



№ 4/17

Вестник Квиллиона

От редакции ...	Ст. 3
Итоги марта	Ст. 4 – 6
Весеннее интервью	Ст. 7 – 11
Выбор клана для вступления	Ст. 12 – 14
Старейший клан Новой Эры. Интервью с Paul	Ст. 15 – 16
Легенда Братства Огня	Ст. 17 – 24
Первые кланы на сервере <u>Одноклассники.ru</u>	Ст. 25 – 28
Изменения в «Классовых Умениях». Опрос игроков	Ст. 29 – 31
О чем хотят поведать камни?	Ст. 32 – 33
ТВОРЧЕСТВО ИГРОКОВ:	
Стихи наших игроков	Ст. 34 – 36
Фан-Арт конкурсных рисунков	Ст. 37 – 44
Мрачный катехизис	Ст. 45 – 47

Над номером работали:

*Moonknight, Timmi
Дыханье жизни, Доннерджек*

От редакции...



Добро пожаловать на страницы журнала «Вестник Аквиллиона». Наш журнал посвящен всему, что связано с игрой «Новая Эра».

Просим строго не судить, так как это первый наш опыт в создании журнала такого уровня. Первой ступенькой в создании журнала стала онлайн-газета «NURA-info», которая в ближайшем времени реорганизуется в официальную страничку нашего журнала.

Кроме всего прочего, наш журнал открыт для любого сотрудничества. А также, если Вы желаете влиться в коллектив журналистов и имеете к этому навыки, либо просто хотите себя испытать в журналистике, - "Добро пожаловать!". Для этого свяжитесь с любым из авторов журнала в игре, либо воспользуйтесь обратной связью сайта онлайн-газеты «NURA-info» (адрес: <http://nura-newspaper.do.am/>).

Искренне надеемся, что наши публикации понравятся Вам!!!

С уважением, коллектив журнала.

Итоги марта

Итак, первый месяц весны, который без всяких сомнений выдался очень насыщенным, подходит к концу. В этом месяце произошло несколько весомых нововведений, которые, безусловно, затронули каждого игрока.

С первых же дней марта администрация приятно порадовала игроков новыми вещами – а именно раритетами 20 уровня. А ведь совсем недавно создатели игры утверждали, что раритетные вещи выше 17 уровня не планируются. Но, к счастью для большинства хай-игроков, они поменяли свое решение, и уже сейчас частенько встречаются персонажи, имеющие в своем наряде несколько этих диковинных вещей. Впрочем, артефакты может постичь такая же участь, но каких-либо официальных подтверждений этих слухов нет. Что ж, игра продолжает развиваться, и это не может не радовать.

В это же время 150 игроков отчаянно боролись за призовые места в мартовских турнирах, которые завершились 4-7 марта. Поздравляем победителей с заслуженными призами и желаем всем участникам удачи в будущих сражениях.

Следующим значительным событием марта стал, безусловно, праздник, любимый всеми женщинами – Международный женский день. Хотя и с большим запозданием, наша редакция от чистого сердца поздравляет всех представительниц прекрасного пола с этим чудесным праздником, и желаем вам море любви, счастья и позитивных эмоций, как в реальной жизни, так и на просторах Аквиллиона. О том, чем привлекает игра наших любимых женщин и что они от нее ждут, вы можете прочитать в статье «Весеннее интервью».

11 марта. Не успели еще игроки отойти от праздника, администрация дала новый повод для радости. Во-первых, они прислушались к советам игроков и наконец-то создали на форуме тему «Ближайшие нововведения». Во-вторых, то, что находилось в этой теме – еще больше порадовало игроков. Анонс новых заданий, вещей за трофеи обмена, нового монстра, улучшения множества КУ – это лишь малая часть запланированных нововведений на ближайшее время.

А что бы как-то занять игроков, которые с нетерпением ждали введения обещанных улучшений, с 14 марта был объявлен фестиваль дрейков. Кроме этого, на форуме DarkClow упомянул, что в будущем стоит ожидать и других фестивалей:

«Недели ботов лучше делать реже, но общие. Тогда довольны все типы игроков.

Промежутки между неделями ботов мы найдём чем заполнить».

В этот же день на форуме игры Dark Clow заявил, что: «С 14.03.2011 все "кредиты" и "в долг" не являются официальными сделками и не рассматриваются Администрацией». С этого момента будьте осторожны, когда занимаете кому-то золото в долг, так как даже оформление сделки на форуме не дает никаких гарантий, и в случае чего отказывающийся платить должник может остаться безнаказанным.

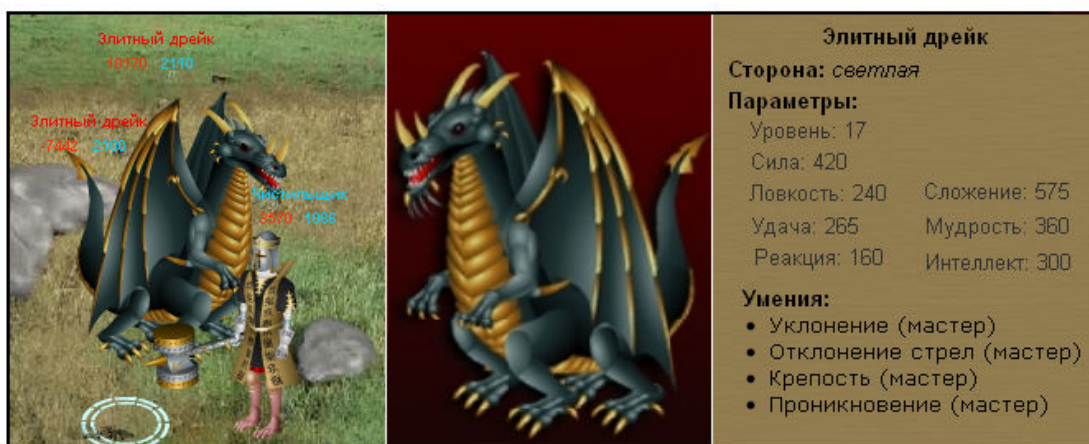
Итоги марта

И вот наконец-то этот день настал – 16 марта были внесены изменения в работу некоторых КУ, добавлен новый монстр - Элитный дрейк, новый ультиматум и сделан бесплатный сброс КУ, которого так ждали многие игроки. Было внесено так же множество мелких изменений, со всеми ними вы можете ознакомиться на сайте игры. Кроме этого, в этот же день, 16-го марта, игроком Aksioma был проведен 60-миллионный бой. Еще одно юбилейное событие для игры.

Для игроков, которые не имеют возможности повидать нового монстра своими глазами – мы расскажем немного о нем.

Место обитания – острова Печали и Радости. Представляет собой смесь мистического и огненного дрейков (бьет всех магией как мистический и физическими атаками как огненный дрейк). Дальность атак 2.

