Как только в игру вошли все члены нашей группы, мы тут же начали обсуждать и распределять роли для выживания. Я кстати рассчитывал на то, что все мы в итоге просто нажмем на первую ссылку, в итоге получив одну и ту же информацию, но абсолютно каждый член нашей группы в итоге нашел собственную статью, лишь я нажал на самую первую, при этом немного прочитай и другие статьи.

Это было хорошей новостью, ведь хоть вся собранная нами информация и казалась похожей, но каждый в итоге мог похвастаться чем-то своим.

Но неожиданно системное сообщение немного озадачило нас.

Внимание игроки! Спешим вас уведомить о небольшом новшестве, что добавит немного реализма! Ровно через две недели, при выходе из игры – ваши аватары потеряют возможность исчезать из мира, вместо этого начиная терять сознание.

Новые игроки же будут иметь условия подобные вам, то-есть первые две недели их аватары будут исчезать при выходе.

Желаем хорошей игры!

Администрация Change Online.

«Вот они и решили все проблемы с PVP, о чем так яро толковали Beta-тестеры»

- Ну, что же, если мы и дальше собираемся выживать в лесу, то это, наверное, будет одной из самых основных для нас проблем. Вечно придется выставлять режимы, кому-то всегда придется быть на посту, - первым забеспокоился Ральф.

- Да, для девушек такие проблемы наверное будут основными, несмотря на то что изнасилование в игре под запретом. Не очень приятно будет осознавать, что кто-то на меня таращиться, - усмехнулась Рината.

- Ой, да чо ты, это ж просто игровой аватар, - махнул рукой Стас.

- Всё равно… - слегка отвернулась девушка.

- Да ладно тебе, думаю тут все нормальные мужики, я правильно же говорю!? – повысил Стас тон.

- Конечно! Просто сделаешь себе отдельную палатку, да и думаю мы не задержимся здесь надолго! Устроим лагерь где будем хранить и готовить добычу, а так же крафтить(от англ. слова craft-ремесло, в комп. играх эта функция создания предмета с помощью нескольких других предметов) всякие шмоткикак станем похожими не на сектантов а на нормальных людей, так сразу же покинем этот лес, - подхватил Ральф.

- Думаю, Стас с Ральфом правы, долго мы тут изображать скаутов явно не будем. Я собираюсь становиться магом, а в природных условиях это сделать труднее, нежели стать воином. Да и если быть честным, то я не особо грею надеждами, что мы сумеем что-то важное состряпать своими руками, нет необходимых инструментов для этого. Из сектантов, мы станем какими-то варварами, чья одежда будет из кусков различных звериных шкур. Если на Севере такая штука прокатит, то тут явно нет. Посчитают нас дикарями, да постараются посадить наши головы на пики, а как наши тела вместе с одеждой покинут место смерти – так сразу поймут, кем мы являемся на самом деле, - задумался я, пересказывая то, что на уме.

- Нужные инструменты… да, об этом мы не подумали. Но ведь не только это, нам еще и требуется создать хоть какое-то оружие. Кто-нибудь знает, как его делать? Или опять отправимся читать различные статьи? – стала немного раздраженной Рината.

- Ох, какой же тяжелый мы выбрали регион, - пожаловался Зик.

- Стоп! Думаю, соорудить копья и ножи особых проблем не составит! В статье, которую читал я была информация по этой теме, да и если быть честным – имею опыт в заточке камней и дерева. Будет нам оружие, - улыбнулся Ральф, кулаком хлопнув себя по груди.

- Класс! Наш здоровяк самый крутой! – обрадовался Давид.

- А-то! – по-дружески приобнял здоровяк своего обожателя.

- Так, с оружием та ладно! Допустим, разобрались! Но охота ведь…

- И тут проблем нет! У меня так же имеется опыт в этом деле, правда ловушки самодельные я делать не умею, но научимся! Сколько фильмов и сериалов на эту тему смотрели, неужели всё зря? – перебил меня Ральф.

- Ты говорил, что вне города довольно трудно освоить магию, но ведь возможно? Это так? Расскажи мне всё, - обратилась ко мне Рината.

- А… ну, просто в городах имеются маги, которые за звонкую монету могут этому обучить. Beta-тестеры сумели обнаружить две магические профессии, при этом одна тут же блокирует другую, никаких суб-профессий по этому типу получить нельзя. Короче, есть маги, а есть колдуны. Маги читают заклинания вслух, при этом они должны быть записаны в их личные магические книги, ну а колдуны это такие… грубо говоря – они всё делают от природы. Обе профессии считаются равными по силе, просто у магов больше арсенал, колдуны же в свою очередь имеют меньшие затраты магии, да и по скорости хоть и не всегда, но опережают. В данных beta-теста было сказано, что для того чтобы стать колдуном, нужно уловить магию и… блин, дайте мне свои почты, я скину вам информацию, так проще будет, - устал говорить я, но при этом всё же хотелось поиметь с них хоть немного денег, но вспомнив что это уже нужно мне – передумал.

http://tl.rulate.ru/book/8820/168444