Внимание!

Ваш навык «Магическая Экспонента» изменен!

Магическая Экспонента.

Эпическое.

Пассивное.

Каждый последующий навык, потребляющий ману, становится сильнее в 1.3(было1.1) раза.

Примечание: Каждый последующий навык должен быть применен в течении 1 секунды.

Внимание!

Ваш навык «Коллапс» был изменен!

После использования навыка в пвп, следующие 24 часа ваш навык не будет воздействовать на игроков.

«Коллапс» с этого момента привязан к 24-х часовому исчислению БМ.

Примечание: Теперь, начиная с 00:00 и каждые последующие три часа, вы можете использовать навык. Отсчет усиления навыка, все так же привязан к вашему входу в игру.

«Мм... Теперь можно не ждать четыре часа, а подгадывать время, но вот в пвп... Хотя, об этом на шоу Ивашим уже предупреждал... Жалко... Очень жалко. А вот экспонента... Так я с ней теперь вполне себе отличный ДД!» - искоса посмотрев на Райяна, который развалился на окровавленном троне, подумал я. - «Но, спасибо я ему не скажу... Пока не получу все плюшки.» - усмехнувшись, я продолжил читать:

Внимание!

Умение «Бегунок» на «Благословленная Фальшем, Броня Пастыря Джи» изменено!

Умение 3 - Бегунок.

+50(было 100) к скорости бега.

Внимание!

В связи с обновлением, вам открыто Умение 4 на «Благословленная Фальшем, Броня Пастыря Джи»!

Я посмотрел на Райяна. Потом на текст, где говорится о умении. Потом, снова на Райяна.

- Ты чего там? - увидев мои непонятные гляделки туда-сюда, спросил бог БМ.

- Все в порядке. - отойдя от небольшого шока, сказал я.

«Еще бы не быть в порядке! На халяву умение открыл!» - радуясь, как ребенок, я открыл следующее сообщение:

Внимание!

На вашей «Благословленная Фальшем, Броня Пастыря Джи» появился новый параметр «Коэффициент Дополнительного Блокирования» сокращенно «КДБ».

Параметр «Броня» больше не используется!

«КДБ» есть только у «грудной» брони.

Примечание: См. ссылку «Изменения вещей».

Ваш текущий «КДБ» равен - 250.

«Мм... Понятно, что ничего не понятно... Придется, потом, почитать список изменений, чтобы быть в курсе.» - в задумчивости посмотрев на это сообщение пару минут, подумал я. - «Ладно, что там дальше?»:

Внимание!

В связи с обновлением, вам открыто Умение 4 на «Благословленный Фальшем, Посох Пастыря Джи».

Внимание!

На вашем «Благословленный Фальшем, Посох Пастыря Джи» появился новый параметр «Коэффициент Дополнительного Урона» сокращенно «КДУ».

Параметры «Физическая и Магическая атака» больше не используются!

Параметр «КДУ» используется только с основного оружия.

Примечание: См. ссылку «Изменения вещей».

Ваш текущий «КДУ равен - 250.

«Хм... Думал, будет больше, а тут так же, как и у брони? Точно, пока не буду открывать, почитаю об изменениях вещей!» - подумав, мысленно кликнул на ссылку:

Изменения вещей:

Основные:

Изменена система заточки\зачарования.

- Теперь, от редкости вещи зависит максимальная заточка и какие камни заточки\зачарования, требуются для улучшения.

Заточка и зачарование:

Белая вещь(только белыми камнями заточки\зачарования) - от 1 до 5. 5% дополнительных характеристик.

Зеленая вещь(только зелеными камнями заточки\зачарования) - от 1 до 10. 10% дополнительных характеристик.

Синяя вещь(только синими камнями заточки\зачарования) - от 1 до 15. 15% дополнительных характеристик.

Фиолетовая вещь(только фиолетовыми камнями заточки\зачарования) - от 1 до 20. 30% дополнительных характеристик.

Серебряная вещь(только серебряными камнями заточки\зачарования) - от 1 до 30. 50% дополнительных характеристик.

Красная вещь(только красными камнями заточки\зачарования) - от 1 до 70. 70% дополнительных характеристик.

Золотая вещь(только золотыми камнями заточки\зачарования) - от 1 до 100. 100%

дополнительных характеристик.

Камни бывают:

Плохие - 10% шанс заточки\зачарования. 50% шанс сломать оружие.

Обычные - 30% шанс заточки\зачарования. 30% шанс сломать оружие.

Хорошие - 50% шанс заточки\зачарования. 20% шанс сломать оружие

Идеальные - 80% шанс заточки\зачарования. 5% шанс сломать оружие

Божественные - 100% шанс заточки\зачарования.

Все вещи одетые и заточенные\зачарованные до «Вечного обновления», стали именными.

Изменены параметры и характеристики вещей.

Броня:

Со всех частей брони, убран параметр «Броня».

Для «грудной» брони введен параметр «КДБ».

У всех игроков, зачаровавших любую часть брони, снижены характеристики до определенного уровня, соответствующего текущему проценту «дополнительных характеристик от заточки\зачарования».

Оружие:

Со всех видов оружия, убраны параметры «Физическая и Магическая атака».

Все виды оружия получили «КДУ», но «КДУ» учитывается только на основном оружии.