Дроп: магическая пыльца, огненная чешуя, череп дрейка (в зависимости от вашей профессии дропа). По сравнению с обычными дрейками, дроп падает в 2.5 раза чаще. По мнению игроков, этих существ выгоднее убивать командами по 2-3 человека с разными профессиями дропа, так как с друзьями это делать быстрее, безопаснее, меньше накапливается усталости, а шанс на дроп для каждого игрока не меняется.



Ходят слухи, что эти создания явились к нам из пещер и подземелий, которые лабиринтом раскинулись под безжизненными пустошами острова Печали. Кто знает, какие еще древние создания покоятся в тех бесконечных коридорах.

При появлении этого монстра на просторах Аквиллиона была так же замечена повышенная активность других существ, многие из которых поменяли места обитания. С чем это связано пока неизвестно, так как до этого момента дрейки не покидали пределов островов. Глава гильдии друидов прокомментировал эти странные явления как «пробуждение древних сил».

Итоги марта

Теперешние логова различных монстров отмечены на карте:



28 марта были улучшены заклинания Сглаз, Ужас, Нemoцность и Усталость. Теперь при произнесении они воздействуют на всю команду противника. Так же было изменено заклинание Боевая трансформация, которое теперь можно применять только на себя.

30 марта наша игра отпраздновала очередной юбилей (игре исполнилось 6 лет). Празднование прошло фактически незаметно, так как все мероприятия перенесены на 1е апреля. Единственное, чем администрация порадовала игроков в этот день, так это небольшим нововведением, увеличив дальность редких и крафтовых двуручных мечей джаггернаутов до 3.

Итак, мы видим, что администрация активно продолжает развивать нашу игру. Комплекты вещей, доработка и изменения КУ и заклинаний, новый монстр и обещанные новые квесты – надеюсь, на этом они не остановятся.

Что еще они приготовили для нас? Об этом мы узнаем уже в следующем месяце.

Весеннее интервью

Первый весенний месяц ассоциируется с праздником 8 марта. У этого праздника, который мы с неподдельным энтузиазмом отмечаем каждый год, длинная история и еще более длинная предыстория.

В далёком 1857 году ущемленные в правах работницы текстильной промышленности устроили «марш пустых кастрюль». Первое громкое заявление о том, что женщина – тоже Человек. История не может с точностью сказать, были ли их мужчины довольны отсутствием горячего ужина на столе, но привычка «закрутить что-нибудь этакое 8 марта» – осталась.

С тех пор минуло полтора столетия. День мятежа и бунта – перерос в настоящий весенний праздник. Женщины появились во всех сферах общественной жизни. Украсили они своим присутствием и мир Аквиллиона. Какие они здесь? Чем привлекла их NURA? Приходится ли отстаивать свои права «кастрюльным бунтом» или легка их поступь по Аквиллиону? Об этом мы расспросили представительниц проекта.

1. Чем тебя, как девушку, привлекает NURA?

(19:34) xКиSkАх приватно [moonknight] : ой, затрудняюсь ответить))

(19:41) медовая девушка приватно [moonknight] : Больше всего привлекают квесты, их прохождение, особенно те, где надо подумать

(19:58) NATALKA приватно [moonknight] : азарт к победе

(20:22) ЖЕНА ТАЙСОНА приватно [moonknight] : ну с людьми разными общаешься да и игра интересная, только вот эти ново ведения не очень устраивают

(20:23) SeXy_PePsY приватно [moonknight] : Меня не привлекает Ньюра, но нравится ибо тут есть друзья, знакомые, просто милые собеседники :)

(20:39) Магма приватно [moonknight] : Я тут одихаю как би ето сказать мозгами.... и просто реально игра затягивает...

(20:55) SooolniШko приватно [moonknight] : наличием хороших людей) которые стали для меня друзьями)

(21:10) *Куколка* приватно [moonknight] : ничем я забила 4 года назад)

(21:19) ezhevika приватно [moonknight] : тем что по сравнению с косынкой, в которую я играла ранее, здесь открывается больше возможностей)

Весеннее интервью

2.С какими трудностями приходилось сталкиваться в игре?

(19:37) xКиSkAx приватно [moonknight] : ну в принципе не с какими)))у нас очень дружный клан и все во всём помогают и поддерживают

(19:44) медовая девушка приватно [moonknight] : Да вроде никаких, и не с какими :-]

(19:59) NATALKA приватно [moonknight] : трудности: более сильные соперники, пришлось их догонять и перегонять))

(20:24) ЖЕНА ТАЙСОНА приватно [moonknight] : честно скажу не помню какие трудности были

(20:24) SeXy_PePsY приватно [moonknight] : Трудности были когда начинала играть, сейчас всё упростили для начинающих. В данный момент не углубляюсь в нововведения: ничего непонятно :)

(20:41) Магма приватно [moonknight] : Нет никаких трудностей... Иногда просто монотонность игры воспринимается как трудность... конечно, арт игроки трудность

(20:58) SooolniШko приватно [moonknight] : трата нервов в хаотах))) также непонимание, зависть игроков (кланов) из-за чего было прилично проблем

(21:10) *Куколка* приватно [moonknight] : не было трудностей)

(21:20) ezhevika приватно [moonknight] : Самая большая трудность для меня - это языковой барьер, я знаю только русский язык, а здесь в ходу все диалекты албанского)

3.По-твоему, есть ли преимущества у девушек в игре? Если да, то, какие?

(19:40) xКиSkAx приватно [moonknight] : даа конечно есть)капельку обаяния и всё у наших ног :-] :D

(19:46) медовая девушка приватно [moonknight] : Нету никаких

(20:01) NATALKA приватно [moonknight] : матом реже ругаются))

(20:24) ЖЕНА ТАЙСОНА приватно [moonknight] : ну впринципи нет

(20:25) SeXy_PePsY приватно [moonknight] : Преимущества..Как и в жизни только если...Девушки всегда отличались от парней :)))) даже тут.

Весеннее интервью

(20:43) Магма приватно [moonknight] : Думаю, что есть у многих... но только за счёт знакомств в реале я думаю... лично мне, никакого преимущества нет, кроме как подарков

(20:59) SooolniШko приватно [moonknight] : да. они способны успокаивать разозлившихся парней. (они слишком близко к сердцу многое воспринимают)

(21:11) *Куколка* приватно [moonknight] : нет преимущества)гоп есть гоп

(21:23) ezhevika приватно [moonknight] : преимущество только у тех девушек, которые умеют пользоваться таким оружием, как "хачу ламаффу", "я жи деффачка, мне можна", сама, к сожалению, еще не научилась таким пользоваться)

4.Какой самый большой Поступок ради тебя совершали мужчины в NURе?

