

- Че-то ты долго, много там тебе еще? – спросил Райян, отвлекая меня от чтения.

- Еще немного. – отмахнулся я.

Внимание!

Умение «Внепространственное обжорство» вашего питомца «Шред» изменено!

Теперь все вещи, попавшие в питомца, больше нельзя вернуть!

Вещи, ранее находившиеся в питомце, были выложены в ваш инвентарь.

«Хех.. Вот и до Шреды добрались... Гадские админы...» - поругав про себя админов, я продолжил читать:

Важно знать!

Телепортация в новых локациях невозможна!

Используйте ездовых животных!

Важно знать!

Ваша скорость не приплюсовывается к скорости ездового животного.

Скорость ездового животного может быть увеличена, только бафами базового и производного класса «Призыватель».

Важно знать!

Изменены штрафы за смерть!

«О... Это точно нужно знать!» - подумал я, открывая ссылку на описание:

Изменения. Опыт:

1. Штрафы за смерть.

Штраф за смерть от монстра:

-30% кредитов, лежащих в инвентаре.

-90% ко всем характеристикам на 10 минут(каждая последующая смерть увеличивает срок в два раза).

- 10% опыта полученного за игровую сессию. В случае не получения опыта за текущую игровую сессию, опыт не теряется.

Внимание! Попытка обмануть систему перезаходом в игру, не сработает!

Внимание! В некоторых случаях, опыт продолжает понижаться, вплоть до порога уровней.(пороги неснижаемых уровней 10\20\50\100)

Штраф за смерть от игрока:

- 1-50% кредитов, лежащих в инвентаре.

- 50% ко всем характеристикам на 10 минут(каждая последующая смерть увеличивает срок в два раза).

Убивший вас игрок получает 1% вашего опыта, а у вас отнимается 10% опыта. При 0% опыта, ваш уровень понизится. Количество получаемого опыта увеличивается с каждой смертью (максимум 10% получаемого опыта за убийство). Внимание! Попытки обмануть систему, путем последовательного убийства персонажей высокого уровня, будут строго наказываться!

При 1-10 смерти с вас выпадает 1 случайная вещь. После 10 и выше смерти, с вас падает от 2 до 5 вещей.

2. Сражения.

При крупномасштабной войне гильдий\союзов, у глав враждующих гильдий\союзов появляется функционал «Распределения опыта, вещей, кредитов полученных в сражении».

Максимальное получение опыта с пвп сражений:

Одиночное пвп – 5 уровней в неделю. (Вплоть до 100 уровня)

Массовое\групповое\гильдейское пвп – 3\5\10 в неделю. (Вплоть до 100 уровня)

Внимание! Попытка прокачаться в пвп сражении с гильдией твинком, заранее договоренной гильдией или в ситуации полного доминирования одной гильдией над другой, будет приостановлено получение опыта одной из сторон. А в некоторых случаях будут применяться штрафы и наказания, вплоть до роспуска гильдии и бана руководителей.

Не пытайтесь обмануть систему!

3. После получения игроком 100-го уровня, ему нужно пройти последнее повышение своего класса для дальнейшего получения опыта и уровней.

4. После получения игроком 100-го уровня и прохождения повышения класса, его опыт не может быть повышен или понижен в пвп сражениях(массовых и одиночных).

Примечание: Вещи, кредиты и дебаф, продолжают действовать стандартно пункту 1.

Примечание: Опыт, полученный за убийство персонажа 100-го уровня и прошедшего повышение, будет давать сразу 1 уровень персонажу ниже 100 уровня.

5. Открыт новый функционал для «Вторых персонажей» на одном аккаунте.

При создании «Дополнительного» персонажа на одном аккаунте появилась возможность пропустить обучение в «Песочнице», сразу получив 20-й уровень выбранного базового класса. «Дополнительный» персонаж сразу появляется в Ахроне с 20-м уровнем и базовым набором умений своего базового класса.

6. Увеличен опыт, кредиты и вещи, получаемые с монстров класса Рейд-Боссов и выше.

- Да, я смотрю тут не просто обнова, а самая настоящая переделка игры! – прочитав, сказал я.

- БМ версии 2.0 или конец бета тестирования. – пошутил Райян.

- Это точно. У меня осталось пара сообщений. Минуту. – попросил я у него, открывая последние сообщения.

- Да-да... - пробормотал бог БМ.

Важно знать!

Безопасных зон нет!

Исключения: некоторые города, некоторые точки воскрешения, гильдейские апартаменты, личные апартаменты, некоторые квестовые зоны.

Обратите внимание!

Все вещи, которые были получены до «Вечного обновления» были изменены!

Будьте осторожны и внимательны!

- Готово. – закрыв последнее сообщение, сказал я. – Жду обещанных плюшек. Ибо о них в сообщениях не было ни слова.

- Ура! – с улыбкой бог БМ вскинул руку с кулаком. – Так-с. Сегодня я эм... Санта Клаус, во!

- Бороду отрасти, для нача... - не успел я договорить, как этот фигляр превратился в Санту. – Ладно, уел. Дерзай, дедуль.

