

- Какая проработка. - сказал Ник, уважительно посмотрев на Ивашима.

- О, это еще не все. - Клун ухмыльнулся. - Креативные игроки, которые жаждут создать свой уникальный данж, могут подавать заявки на создание их собственного данжа. Мы будем интегрировать лучшие идеи в БМ. Естественно, мы будем достойно вознаграждать каждого, чье подземелье окажется достойным вводом в игру.

- Еще одна потрясающая новость. - Ник посмотрел в экран. - Дамы и господа, вы слышали! Администрация, официально принимает заявки на создание уникального подземелья! Всю информацию об этом, вы сможете найти на официальной страничке БМ. - прорекламировав это, Ник вернулся к разговору. - И так. Вернемся к разговору о новых локациях. Что делать игрокам, достигшим потолка? - Ник повернулся лицом к камере. - Этого не было в интервью, но мне по секрету сказали, что после получения сотого уровня, опыт у игрока не идет! - Ник повернулся к Ивашиму. - Это правда?

- Правда. - улыбнулся Ивашим. - Чистая правда. Когда игрок достигает 100-го уровня, ему требуется пройти последнее повышение своего класса, для получения новой ступени мастерства. Только после прохождения этого повышения, игрок продолжает повышать свои уровни. - Ивашим повернулся к Нику. - Повышение, кстати, будет проходить в новой локации, у расы под названием «Высшие».

- Как интересно...

- Их городок-территория, находится между территориями гномов и Эгров. - перед Ивашимом появилась карта БМ, где он указал место. - Вот здесь находится город, доступ в который получает игрок, достигший сотого уровня. И именно там, ему предстоит пройти свое последнее повышение.

- А что представляют из себя Высшие? - спросил Ник. - Это отсылка к Эльфам?

- Ха-ха, неплохая шутка Ник. - рассмеялся Клун. - Но, ты ошибся. Высшие, это самоназвание различных рас, которые достигли просветления в своих классах. Любое существо, любой расы может стать высшим, если достигает сотого уровня. Вступив на территорию высших, игрок увидит множество рас, которые населяют БМ. И возможно, когданибудь, ктонибудь, сможет открыть новые расы для всей аудитории БМ. - Клун закатил глаза. - Эх... Как же я завидую всем игрокам, которым еще только предстоит посетить территорию Высших. Над дизайном города мы работали дольше всего, надеюсь, игроки оценят его, когда попадут туда.

- Интригуете господин Ивашим, ой, как интригуете! - погрозил пальцем Ник. - Но, территория высших это не единственное нововведение?

- Конечно нет. - Клун рассмеялся. - Мы открыли портовые города. Теперь игроки смогут вдоволь охотиться на морских чудовищ, ловит рыбу и хорошо проводить время на юге БМ. Так же мы открыли «Рейдовую территорию». - Ник хотел уже открыть рот, но Ивашим сразу стал рассказывать. - Это огромная локация с четырьмя городами-портами, где игроки будут

сражаться с: Рейдовыми Боссами, Мировыми Боссами, Царь Боссами.

- Хм... Вы реализовали идею ДмД, с ее локацией боссов? – спросил Ник.

- Это была отличная мысль, которая пришлась по душе множеству гильдий, которым нравятся сражения с серьезными соперниками. – Ивашим кивнул. – Множество сообществ просило нас ввести именно такую локацию, и мы пошли навстречу.

- Так все же слухи не врали, вы действительно сотрудничаете с крупными сообществами?

- Глупо не прислушиваться к тем, ради кого и делается игра. – ответил Ивашим. – Но, вернемся к локациям. Помимо рейдовой территории, мы запустим новый расовый квест, который будет походить на территории «Боргов».

- Это новая раса? Брорги? – спросил Ник.

- Да. Это классические оборотни. Кошки, собаки, гипарды... В общем, различные животные. – Ивашим глотнул воды. – Этот квест будет доступен для игроков 40-60 уровня, территория боргов поделена на сектора, в которых правят свой тип оборотней.

- Это должно быть интересно. – Ник посмотрел на голограммы полулюдей-полуживотных. – Многим любителям рас звероловцев, понравится это.

- Очень на это рассчитываю. Расовый квест Боргов будет уникальным, ведь тот, кто его выполнит, сможет выбрать. Открыть ли расу Боргов всему миру, или ставить для себя и своих друзей.

- Даже так? – Ник удивленно вскинул брови. – А не слишком ли большую власть вы даете в руки игрока?

- Только им решать, как поступать. – с улыбкой пожал плечами Клун.

- Есть ли еще какие-то новые локации?

- Конечно! На севере мы открыли самую значимую для всех крафтеров локацию! – сказал пафосно Ивашим. – Легендарная равнина ресурсов будет доступна для игроков с того и выше уровня. Это дивное место, где любой мастер в окружении рейда сможет добывать героические, легендарные, эпические и возможно даже мифические ресурсы!

- В окружении рейда? – выделил главное Ник.

- Да. - хитро улыбнулся Клун. - Равнина Ресурсов, уникальная локация, которая меняется каждый час. Приходя туда рейдом от десяти и более человек, игроки, как бы заставляют локацию удерживать одну форму. А это привлекает огромное внимание всяческих тварей, живущих на Равнине. Никто же ведь не думает, что добывать легендарные ресурсы будет просто? - усмехнулся Ивашиим.

- Уверен, что нет. - так же усмехнулся Ник.