(19:42) xКиSkAx приватно [moonknight] : защищал и помогал в игре))

(19:48) медовая девушка приватно [moonknight] : Наверное, паландур %}

(20:02) NATALKA приватно [moonknight] : мой клан ради меня разорвал аль

(20:25) ЖЕНА ТАЙСОНА приватно [moonknight] : просто, кто как относится, все люди разные, купили рар, да и вообще многие конечно помогли когда меня забанили

(20:26) SeXy_PePsY приватно [moonknight] : Ой...трудно сказать...да стоит ли...Ради меня 1 человек сделал многое это Ромка. А кто такой...кто-то знает...А кто не знает и пусть не знает. А так, многие пытались что-то сделать.

(20:45) Магма приватно [moonknight] : не было таких поступков, мне кажется.. только мелочи

(21:01) SooolniШko приватно [moonknight] : паландурили тех, кто сделал мне неприятно. Пожалуй, это самый большой поступок.

(21:12) *Куколка* приватно [moonknight] : расходились с бабами своими)ХДД

(21:25) ezhevika приватно [moonknight] : поступков было достаточно и не только от мужчин, а вот Поступки..не вспомню)

5.Есть ли у тебя в игре поклонники, и каким самым необычным способом они пытались добиться твоего расположения?

(19:45) xКиSkAx приватно [moonknight] : подарил подарками))и зафлудил в приват комплиментами))

Весеннее интервью

(19:52) медовая девушка приватно [moonknight] : Поклонники есть, а на вторую половину вопроса, можно я не буду отвечать :-]

(20:03) NATALKA приватно [moonknight] : есть...но я не расположена флиртовать

(20:27) ЖЕНА ТАЙСОНА приватно [moonknight] : много их а добивались моего расположения просто общением

(20:27) SeXy_PePsY приватно [moonknight] : Поклонники...Нет таких наверно.

(20:46) Магма приватно [moonknight] : Сейчас, мне кажется, нет, а вообще, были, но через ньюру, они не пробовали меня к себе располагать.

(21:02) SooolniШko приватно [moonknight] : ну как и у каждой представительницы прекрасного пола они есть) Добивались подарками, красивыми словами)

(21:12) *Куколка* приватно [moonknight] : ноу комэнт

(21:28) ezhevika приватно [moonknight] : Я не ищу здесь поклонников, для этого есть реальная жизнь)

6.Каких нововведений в игре тебе хотелось бы больше всего?

(19:47) xКиSkАх приватно [moonknight] : чтоб игру развивали, а то скучно тут становиться

(19:54) медовая девушка приватно [moonknight] : Квестов на хай левелов

(20:05) NATALKA приватно [moonknight] : арты хочу повышать выше предела-17, но увы))

(20:29) ЖЕНА ТАЙСОНА приватно [moonknight] : чтоб вернули воздаяние на мобах и сняли усталость, этого все хотят

(20:28) SeXy_PePsY приватно [moonknight] : :D Чтоб было всё красивее и интереснее....А то напридумают чуши всякой....После чего все орут, что всё не так ни сям. Да и сейчас, без артов тут не поиграешь вне клана

(20:47) Магма приватно [moonknight] : Не задумывалась над этим... било б интересней не просто нововведения, а кардинальные изменения типа нового класса или что-то в атом роде..

(21:06) SooolniШko приватно [moonknight] : многое поменялось, но я особо не переживаю по этому поводу. К усталости свыклась, так, что, пожалуй, на данный момент обновления подарков в Глориарде.

Весеннее интервью

(21:13) *Куколка* приватно [moonknight] : что бы игра была не во флэше

(21:30) ezhevika приватно [moonknight] : Скорее я хотела бы, чтобы вернулось то время, когда гоп был активным, а не как сейчас)

7.Ну и напоследок такой каверзный вопросец: Что за персонаж у тебя на аватарке, и почему ты выбрала именно этот образ?

(19:51) xКиSkAx приватно [moonknight] : просто прикольная фотка была вот и поставила на аватарку)

(20:07) NATALKA приватно [moonknight] : образ на аватарке похож на меня в реале)

(20:30) SeXy_PePsY приватно [moonknight] : Незнаю почему этот. Это было 3 года назад....Даже вспомнить не смогу :) Она понравилась тому кто хотел меня такой видеть :)

(20:50) Магма приватно [moonknight] : Ну эта ава подбиралась именно под Ник перса... со всех вариантов этот более всего понравился и нравится и сейчас... Имя персонажа уж и не помню, ставила 2 года назад.. и как по мне, он норм к этой игре... и Ломает стандарт аватарок девушек.. а то у 99% стоят авы с 4 размером груди .. и никакой личности в них нет

(21:08) SooolniШko приватно [moonknight] : понятия не имею кто это) так как под ник солнышко искала "жгучую" дамочку) это был наиболее подходящий вариант)

(21:14) *Куколка* приватно [moonknight] : похож на меня

(21:31) ezhevika приватно [moonknight] : Это картина Виктории Бегальской "Одноглазая Джо", мне нравится этот художник и ее творчество, собственно отсюда и выбор =)

И, как бы подводя итог, хотелось бы сказать:

Мужики, дяденьки, парни, мальчики, оглянитесь вокруг!!! Наш игровой мир населяет не такое уж и большое количество представительниц прекрасного пола. Проявите к ним чуточку больше внимания, вежливости и уважения. Постарайтесь, чтобы Ваши поступки были памятливы, и, когда о них вспоминали, то писались с большой буквы!!!

Выбор клана для вступления

Большинству игроков любого игрового проекта, Н.Э. не исключение, со временем, надоедает пребывать в одиночестве, и такие игроки пытаются группироваться, создавать кланы, либо вступить в созданные. Ведь коллективом выжить всегда было легче, легче дать отпор врагам.

В данной статье мы рассмотрим вопрос выбора клана для вступления. Что бы посоветовать людям, которые пребывают в стадии поиска и ещё не вступили в клан, как найти то своё? На что обращать внимание в первую очередь при выборе клана? Какие плюсы членства в клане? Что нужно для вступления?

Клан (гэльск.clann — семья или потомство). В RPG и прочих играх, кланом принято считать объединение игроков с определенными целями. Целями, которые их роднят.

На что обращать внимание в первую очередь при выборе клана?

