

В день перед обновлением, весь БМ бурлил. Всем хотелось поскорее узнать, что же ждет игру после глобального обновления. Многие говорили:

- Это обновление сродни тому, что заканчивается Бета-тест.

Меня это брожение зацепляло лишь частично, ведь все время я проводил в горах, фармя заряды для ЛУД. А вот Милана крутилась в этом, постоянно общаясь с массой народа, она ходила в рейды, где первоочередной темой болтовни была именно грядущая обнова.

В конце-концов, за час до отключения, я телепортировался в ПЦГ и вышел из игры. Настроение было странным и хотелось чего-то необычного... Милана тоже вышла из игры пораньше:

- Мил, мож по пивку? – спросил я, смотря на полупустой холодильник. – Заодно закуски возьмем... Обнова будет сутки идти, а у меня состояние будто на год вперед отоспался.

- Ну... Можно. – немного подумав, согласилась девушка. – Только бери нормальное, а лучше разливное. Да, и побольше кальмаров, прям много много...

- Понял. – улыбнулся я, вызывая такси.

\*\*\*

- Ты чуть не опоздал, прыгай. – Милана сделала попкорна и настроила проектор так, что бы мы могли смотреть его с огромного дивана.

- Тяжело говорить, через онлайн переводчик, знаешь ли... – пожаловался я, выставляя пиво.

Тем временем на экране появилась черная заставка с символом БМ «∞» знаком бесконечности. Стоило мне присесть и открыть пиво, как заставка пропала, а на экране появился Ник:

- Доброго времени суток, дорогие игроки БМ и те кто ими планирует стать! – Ник был одет в зеленовато-синий костюм полностью покрытый стразами. – Сегодня знаменательный день для всего сообщества Безграничного Мира! На наших серверах началась установка «Вечного обновления»! Величайшая обнова, которая ломает все устои. Обнова, после которой вы скажете «Это лучшее, что со мной случилось!» - пропищал Ник. – Обнова, эра которой прогремит в веках!

Ник торжественно раскинул руками, пытаясь обхватить весь мир.

- Сегодня, с вами я, Ник! – сказав это, шоумен поклонился. – И я проведу с вами все 24 часа, рассказывая о нововведениях! Мало того! Сегодня у меня в гостях будет множество игроков и

знаменитостей, с которыми мы будем обсуждать грядущее обновление! Так же, нас посетят два гостя, которые ответственны за обновление. Это Ивашим Клун и его детище, бог Безграничного Мира Райян! – восторженно воскликнул Ник. – Но, сначала, для затравки, дорогие мои игроки, мы взяли интервью у топ-1 игрока БМ, который перед самым отключением серверов смог покорить ПЦГ! – Ник щелкнул пальцами.

- О, а ты не говорил, что у тебя брали интервью! – воскликнула Милана.

- Меня выдернули на пару минут... - немного смущенно сказал я.

- Да? А судя по ролику, держишься ты очень неплохо, будто не первый дубль! – смотря мое интервью, сказала Милана.

- Все сняли с первого раза.

- Ммм... Кстати, хорошо, что ты не рассказал все подробности про группу. – Милана с серьезным лицом слушала мой рассказ. – Сиси бы этого точно не простила. А так, прокатит...

Досмотрев до конца ролик, камера вернулась к Нику, который сидел в удобном кресле, будто он злой гений:

- Вот такие они топ игроки БМ, немного одинокие, но целеустремленные! – скрестив руки перед лицом, сказал Ник. – А сейчас, у меня в гостях сам создатель и идейный продолжатель всех обновлений БМ... Ивашим... Клууун! – вскочив с кресла, словно Ник комментатор боев без правил, он представил Ивашима.

- Здравствуйте. – кивнул в камеру Ивашим, сидевший в кресле напротив Ника.

- Доброго времени суток, Ивашим. – Ник закинул ногу на ногу. – Очень рад, что вы лично расскажете всем игрокам, смотрящим нас, о грядущем обновлении.

- Для меня это честь. – склонил голову создатель БМ.

- Хорошо. Тогда у меня первый вопрос. Действительно ли после этого обновления, вы откажитесь от отключения серверов? – спросил Ник. – Ведь это нонсес, среди игровой индустрии. Еще ни одна игра не смогла продержаться дольше 6 месяцев, без отключения серверов.

- Это наше ноу-хау. – рассмеялся Ивашим. – К сожалению, я не могу раскрыть деталей, но могу вас заверить, что БМ больше не будет отключен.

- И на сколько лет вы даете гарантии? Пять? Десять? – допытывался Ник.