У всех игроков, заточивших любое оружие, снижены характеристики до определенного уровня, соответствующего текущему проценту «дополнительных характеристик от заточки\зачарования».

Бижутерия:

Теперь, у одной бижутерии 1-а характеристика и 1-о умение.

Обычная - от 1 до 10 к характеристике.

Необычная - от 10 до 50 к характеристике.

Редкая - от 50 до 100 к характеристике.

Уникальная - от 100 до 300 к характеристике.

Героическая - от 300 до 500 к характеристике.

Легендарная - 1 000 к характеристике.

Эпическая - 5 000 к характеристике.

Ранг бижутерии можно поднять.

«Хм... А у меня характеристики не изменились... Это баг или фича?» - посмотрев на свои вещи, подумал я. «Будем надеяться, что это фича. Не сильно мне что-то хочется, бодаться с админами за это... Стоп! У бижутерии теперь 1 характеристика???» - я удивленно перечитал еще раз. - «Блин, с одной стороны круто... Но... Теперь нужно будет подбирать специально под свой стиль бижу, а не брать ту, что с ахренительными характеристиками. Кстати, а что случилось с кольцом Дрордора?» - закрыв ссылку обновления, я посмотрел на кольцо:

Кольцо Правителя Дрордора.

Легендарное.

Позволяет управлять Дрордором.

Внимание!

Сняв это кольцо, вы перестанете быть владельцем Дрордора, и вам придется по-новой захватывать его!

- Подстава... - пробормотал я, прочитав описание.

- Дошел до изменений? - усмехнулся Райян, который услышал меня.

- Угу. На кольцо взглянул. - ответил я.

- Аа... Да, есть немного. Но, это у всех колец-владельцев такое. - утешил меня бог БМ. - Тут выбор простой, либо крутые характеристики, либо ты владеешь подземельем. Все просто.

- Ага. Для ума здоровья и роста. Просто у него. - выдохнув, сказал я. - Ладно, мне тут немного осталось.

- Давай, давай, я не тороплюсь. - со смешком сказал Райян, а я открыл следующее сообщение системы:

Внимание!

Изменены и дополнены функции управления захваченным подземельем!

Внимание!

Являясь владельцем достижения «Первый захватчик подземелья», вы получаете полный доступ ко всем настройкам и ассортименту.

Нажав на ссылку с описанием новых свойств, я стал с упоением читать:

Настройки Дрордора:

Налог.

Доступ в подземелье.

Развитие.

Архитектура.

Захват\защита.

Магазин Владельца.

«Ооо... А по сравнению с прошлым скудным списком, этот куда как солиднее.» - усмехаясь про себя, я стал читать каждый пункт:

Налог - от 1 до 100%. Единственным исключением, кто не платил налог, была моя гильдия и те, кого я занесу в черный список. Также, я мог купить увеличение вместительности кредитов в «Магазине Владельца».

Собственно сам черный список. Люди, гильдии, союзы... Я мог запретить доступ кому угодно, главное знать имя игрока или название гильдии\союза. Тут была прикольная функция, что некоторых личностей, я мог проклинать. Они могут войти и фармить в Дрордоре, но купив в «Магазине Владельца» специальные «проклиналки», я мог существенно усложнить им жизнь.

Развитие. Вот тут я пропал. Здесь было столько, что мне нужно было бы несколько часов, что бы понять куда и что. Сделав себе пометку на будущее свободное время, я перешел к следующему пункту.

Архитектура. Я был поражен, прочитав, что я могу изменить 50% подземелья, правда за свой счет... Так же, этот функционал был супер простейшим! Там было два режима: один для даунов, где все было по большим клеточкам и ты выставляешь нужное здание на определенные клеточки, а второй для профессионалов, где ты можешь сплести различные сооружения, создавая что-то уникальное. В эту настройку я мог посадить другого человека, заплатив предварительно администрации БМ кругленькую сумму в размере 100 000\$.

Захват\защита. После ввода обновления, теперь присутствие в гильдии не гарантировало НЕ захват Дрордора левыми людьми. Мало того. Каждые семь дней, гильдия, убившая мера, но не выбившая с него кольцо, могла подать заявку на захват, заплатив при этом сумму в 1 миллион долларов. После успешной защиты от нападения, сумма удваивается и так до бесконечности или успешного захвата.

Даже если противники заплатили за попытку захвата, то Защита подземелья все равно происходит по трем ступеням:

Противники должны полностью зачистить все подземелье за установленной системой срок, который зависит от состава группы\рейда.

После зачистки, противники должны уничтожить всех Защитников. (количество защитников, зависит от количества атакующих + 10)

Противники должны захватить «Сердце подземелья» установленное владельцем в одной из четырех точек подземелья. Сердце охраняют выбранные владельцем боссы. Также, сердце имеет свое здоровье и в зависимости от настроек, может атаковать противников.

Пункты 2 и 3 могут выполняться одновременно. Залезая в «Магазин Владельца» я увидел множество вещей, примочек, ловушек и т.п. и т.д., которые должны существенно повысить шансы на Защиту.

«Подземелье не только дает деньги, но теперь еще будет их высасывать. Хорошо, что я опередил всех, захватив его пораньше. Пока народ поднимется до определенного уровня, чтобы убивать без проблем боссов, я еще смогу насладиться прибылью от подземелья.» - подумал я, закрывая настройки управления подземельем.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/198960>