1. Прежде всего, ищите клан, подходящий вам по интересам и по общему мировоззрению. То, что будет роднить вас с окружающими вас товарищами.
2. Перед вступлением, вам надо знать, в какой коллектив вы попадете, как сможете уживаться с этим коллективом, а так же - как воспримут там вас. Идеальный вариант - один-два (или более) знакомых в клане. В случае если таковых нет, постарайтесь познакомиться и поговорить с одним или несколькими членами клана. При выборе кандидата для знакомства, постарайтесь познакомиться с простым рядовым членом клана, в беседе с таковым, вы сможете узнать намного больше о взаимоотношениях внутри клана, чем от самого главы.
3. Позиция клана в рейтинге. Если клан занимает ТОПовую позицию («Лига чемпионов», «Высшая лига»), то вступить в такой клан простому игроку тяжелей, так как при отборе в такие кланы, чаще всего, решающим фактором для вступления является наличие у кандидата артефактов и перспектива их покупки.
4. Количество членов клана. Как известно, не так давно, было введено ограничение на количество игроков в клане равное 60 игровым персонажам. Поэтому, стоит ожидать более жестких требований от кланов, у которых численность приближена к лимиту. Стоит запомнить – сила клана не столько в его численности, сколько в активности сокланов и их сплоченности. Активность засечь не трудно – попросту 2-3 дня периодически открываете список игроков онлайн, выбираете одного члена клана.
5. Дату создания клана. Выбрать молодой или сформировавшийся клан? Решать вам. В молодом клане вы с минимумом усилий сможете занять должность в совете клана, да и при принятии решений, как правило, больше прислушиваются к ветеранам, бывшим с кланом с самого начала. Понять – перспективный ли перед вами клан или нет с самого начала сложно. Можно присмотреться к главе, от него многое зависит, хотя даже не самый умный глава может, расставив на ключевые посты умных людей создать сильный клан. Это лотерея, которую вы можете выиграть, а можете просто провести время в неплохой компании.

Выбор клана для вступления

В сформировавшемся клане вертикаль власти уже укрепились, клан наметил курс своего развития, налаживаются системы взаимопомощи, немало вещей в казне, прокачанные клановые крафтеры. В таком клане больших потрясений и рывков не будет – но если вам нравится стабильность и хороший базис – вам сюда.

6. Дипломатическая политика клана. Рекомендую детально изучить политику понравившегося клана по отношению к другим кланам, чтобы знать с кем Вам в перспективе придется воевать "по одну сторону барикад" и против кого.

7. Требования к кандидатам, налоги. Потрудитесь изучить на форуме клана или от будущих соклановцев узнать порядок вступления и вступительный, если есть таков. Стоит разобраться – какие налоги нужно платить, состоя в клане, так как потратить силы и энергию на вступление, а потом с позором покинуть клан только потому, что вы не в состоянии оплатить налоги и выполнять требования устава, не придадут Вам авторитета, да и сами будете жалеть.

8. Очень часто выбор идет от сердца. Вообще, имейте в виду, очень важно, чтобы было приятно общаться с соклановцами, для этого кланы то и создаются. Выбор сердцем, на самом деле самый важный при выборе клана. Данный пункт разместил в конце - полезно немного помочь сердцу в объективности.

Дополнительно, обращаю на случай, когда Вы вступаете в клан по приглашению. Тут следует учесть такие нюансы:

Если вас приглашает давний друг в клан, который пробыл в этом клане уже некоторое время и успел оценить достоинства клана, то тут вопросов не возникает.

Совсем другое - когда вам и ещё 10-ым в приват кричит "вербовщик". Стоит задуматься и всё хорошо взвесить.

Смотрите условия приема в клан, если вас зовут в клан для "Высшей лиги" и выше, то это очень большой респект, и, даже если вы туда не пойдете, знайте - вы уже чего-то добились в этом мире.

Если Вас зовут в клан, который создается, то тут нужно быть особо осторожным из-за частых случаев махинаций со стороны «псевдоглавы» создаваемого клана.

Что нужно для вступления?

Обязательным требованием для вступления, является вступительный налог размером 1000 талл, которые изымаются со счета игрока в казну клана администрации игры. Если все пункты соблюдены, и Вас поставили в кандидаты на вступление в клан (не для проверки на мульты и пересечение IP-адресов), то Вам следует пройти, находясь в городе Иллениум, в городскую ратушу в комнату «Галерея кланов», найти в списке клан, в который вы вступаете и нажать кнопку «Вступить». У Вас со счета спишется вступительный взнос и, после того как вы поменяете локацию, возле ника появится значок клана, а также станут доступны основные клановые функции.

Выбор клана для вступления

Какие плюсы членства в клане?

Игроки, состоящие в клане, получают 5% скидку на товары, возможность обмениваться вещами внутри клана через казну клана, участвовать в атаках и защитах «Точек влияния», возможность призвать соклана или соалевца на помощь в бой, общаться в АЧ и КЧ, материальную поддержку со стороны клана, вещи, пропущенные через казну клана, становятся «неворуемыми».

Тем не менее, вступать в клан из-за "бубликов" - идиотизм последней степени. Потратите кучу нервов и ничего не приобретете.

Напоследок, парочка советов:

1. Подумайте, что вы сможете дать клану, а не только что клан даст вам. В полный альтруизм впадать не надо, но щедрый и отзывчивый получает в клане больше чем замкнутый и жадный.
2. Перед собеседованием на вступление, потрудитесь на форуме, на сайте клана или от будущих соклановцев узнать порядок вступления. Простудите устав. Эти знания создадут о вас хорошее первое впечатление как о самостоятельном человеке, не склонном к неуравновешенным поступкам.
3. Перед вступлением постарайтесь чего-нибудь добиться самостоятельно. В клане чаще есть место для прокачанных крафтеров и собирателей дропа, также как обладателей хотя бы нескольких крафтовых, раритетных, а особенно артефактных вещей.
4. В любом клане, так или иначе пекутся о репутации клана. Постарайтесь не запятнать свою честь нарушением правил игры и тем более мошенничеством.
5. Если вы все таки решили покинуть клан – сделайте это, не оставляя долгов: денежных и моральных. Вам с этими людьми еще играть, а глава будущего клана в первую очередь постарается узнать о своем новом рекруте на месте его прежней бытности.

В заключение: внимательно отнеситесь к выбору своей будущей семьи, так как люди, прыгающие по кланам положительных эмоций не вызывают, такое чувство, что человек не может определиться что ему надо.

Речь пойдет об одном из самых первых кланов, и об первом светлом клане – Братстве Огня. Созданный в далеком 2005 году (22 ноября) сейчас он является старейшим игровым кланом. За все время своего существования клан продолжает развиваться, собирая у себя самых любознательных и культурных игроков. Чтобы больше узнать об этом клане, мы решили взять интервью у главы Братства Огня – Paul'a.

- Привет, для начала расскажи, как ты пришел в Новую Эру?

- Играл немного в Смутные времена (совсем немного, уровня до 2-го дошёл), кто-то в чате кинул реф-ссылку, решил глянуть - контраст оказался разительным.

-Понятно. А как давно ты стал главой Братства?

- Я принял главенство только в 2010 году, до этого бессменным главой (кроме пары недель, когда потребовалось уехать) был Morion.

- Что касается истории клана, как появилась идея создать его?