- Хо-хо-кхе... - поперхнувшись бородой, Райян вернулся в обычное тело. – Лучше так. И так. Начнем. Первое. Твоя награда – Райян открыл огромный, потрепанный, местами позолоченный свиток. – «За Активное сотрудничество с Администрацией БМ. За Терпение Бога БМ. За настойчивость! За нестандартной и бла-бла-бла» - Райян свернул свиток. – Ты награждаешься вот этим классным комплектом из четырех колец. – Райян протянул мне коробочку, где лежали четыре кольца-печатки с алмазом в центре.

Взяв их в руки, я стал читать описание:

Выкованные в божественных чертогах, лично Фальшем духом бога, эти кольца предназначались лишь одному Игроку из миллионов других – Пастырю Джи!

- Эм?? – я посмотрел на Райяна.

- Да-да, Фальш лично их делал. – кивнул бог БМ. – Одевай их скорее, хочу увидеть твое лицо!

Хмыкнув, я одел кольца.

Поздравляем!

Вы надели полный легендарный комплект «Четыре Кольца Пастыря Джи»!

Внимание!

Прежде, чем получить бонус от комплекта, настройте кольца!

1. Легендарное Кольцо – выберите характеристику и умение!
2. Героическое Кольцо – выберите характеристику и умение!
3. Уникальное Кольцо – выберите характеристику и умение!
4. Редкое Кольцо – выберите характеристику и умение!

- Это приколы такие? – я посмотрел на Райяна. – Типа, я ща все настрою, а потом ты примчишься их забирать или выторговывать на что-то другое?

- Неее... Как любят говорить некоторые игроки «Все по чесноку, братан»! – спародировал кого-то Райян.

- Только попробуй, потом у меня их отнять... – пробурчал я радостно.

Внимание!

Выбрав 1 характеристику для всех колец, вы получите бонус дополнительных характеристик!

«Маны у меня сверх меры, а вот магии...» - усмехнувшись, я выбрал для всех четырех колец прибавку к магии.

Поздравляем!

Вы выбрали характеристику «Магия» для всего комплекта!

Бонус комплекта к характеристикам - +500 к магии!

Общая сумма всех четырех колец и бонуса - +3 400 к магии!

Внимание!

Так как вы выбрали для всех колец единый бонус к одинаковой характеристике, все умения будут связаны с ней!

«Хм... Выбор скудный.» - подумал я, открывая умения на выбор:

Редкое кольцо:

1. Магический удар – с шансом 1% будет нанесен крит x4!
2. Бомба – с шансом 1% во врага полетит магическая бомба наносящая (магия*10) урона.

«Тут понятно, крит лучше бомбы.» - выбрав умение подумал я.

Редкое кольцо Пастыря Джи:

+ 100 к магии.

Магический удар – с шансом 1% будет нанесен крит x4.

«Дальше..»

Уникальное кольцо:

1. Сквозной навык – с шансом 1% навык заденет цель, стоящую позади основной. (максимум 5 метров от основной цели)
2. Ярость Магии – с шансом 1% вы отражаете навык на дружественного юнита. (максимум 5 метров от вас)

«Своих же положить? Неее.. Судя по радиусу, все будет лететь в Шреду, а она вата-ватная!» - подумал я, выбирая Сквозной:

Уникальное кольцо Пастыря Джи:

+ 300 к магии.

Сквозной навык - с шансом 1% навык заденет цель, стоящую позади основной. (максимум 5 метров от основной цели)

«Поехали дальше..»

Героическое кольцо:

1. Восемь столпов магии – увеличивает магическое сопротивление на 5%.
2. Восемь точек тела – увеличивает физическое сопротивление на 5%.

«Мое сопротивление не изменилось, а это 35% резиста магии и 15% резиста физики.» - размышлял я. – «Увеличить до 40 магию? Или до 20 физику? От физика я смогу уйти прыжком... А вот от мага нет... Кидаем в магию.» - подумал я, беря первое умение:

Героическое кольцо Пастыря Джи.

+500 к магии.

Восемь столпов магии – увеличивает магическое сопротивление на 5%.

«И последнее...»

Легендарное кольцо:

1. Ореол магии – магия давит на все окружающее вас, нанося (магия) урона в секунду. (радиус 5 метров от вас)
2. Кара Магии – используя массовые боевые умения, вы получаете баф «Кара», который действует в течении 10 секунд, и имеет откат - 5 минут. Кара- +50% к нанесенному магическому урону.

«Хочу оба умения!» - у меня аж зубы заныли, когда я увидел эти умения. – «Как бы я не хотел «Кару», но она была хороша до обновления. Сейчас, Ореол будет работать моим вечным детектом, против инвизных персонажей!» - стиснув зубы, я выбрал первое умение.

Легендарное кольцо Пастыря Джи.

+1 000 к магии.

Ореол магии - магия давит на все окружающее вас, нанося (магия) урона в секунду. (радиус 5 метров от вас)

Выбрав последнее умение для легендарного кольца, я увидел, как четыре кольца изменились, превратившись в четыре разных кольца. Редкое – стало тонким кольцом, с мелкими вкраплениями сапфира. Уникальное – стало похоже на обручальное, но с фиолетовой гравировкой по всей внешней поверхности кольца. Героическое – немного уменьшилось в размере, но осталось кольцом-печаткой с небольшим алмазом в центре. Легендарное – превратилось в широкое кольцо-спираль, похожее на змейку во рту которой был яркий рубин.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/198961>