- Помимо равнины, для любителей приключений, мы открыли новые локации. Но, о них игроки узнают сами. - Ивашиим рассмеялся. - Надо же оставить капельку интриги!?

- Конечно, вы совершенно правы! - Ник рассмеялся за компанию. - Раз мы с локациями закончили, перейдем к следующей теме?

- Конечно. - Ивашиим согласно кивнул. - Наверное, стоит поговорить о наблевшем, а именно о заблокированном функционале «Война Гильдий»?

- Отменная тема! - Ник даже ногу перекинул. - К нам в студию поступили сотни, если не тысячи вопросов, Почему вы это сделали? Ведь многие гильдии ориентированы именно на пвп составляющую игры.

- Буду откровенен. - Ивашиим посмотрел в камеру. - Наши сервера были на пределе, когда пошел наплыв игроков с других проектов. Мы рассчитывали, что ко времени, когда этот наплыв закончится, мы создадим еще сервера, но планы полетели к черту. Наплыв игроков не останавливался, и нам пришлось заблокировать многие функции игры, что бы не обрушить игру. - Ивашиим с грустью смотрел на камеру. - Некоторые игроки столкнулись с этой проблемой, и нам приходилось идти на компромиссы. Меня очень обрадовало, что никто из тех, кому не посчастливилось столкнуться с проблемами, не отказались сотрудничать с нами.

- Честь и хвала. - Ник уважительно склонил голову. - Думаю, не многие смогли бы перешагнуть через себя.

- Именно. Поэтому мы и закрыли самый емкий функционал игры, войну гильдий. - Ивашиим тяжело вздохнул. - Все гильдии, которые вели войну на тот момент, получили вознаграждения, которые позволили им потерпеть до этого дня. - Ивашиим злобно улыбнулся. - После установки обновления, никаких ограничений на войну гильдий не будет. Мало того, мы ввели огромную территорию, которую поделили на восемь частей.

- Почему восемь? - спросил Ник.

- Счастливое число. - флегматично ответил Ивашиим. - как 2 и 4. Так вот. Каждая гильдия, которая будет способна захватить территорию, сможет построить свой город на ней.

- Вот так просто?

- Если бы... Только топ-100 гильдий могут побороться за захват территории. Помимо нахождения гильдии в топ-100, лидерам гильдий будут выданы требования, которым гильдия должна соответствовать для захвата. - Ивашим помахал рукой. - Там множество нюансов, которые лидеры смогут узнать лично, после входа в игру. Важно не это, а то, что каждая территория имеет свою уникальную специфику, которой нет у других семи территорий. Так же, мы сделали специальный приз, для той мего-гильдии, что умудрится захватить и удержать в течении месяца все семь территорий. Но, что за приз, я вам не скажу. - хитро улыбнулся Ивашим.

- Масштабно... - Ник выговорил это с благоговением в голосе.

- Раз мы коснулись темы пвп, то стоит рассказать о новой системе боя. - Ивашим стал серьезнее. - После получения сотых уровней, в зависимости от класса, каждый игрок получит большое количество жизней или маны. Мы полностью переработали систему пвп. Теперь у каждого оружия есть КДУ, коэффициент дополнительного урона. Этот коэффициент, показывает какой процент урона будет наноситься игроку. Для примера. - Ивашим вывел на экран два изображения кинжала. - Слева обычный кинжал, с коэффициентом 0.1. Когда игрок атакует другого игрока умением, которое наносит 100 урона, то по другому игроку пройдет всего 10 урона. - Ивашим показал на другой кинжал, который ярко светился золотом. - Это эпический кинжал, с КДУ 4. В той же ситуации, при стандартном уроне умения 100, благодаря КДУ-4, по игроку будет нанесен 400 урона. - Ивашим убрал кинжалы, вывесив две брони. - С атакой мы разобрались. Теперь к броне. Каждая часть брони получила КДБ, коэффициент дополнительного блокирования. Сумма всех КДБ каждой части брони, и будет блокировать КДУ. Например. Сумма КДБ равна 10. Магическое сопротивление у игрока 10% и физическое 50%, значит, что КДБ будет блокировать физический КДУ от 1 и ниже, а магический КДУ от 5 и ниже. В случае, если ваше КБД выше КДУ врага, то враг будет вам наносить только 10% урона умения, а КДУ не будет учитывать вообще.

- Как запутанно... - Ник тер подбородок. - То есть, если у игрока плохое КДУ на оружие, то он в пвп почти не будет наносить урона?

- Да. И если у его противника будет высокий КБД. - кивнул Ивашим. - Я вам описал немного топорно саму систему нанесения урона, но именно так она действует.

- Вы слышали дорогие зрители. - Ник повернулся в камеру. - Если у вас на оружии маленький КДУ, то бегом менять его, или точить! Ведь без этого вы в пвп не будете полезными!

- Отчасти да. Но, Ник, не забывайте, что есть и урон умений. А у некоторых классов он просто зашкаливает.

- Точно, и есть же игроки, владеющие мифическими навыками.

- Для владельцев Миф навыков, введена система отката использования навыка в пвп. Раз в

сутки, каждый игрок может использовать мифический навык для сражения в пвп. Было проведено анонимное голосование среди игроков, в котором победил именно этот вариант.

- И это решение приняли вы. – Ник тыкнул в камеру. – Голосуя на официальной страничке БМ.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/197856>