- Братство Огня стало первым кланом, декларирующим светлый характер. До него в игре были созданы такие кланы как Царство Проклятых, Орда, Тёмное Братство - тёмные, Стражи Баланса, Братство Эля и Dragonfly - нейтральные. Собственно, это и была идея - сделать светлый клан. Morion нашёл 5 единомышленников, кроме меня это были DIMITRIY, Itself, kita, они игру забросили (Itself отдал персонажа ещё когда такие передачи были допустимы).

- Почему именно Братство Огня и значок клана в виде креста?

- Ну, это вопрос к Morion'у. Вышло вполне неплохо, белый крест отлично символизирует светлую направленность. Название тоже очень органичное. Если честно, я этим не интересовался особо именно потому, что всё получилось так, как должно быть.

- Вы были первым «светлым» кланом. Что-то изменилось с тех пор?

-Думаю, да. Поначалу вообще в клан планировалось принимать только светлые расы, это ограничение было введено в расчёте на то, что админы будут развивать легенду о Тарраске в игровой механике. Потом это было отменено, так как стало понятно, что классы нужны всякие, и многие классы заточены под конкретные расы. Потом был альянс светлых кланов СВ-БО-ДП, после его распада подобного альянса уже не создавалось. К сожалению, в игре так и не появилось возможности отыгрыша светлого характера, а игра так устроена, что "тёмная" идеология гораздо выгоднее. Поэтому клан со временем меняется, приспособливается к жизни в такой обстановке - идеализм уступает место реализму. Но внутри клана свет горит по-прежнему, несмотря ни на что. В первую очередь это самоуважение. Главное, чему мы учим в клане - не делать того, за что потом может быть стыдно не только перед сокланами, но и перед самим собой.

Старейший клан Н.Э. Интервью с Paul.

- На протяжении всех лет ваш клан продолжал развиваться, собирая у себя культурных и любознательных игроков. При приеме в клан, на что больше всего уделяете внимание, и вообще какие критерии приема?

- Критерии весьма просты - человеку должно быть комфортно в клане, а клану должно быть комфортно с этим человеком. То есть, вступающий должен быть "на уровне". А значит - не безграмотным, умеющим думать и любящий игру. Формально эти критерии указываются как "от 18 лет, от 13 уровня", но если заявка кандидата оказывается интересной, возможны исключения.

- С кем был заключен ваш первый альянс?

- Первый альянс, как уже было сказано выше, был с СВ, потом присоединились ДП. Тем временем родились ПТ из ЦП и БЭ, ОП стал боевым кланом и вошёл в альянс с ПТ. Потом, если не ошибаюсь, ДП ушли в альянс к ПТ + ОП, чтоб составить противовес зарождающейся Балтике. К Балтике присоединились ХЭР, а потом и СВ с БО. Если не ошибаюсь, то так.

- С тех пор многое изменилось, смена союзников как-то повлияла на политику и устав клана, или вы остались верны светлой стороне?

Клан остался верен светлым идеалам, основная цель - быть светлыми самим. Нести свет в мир пока что проблемно, хотя бы потому, что игрой это никак не предусматривается, но над этим идёт работа. Союзников сейчас выбираем исходя из текущей ситуации, в своё время мезальянс с топ-кланами оказал не очень хорошее влияние на клан - слишком расслабились.

- Как вы относитесь к клановому рейтингу?

Правильная задумка, плохая реализация. На данный момент нам от него ни тепло, ни холодно. Клановый рейтинг родил забавную ситуацию: игрок без клана зачастую чувствует себя спокойнее, чем в клане: напасть превосходящими силами могут и там и там, но если ты без клана, то можно не париться насчёт кланового рейтинга и не тратить горны.

- Какие у вас планы на будущее?

- Расти. Привлекать игроков, развиваться, поддерживать свою репутацию. Со временем, когда клан окрепнет, можно будет опять подумать о создании светлого альянса, мне кажется, мы не одиноки в этой мысли.

-Ну что ж, спасибо за интервью, желаю тебе и твоему клану удачи, продолжайте расти и развиваться.

Легенда «Братства Огня»

– Не кури на меня.

– Обычно в таких случаях употребляется другое слово.

Говоривших не было видно из-за невероятно густого тумана. Сырость, царившая в этих мрачных, покрытых пылью и пеплом холмах, заставляя путников ежеминутно ежиться, плотнее закутываясь в плащи. Один из них был бледен и худ, другой, как в противоположность, низок и коренаст. Гном курил изогнутую трубку, выдыхая клубы дыма. Безветрие позволяло следить за распадающейся струей дыма, но неприятный запах, раздражавший бледнолицего, все же оставался. Позади них кто-то негромко захрапел, и двое странников понизили голос до шепота. Оба были одеты почти на один манер – толстые кожаные куртки, плотно прилегающие к телу, затянутые пояса, и серые от грязи плащи, которые не выкинули только за неимением иной одежды. На голову высокий мужчина накинул капюшон, осматривая свои старые, но невероятно крепкие сапоги исподлобья, как бы прикидывая – сколько они ещё прослужат? Затем неторопливо ответил:

– Дыханием этот процесс назвать никак нельзя, мой друг. Ты дышишь не воздухом, а дымом. – застегивая плащ на верхнюю пуговицу проговорил бледнолицый товарищ гнома. При этом он скорчил гримасу – пуговица больно сдавила ему горло и он оскалился. Для любого другого зрелище было бы по-крайней мере необычным. Длинные, острые и безупречно белые клыки предстали взору гнома, но он даже не повел бровью.

– С недавних пор это все же называется дыханием. Твои легкие заполнены копотью и пылью. Так что я получаю глоток свежего воздуха с каждой затяжкой из этой трубки. Ах, чтоб тебя... – негромко выругался гном. Трубка успела погаснуть и пропитаться влагой плотного тумана. Сзади друзей раздался кашель – громкий и надрывный.

– До чего же холодно. Я не знаю ничего, что могло бы согреть всю нашу группу.

– Теплая одежда и солнце не помешали бы, Морион.

– Я говорю о чем-то более приближенном к нашему положению. Что способно согреть семнадцать человек, включая нас?

– Не имею понятия. Морион тоскливо оглядел окрестности, будто забыв, что они окружены туманом. Та малая часть земли, что была доступна для обозрения, была темно-серой и мокрой. Казалось невероятным, что ещё год назад... Нет, не надо об этом думать, сказал сам себе вампир, слегка мотнув головой. При этом глаза его полыхнули красным. Его товарищ, не заметивший этого, опустошил трубку.

– Как ты заставляешь из этого куска дерева извлекать невероятно вонючий воздух? – вдруг спросил бледнолицый, подавшись вперед и внимательно изучая трубку гнома.

