КВЕСТ «ВЛАДЕТЕЛЬ ДРОРДОРА»!

«Я же говорю, рок звезда.» - усмехаясь про себя, я читал выскакивающие оповещения:

Поздравляем!

Вы выполнили легендарный квест «Владелец Дрордора».

Поздравляем!

Вы первый игрок захвативший подземелье!

Вы получаете достижение «Первый захватчик подземелья».

Первый захватчик подземелья – Вы первым смогли захватить подземелье БМ.

Бонус достижения: При захвате подземелья вы получаете все настройки подземелья.

Поздравляем!

Вы стали владельцем подземелья!

Вам доступны настройки управления подземельем!

- И все? – раздался удивленный голос позади меня.

- Это сила топ-1 игрока, чего ты хотел. – ответил ему другой голос.

- А ниче так, было красиво. – добавил голос девушки.

- Сейчас вас выведу, спасибо всем. – обернувшись, сказал я группе.

- Да, без проблем, обращайся. Где еще можно за десять секунд получить такие барыши? – усмехнулся Тини.

- Говорят, у богов. – сказал ему Бурелом.

- Сказки это все. – фыркнул Тини.

Я же не дал разговору продолжиться, отправляя всю группу ко входу.

- Грац!

- Воу! Чуваки гц!

- Красавцы!

- Так быстро!

Гвал поздравлений мгновенно обрушился на нас, стоило нам появиться у входа. Народ из группы стал общаться, а я потихоньку улизнул в столицу. Мне предстояло разобраться с настройками подземелья.

Маркела: Все получилось?

Джи: Да, я сейчас разбираюсь с настройками.

Маркела: Окей. Я с братьями пофармлю в Дрордоре, пока спот свободен. Напиши, как закончишь.

Джи: хорошо.

«Закончу... Еще бы понять с чего начать!?» - смотря на обилие настроек подземелья, с ужасом подумал я.

Для начала тут было несколько разделов, из которых только два были рабочими:

Доступ.

Развитие.

Были еще разделы помеченные «????», а когда я в них входил, мне выскакивало сообщение:

Данные настройки будут доступны после установки «Вечного обновления».

Приносим свои извинения!

«Я уже начинаю наслаждаться тем, что все время натыкаюсь на недоделки БМ.» - усмехнувшись, я открыл раздел «Доступ»:

Налог подземелья.

Распределение налога.

Черный список.

«Начнем с самого вкусного.» - посмотрев на первую вкладку, я с наслаждением открыл ее.

Внимание!

После установки налога, его невозможно будет именить в течении 1 игровой недели!

Будьте внимательными!

«Я супер внимателен!» - смотря на открывшееся меню, подумал я.

Меню было разделено на три части:

Кредиты. Здесь я могу установить налог на кредиты от минимального - 1% до максимального -

50%. Тут же была пометка, что при установке налога, каждый входящий получит сообщение о текущем статусе налога.

Исключения. Здесь я мог выбрать союзы, гильдии и игроков, которые не платили мне налог. Так же я мог выбрать тех, кто платил увеличенный налог на кредиты, вплоть до 100%. Забавный пункт для маленькой мести.

????? . не введенный пункт настроек подземелья, который стоит ожидать после обновления.

Джи: как думаешь, налог в 25% это слишком?

Маркела: при желании ты можешь поставить и максимум. Сейчас все зависит от Дрордора, поэтому, до обновления ты можешь творить, что душе угодно.

Джи: Об этом я и сам догадался. Я же серьезно спрашиваю совета.

Маркела: Сколько максимум и минимум?

Джи: от 1 до 50.

Маркела: Если изменить будет можно, то ставь 40% до обновления. Не забудь, что нам нужно отбить деньги, потраченные на группу. Если есть возможность дать комментарий к налогу, то напиши что отбиваешь вложенные средства, а после обновления установишь меньший процент.

Джи: Приложить сообщение нельзя, но я понял. Спасибо.

Установив налог на 40%, мне пришло сообщение:

Желаете установить плагин, отображающий накопившуюся сумму кредитов в подземелье?

Стоимость плагина – 10\$ в месяц.

«Пфф... Конечно желаю!» - подтвердив списание средств, я увидел, как около моего счета кредитов, появился новый значок.

Замок с черным зевом вместо ворот. А рядом с ним появились цифры, которые в режиме реального времени показывали сколько денег висит для съема в Дрордоре. Но, был и не приятный момент. Максимальная сумма, которая могла накопиться для съема, составляла один миллиард кредитов. Смотря на то, как быстро растет количество кредитов, мне показалось, что этого явно будет мало!

В попытках увеличить вместительность, снова натолкнулся на сообщение:

Данный функционал будет введен в игру с обновлением «Вечное Обновление».

«Что-то я прям чувствую, как Ивашим или Райян матеряться, что я захватил подземелье раньше срока.» - посмеиваясь про себя, я открыл второй раздел «распределение налога».

Тут было все проще, чем я думал. Я мог забирать весь налог себе, но тогда подземелье мог захватить любой другой игрок, который выбьет с мэра Дрордора такое же колечко и выполнит квест на сбор группы и убийство Рара. Отдавая 10% гильдии, я получал уверенность, что подземелье не может быть захвачено. Хотя там была приписка, что после обновления, могут быть изменения и я, как владелец подземелья буду сразу же уведомлен о изменениях.

Самым классным был раздел «Развитие».... Так я думал, пока не открыл его и стал наткаться на однотипные сообщения, что функционал будет доступен после обновления 1 сентября.

«Так-с... Подземелье приносит доход. Стабильность в жизни начинает потихоньку вырисовываться.» - потянувшись, подумал я.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/193628>