- Ха-ха... Нет, Ник. Игра не будет отключена до тех пор, пока она интересна людям. А сколько лет или десятилетий это займет, не имеет значения.

- Очень громкое заявление! – Ник уважительно посмотрел на Ивашима. – Что вы еще можете рассказать, о технической части «Вечного Обновления»?

- Вся наша компания провела колоссальную работу, в которой были созданы, не побоюсь этого слова, революционные технологии. – глаза Ивашима засверкали огнем. – Мы создали технологии опережающие время. По мимо того, что создали технологию, позволяющую не отключать сервера, ради установки обновлений, мы создали уникальные шлема, позволяющие игрокам подключаться к игре в любой точке планеты, лишь бы там было электричество для полноценной работы шлема.

- Что, прямо из любой? Даже с полюсов? – скептически спросил Ник.

- Да, Ник, с любой. – улыбнулся Ивашим. – Нам были проведены испытания, в которых испытуемые играли в Антарктиде, сахаре, различных островах, и в самых отдаленных уголках планеты. Везде, где есть электричество, мы гарантируем стабильное подключение к игре. – Ивашим еще шире улыбнулся. – Но, на мой взгляд, самым шокирующим нашим достижением, стало то, что владельцы капсул смогут попадать в «минусовые» локации.

- Минусовые? – выгнув бровь, спросил Ник. – Это как понимать?

- Время в таких локациях течет неравномерно. – Ивашим устроился в кресле поудобнее. – Попав в такую зону, вы можете провести там сутки, а то и больше, тогда как в реальности пройдет всего пара минут. Или с точностью до наоборот. Проведя в локации пару минут, в реальности пройдет пара дней. Именно поэтому, вход в такие локации будет доступен только для владельцев капсул. Игроки, у которых шлем, не смогут войти в такую локацию.

- Как интересно! – Ник даже подскочил в кресле. – Это ставит все с ног на голову! Вы ведь по сути призываете всех игроков покупать капсулы!?

- Это не маркетинговый ход, если ты об этом Ник. – усмехнулся Ивашим. – Каждый владелец шлема, может включить самостоятельно возможность прохода в такие локации. Но! – Ивашим поднял палец вверх, призывая к вниманию. – Он подпишет десятки документов, в которых он берет всю ответственность на себя. В этих же документах, мы красочно описываем все возможные ситуации.

- Как строго, но с другой стороны, вы даете шанс всем. Это похвально. – Ник похлопал в ладоши. – С технической частью обновления, мы разобрались? – полувопросительно спросил Ник, а увидев кивок Ивашима, продолжил. – Тогда перейдем к самому интересному для игроков. – Ник потер руки. – Что вы приготовили для нас?

- Ооо... Очень многое! – Ивашим усмехнулся. – Новые локации, новые монстры, новая система

боя...

- Так-так так... Давайте тогда начнем с локаций. - перебив Ивашима, попросил Ник.

- Хорошо. - улыбнулся Клун. - Все игроки видели интервью с Джи? - Ник закивал. - Это игрок открыл для всех расу гномов, пройдя Подземное Царство Гномов. Гномы, последняя раса, доступная для выбора при создании персонажа.

- Напомню для наших зрителей. - Ник взял слово, пока Ивашим пил воду. - Сейчас доступны для выбора такие расы как: Человек, Пустынник, Эгр и после обновления станет доступна раса Гномов. Прошу, продолжайте. - Ник передал слово Ивашиму.

- После прохождения ПЦГ, изменится вся территория, начиная от границ с Пустынниками, заканчивая надземной территорией гномов. Там появятся четыре групповых подземелья и множество одиночных. - поделился информацией Клун.

- Четыре? Но, этого не будет ли мало? - спросил Ник.

- Ооо... Поверьте на слово, два из четырех подземелья имеют тип-город.

- Как Дрордор?

- Не совсем. - покачал головой Клун. - В отличие от Дрордора, эти подземелья предназначены для прокачки и выполнения квестов. И их нельзя захватить. Но, вот два других подземелья будет можно.

- А как? - поинтересовался Ник. - Многие до сих пор в недоумении, что Дрордор был захвачен, а никто не знает как.

- Оставим это для исследований игрокам. - хитро улыбувшись, сказал Ивашим. - Если игрокам не будет хватать этих новых подземелий, они всегда могут открыть новые.

- То есть, я не совсем понимаю... - Ник растерянно развел руками. - Вы хотите сказать, что ввели четыре подземелья, но игроки могут открыть новые?

- Мы ввели в игру алгоритмы и квесты, которые могут привести к открытию и/или созданию новых групповых подземелий. Не исключается и вариант того, что эти подземелья можно будет захватить.

- Все интереснее и интереснее.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/197855>