– Просто. Я, если ты помнишь, выжил только благодаря тому, что запомнил несколько слов на древнем эльфийском. Простое заклинание, концентрированное в указательном пальце.

Легенда «Братства Огня»

Морион разочарованно швырнул трубку обратно другу. Туман начинал понемногу рассеиваться – близился рассвет. Все же следовало хоть немного ночью поспать, хотя это представлялось невозможным при таком диком холоде. Даже люди, которых они вели к лесу, заснули на голой земле только потому, что бы ли измотаны длинной и невероятно трудной дорогой.

– Поднимайтесь! Я узнаю эти места. До Оракула осталось... меньше, чем было до этого.

– Что логично... – пробормотал гном, грузно поднимаясь на ноги. Морион, метнув на друга злой взгляд, спустился с холма. Туман почти совсем рассеялся, и на мокрой пыли уже чувствовалось слабое шевеление. Ветер всколыхнул волосы Мориона. Да кто они вообще такие? Ищущие во всем мире могущественного мага, но единственное достижение которых сводится только к тому, что они ещё не мертвы. Двадцать человек, в обожженном тряпье, покрытом несмываемой коркой грязи, лежали вплотную друг к другу, чтобы сохранить тепло. Впрочем, лица путников выглядели не лучше – измазанные, серые от истощения. Единственными живыми точками казались глаза с затравленным, горестным выражением.

– Все встали? В чем дело? – резко спросил гном, устремляясь к склонившемуся над кем-то оборванцу. Тот неопределенно пожал плечами и поспешил отойти.

– Что там, Пол?- крикнул Морион, помогая подняться слабой, старой женщине – очевидно, у неё была повреждена нога.

– С сегодняшнего дня нас уже двадцать один. – горестно выдохнул гном, убирая руку от ледяного лица мужчины. – Линдон замерз насмерть. Ни единого мускула не дрогнуло на лице Мориона – все тот же взгляд и бледное лицо. Разве что уголки губ врезались чуть глубже. Он махнул рукой, призывая остальных следовать за ним. Все повиновались безропотно. Вампир, медленно спускаясь, сощурил глаза, что-то высматривая в стального цвета небе. Горизонт подернулся розовым цветом, и в свете еле видного за тучами солнца все в который раз увидели ужасающую картину. Многие до сих пор не верили в происходящее. Повсюду, насколько хватало глаз, земля была обожжена и покрыта чем-то серым, не поддающимся описанию. Пейзаж выглядел уныло, а небо, с его серо-стальными тучами, будто сливалось с землей, превращая мир в бесконечность.

– Чем мы вызвали такую ярость самих Хранителей? – сокрушенно покачал головой вампир, внезапно подавшись вперед. – А, вот он, летит. Вдалеке показалась черная точка, быстро увеличивавшаяся. Ещё минуту птица летела прямо к Мориону – янтарная, отливающая золотом – и, наконец, мягко опустилась на его протянутую руку. Вампир чего-то ждал. Птица крикнула – негромко и музыкально. Морион кивнул, и вновь подбросил вверх, дав голубю вновь взмыть в воздух и скрыться из виду.

– Идем на северо-запад! Оракул живет там. Любой посторонний моментально бы спросил: «Откуда вы знаете?», но этот вопрос, словно повисший в воздухе, так и не

сорвался с ничьих губ. Все безропотно шли за Вампиром, растягиваясь в колонну по двое или по трое. Многие несли более слабых товарищей, и все надеялись, что наконец увидят его – дом Оракула. Разгребая ногами мокрый пепел, Морион задумчиво шел вперед, стараясь не обращать внимания на неестественно низкую температуру и голод. То место, что он с выжившими покинул неделю назад, казалось ему сейчас таким далеким, что он решил идти только вперед, во что бы то ни стало. Пожалуй, это можно назвать новым периодом в истории этого мира, с тоской думал вампир, то и дело всматриваясь вдаль, оказавшись на достаточно высоком холме. Вот только он и Пол будут этот период помнить... И то только до конца своей жизни.

– Пожалуй, я бы взялся за описание этой замечательной эры. – вполголоса, только чтобы слышать его мог только гном, произнес Морион, потирая одну руку о другую. – Назвал бы Катаклизм началом отсчета годов. То, что было до него – старая эра. То, что после – новая.

– Не скажу, что идея плоха – довольно-таки едко сказал друг, едва поспевая за вампиром на коротких ногах, – Но максимум, что ты сделаешь – это напишешь название своей летописи своей кровью на обороте плаща. Мы живем после апокалипсиса. Скажи мне, сколько уйдет лет на то, чтобы вновь вытянулись вверх стволы деревьев? Я уже не говорю о том, чтобы дожить до завтрашнего утра. Все, что у нас с собой есть – это несколько самодельных фляг с серой от грязи водой и надежда на выжившего Оракула. Я очень сомневаюсь, что мы идем прямо к порогу его дома, где нас ждет холодное вино и горячий хлеб. Морион промолчал.

Три дня пути – и вот холмы остались позади, уступая место равнине – такой же унылой и серой на вид. Но все-таки крошечное улучшение есть – исчез промозглый туман, который так донимал выживших ночью в холмах. Лишь длинная вереница следов оживляла мрачную картину. Ранним утром Полу пришлось констатировать неприятный факт – запасы воды истощились полностью, лишь его фляга (гномы отличаются запасливостью) оставалась нетронутой. С этими новостями он обратился к Мориону, который словно застыл в пяти метрах от него, с золотой птицей на плече. Что-то держа перед собой, он медленно повернулся. У гнома отпала челюсть. На бледной руке лежал маленький дубовый лист.

– Но... черт... откуда?! – только и мог выговорить гном, оседая на землю и не сводя глаз с открывшегося перед ним чуда. Вампир не ответил.

– Ты молодец, дружище! – от души похвалил низкорослый друг, с силой хлопнув по спине Мориона. – Вывел нас! Ты все-таки вывел нас! Как ты только... – Я не знал. – очень тихо произнес лидер, взглядываясь в листок с таким выражением, словно хотел, чтобы из него вырос дремучий лес. – Я понятия не имел куда я нас веду – надо было просто идти вперед. Пол подозрительно заглянул в красноватые глаза товарища. В них отражались лишь грусть и потрясение. Вампир не лгал. Около трех дней, сбивая дыхание, чувствуя в боку дикую боль, бежали обезумевшие от надежды люди в том направлении, откуда прилетела янтарная птица. Блестевшие от пота грязные лица,

Легенда «Братства Огня»

преисполненные холодной сосредоточенности – сосредоточенности на спасении собственной жизни. Что-то изменилось в окружающем странников пейзаже. Земля была уже не такой пустынно-серой, теперь оттенки пыли стали будто бы теплее, а солнце ободряюще светило с прояснившегося спустя месяц неба. Прошло немало времени, была потрачена уйма усилий, прежде чем впереди показался он – ни с чем не спутаешь, а уж тем более его не спутать двадцати двум еле дышавшим путникам – лес. Еле шевеля ногами, заставляя себя идти вперед и вперед, теша себя надеждой, что вот она – цель их путешествия, брели выжившие по выжженной земле. Но усталость взяла верх, и Морион упал на колени, тяжело дыша и потирая глаза руками. Жутко хотелось спать, пить (в этом вампир боялся признаться самому себе) чего-то более любопытного, чем просто грязная вода. Но Морион тут же вспомнил, что вода закончилась ещё позавчера. В небо устремился ослепительный луч света, и взорвался около опушки леса с оглушительным грохотом. Реакция Пола была мгновенной. Гном, собрав в кулак последние силы, устремился вперед, сбросив со спины рюкзак. Прежде чем его товарищ успел окликнуть его по имени, он уже скрылся из виду, мелькая впереди маленькой черной точкой, пока не достиг деревьев.

* * *

– Вы первые, кто все-таки сумел добраться до этих мест. – лениво заметил кто-то, чье лицо было скрыто в тени большого раскидистого дуба, но в руках незнакомец вертел опасного вида молот. Молот явно был тяжеленным, но это не мешало мужчине вертеть его едва ли не между пальцев. Когда-то очень богатая и броская броня почти превратилась в рубище, но остатки бывшего великолепия все же сохранила – драгоценные камушки тускло поблескивали в свете неровного солнца. Сапоги были подбиты почти стершимся железом, но что заставило Пола заговорить – это то, что одна нога была вольготно закинута на другую.

– Не хочу быть невежливым...- начал гном, но незнакомец перебил его, блеснув глазами:

– ...однако отступление от вежливости вполне вероятно, учитывая более чем печальные обстоятельства последних двух месяцев. Уж лучше сначала отдышитесь, подождем остальных, тогда и поговорим. Как вас зовут? – Удивительно неторопливо журчала речь мужчины!

– Прекращайте над нами подшучивать! – сплюнул Пол, нервно оглядываясь на тех, кто брели позади. Издалека было видно, как трое из выживших поддерживают ослабевшими руками кого-то, кто окончательно был истощен и потерял сознание.

– Подшучивать? О, Вы неправы, это проявление вежливости. Вас интересуют некоторое количество местных плодов и пресная вода? Я взял на себя смелость подготовиться к вашему приходу. В очередной раз обернувшись на тех, кого оставил позади, гном издал вопль отчаяния – Морион сдал позицию нерушимости, которой

придерживался последние три недели. Пол подлетел к другу и взвалил на плечи, потащив прямо к лесу, который, как позже заметили выжившие люди, почему-то напоминал форму треугольника. Впервые незнакомец проявил интерес к происходящему. Быстро подойдя к ослабевшему Мориону, он бегло окинул взглядом жемчужно-белое лицо и запястья, удовлетворенно хмыкнул и исчез за деревьями. Спустя минуту появившись, он нес в руках флакончик с ярко-бордовой, густой жидкостью. – Готов поспорить, вы решили, что перед вами тот, кто питается хлебом и сыром. – беспокойно произнес встретивший гнома мужчина, осторожно прислоняя флакончик к иссохшим губам вампира. Клыки, и без того жуткие на вид, внезапно удлинились, глаза открылись и полыхнули багрянцем так, что стоявшим рядом показалось, что от них идет свечение. Жадно выпив содержимое до половины, Морион нетвердо стал на ноги, затем допил оставшееся. Незнакомец, не говоря не слова, лениво указал большим пальцем позади себя.

– Просто чудо, что все остались живы. Я думал, многие упадут замертво, когда мой голубь притащил явный признак жизни после смерти. Почти все в лесу предпочли проспать как минимум неделю, кроме трех людей. Так и не представившийся незнакомец молча глядел на луну, опершись спиной на дерево. Казалось, он вовсе не слушает говорившего, но его выдавало чуточку чересчур равнодушное выражение лица, что не оставляло сомнений – их спаситель внимает каждому слову Мориона. Гном, негромко ворча, что-то точил чуть поодаль вампира. Ночную тишину нарушали лишь тяжелые вздохи незнакомца, который смотрел вдаль, за горизонт, где не было совершенно ничего.

– Как ваше имя? – спросил Морион.

– Какое из?

– То, которое употребляют чаще всех. – не удивился собеседник.

Незнакомец помолчал, напряженно думая. Наконец, с некоторым смешком, произнес странное, очень непривычное для звучания имя:

– Доннерджек. Ваши имена я знаю. И знаю, зачем вы здесь. Вы ищите Оракула. Или нет? – внезапно подался из тени Доннерджек, пристально всматриваясь в зрачки Мориона. Тот медленно кивнул. Спаситель грустно улыбнулся, и в свете луны вампир увидел ещё одного представителя своей древнейшей расы. Самой древней расы.

– Много лет назад Оракул реинкорнировался в тело помоложе. Помоложе на лет пятьсот. – непринужденно, тоном светской беседы молвил странный тип, вновь откидываясь на ствол дуба. – Возможно, он опасался Тарраска, который уже много лет пытается его найти, возможно он понимал, что рано или поздно произойдет что-то подобное. Вселившись двадцать лет назад в тело новорожденного, он думал, что обезопасил себя, но... ни Морион, ни Пол не знали, к чему ведет этот пространный рассказ, но слушали с неослабевающим вниманием – гном даже забыл про своё точило, и, чуть приоткрыв рот, внимал Доннерджеку. – ...но старина Тарраск оказался гораздо более

решительней. Два месяца назад – черт его знает, был он в плохом настроении, или Хранители взяли выходной – он произнес заклинание, превратившее ещё недавно процветающий мир в... Вот в это. – изящным жестом вампир провел рукой перед собой, перед освещенной луной обожженной, раненой землёй.

– Почему Оракул бездействовал?- внезапно спросил Морион, как будто на что-то решаясь.

– Потому что я был совершенно не готов к такому мощнейшему всплеску хаотической магии. – отрезал Доннерджек.

Пол кашлянул, и с недоверчивой улыбкой произнес, привлекая к себе внимание и Мориона:

– Ты не готов? Или Оракул?

– Я же сказал, что у меня много имен. – отмахнулся Доннерджек как от назойливой мухи. Затем, заметив появившееся на лицах друзей выражение, счел за благо пояснить: Да, Оракул это я. Я узнал об этой чудовищной волне очень поздно – только когда её увидел. Вы заметили необычную форму выжившего леса? Это как остров. Я, к счастью, понял, что этот взрыв магической природы, и смог, путем огромных для себя усилий, навесить барьер. Это была запредельная боль, друзья мои, и я был к ней совершенно не готов. Я до сих пор восстанавливаю силы после этого блока. Рассказ потряс обоих. Несколько минут никто не мог выговорить ни слова, пока отвлекающим обстоятельством не послужило какое-то невразумительное мычание – это Доннерджек насвистывал какую-то мелодию. Казалось невероятным, что при таких обстоятельствах можно делать что-то беззаботное – например, вспоминать мотив песни.

– Но ведь могли остаться и выжившие! Могли ведь!

– Не могли- это стопроцентная правда. Но они не смогут дойти. Слишком не вовремя началась зима, слишком холодно вокруг. Кроме, может быть, этого места- и то мне приходится толочь лбом землю, вымаливая у Хранителей жизнь на этом клочке земли. Образно, конечно.- нахмурился Доннерджек, как бы опасаясь, что ему поверят.

Пол вскочил на ноги. Морион – за ним. Не говоря ни слова, они начали собирать сумки в дорогу.

– Вы намерены отыскивать выживших? Позвольте заметить, что вы сами сюда еле добрались. И да, Морион, твоя стойкость перед жадной крови была достойна восхищения, но уже через три недели ты снова ослабеешь до периодических потерь сознания.

Вампир ответил не сразу, потуже затягивая ремень и не глядя на Доннерджека. Только когда он заставил себя повернуться и взглянуть в лицо Оракулу, он медленно, расставляя

Легенда «Братства Огня»

ударение в каждом слове, произнес:

– Я всегда с огромным уважением относился к тому, кто обладал такой огромной силой. Но если ты намерен бросить тех, кто сейчас погибает в пустыне, ты ничем не лучше Тарраска.

– Я не говорил, что не хочу помочь. – изумился Доннерджек, приподнимаясь на локте. – Просто ждал, чего именно вы попросите.

Весьма непосредственное заявление, как с удивлением, но с приливом облегчения, заметил Пол, неуверенно взглянув на Мориона. Лицо его оставалось непроницаемым.

– Свет и тепло. Что-то, что озарит последующие годы светом надежды, и согреет нас в пустыне, в выжженной до неузнаваемости земле. – наконец молвил он.

С нескрываемым любопытством склонил Оракул голову набок. Весьма мудрое желание, как он отметил, сочетало в себе и неизмеримую пользу и трудоемкость... Но ведь не отказывать же тому существу, которые первым решил сделать шаг к созданию Нового мира на костях старого?.. Пляшущие отблески озарили дерево, лицо Доннерджека и ошеломленных странников, полных отчаянной решимости. Морион протянул бледную руку, но тут же одернул её, обжегшись об, как ему показалось, танцующий свет. Чудесным образом неведомая магия согревала, а тихий треск сухих листьев успокаивал.

– Огонь.- провозгласил Оракул, с интересом осматривая пляшущее пламя. – И... Я, кажется, немного перестарался. Вечный огонь.

Что ещё может быть одновременно красивым и опасным, нежели природная стихия? Друзья были зачарованы магией отблесков и ровного тепла, исходящего от ярко-оранжевого пламени.

– Вы отправитесь на рассвете в сторону востока. Там, около высохшего ручья найдете около четырех существ в ужасном состоянии.

– А Вы...- осипшим голосом произнес Морион, тут же прокашлявшись – Вы не пойдете с нами?

Доннерджек задумчиво оглядел пустыню, затем уже дошедших до Утопии людей. Затем медленно покачал головой.

– Меня ждут дела немного важней. Если вы сможете – на что я надеюсь – отыскать хотя бы половину оставшихся в живых – этот лес неминуемо треснет по швам. Я буду... Кое-что строить. Но пока...

Легенда «Братства Огня»

Он взмахнул рукой, поместив пламя в стеклянный сосуд. Пламя теперь согревало, но не обжигало, а при открытии склянки создавался мощный костер, способный дать сигнал даже издалека. Пол и Морион ответили благодарностью. Заря осветила верхушки деревьев. Путники, обрекшие себя на вечную борьбу, бережно неся склянку с пламенем. Они шли, ни разу не оглянувшись, как и подобает истинным воинам. Вампир, взобравшись на дуб, усмехнулся:

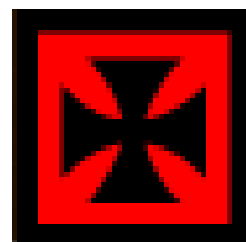
– Ну не могут у меня не вызвать восхищение те, кто готов помочь другим, приобретя взамен лишь пыль и дым. Впрочем, огонь выведет их. Я их выведу. Когда-то. Да помогут Хранители этому малому, но Братству, Братству света и тепла... Да помогут Хранители Братству Огня.

Первые кланы на сервере Одноклассники.ru

В самом конце января (31.01.2011) был открыт новый сервер игры на Одноклассниках. По словам разработчиков, это сделано для рекламы основного проекта и уменьшения оттока игроков. Многим игрокам понравилась возможность поиграть без артов, и они отправились туда. Прошло уже два месяца со дня рождения сервера на Одноклассниках, и пришло время узнать, как обстоят дела у игроков.

Для начала стоит отметить, что были созданы уже два клана: Рыцари Круглого Стола и Harm syndicate. Мы решили побеседовать с главами этих кланов.

Главой Harm syndicate является GANJPRIXOD (варвар 15 уровня):



- Привет. Хочу задать пару вопросов о твоём клане, не против?

-Привет, слушаю.

-Можешь, для начала, немного рассказать о себе?

-Илья, 28 лет, живу в Москве, в реале сейчас не работаю, зарабатываю на жизнь игрой в покер в интернете, одновременно как раз и в эту игрушку.

-Ты играл на офф сервере Новой Эры? Если да, то почему решил перейти сюда?

- Я там 18й лвл. Решил перейти сюда потому, что не вижу там перспектив развития, там уже все захвачено и поделено. Чтобы противостоять там кому то надо одеть весь клан в фулл арты ,а это колоссальные затраты в денежном эквиваленте. У меня там до сих пор свой клан, но развиваться ему уже никто не даст, так как условий нет (без вливания больших сумм денег).

-Понимаю. Но теперь у тебя есть свой клан тут... Как появилась идея создать его?

- Просто чтоб интересней было играть, есть клан – есть больше целей в игре, которых нужно добиваться, плюс азарт соревнования появляется.

-Чтобы попасть к вам, должны ли игроки быть одеты в рары/крафты?

- Мы ценим, прежде всего, игроков как людей, критерии приема: возраст 18+, адекватность в поведении и общении.

-А у тебя есть раритетные или крафтовые вещи?

- Пока нет, буду покупать на 16м, сейчас пока достойных раров не вижу.

Первые кланы на сервере Одноклассники.ru

- Что означает название вашего клана?

- В переводе Синдикат Зла. Просто первый клан сделали светлым кланом, я же создал клан в противовес им.

- Я так понимаю, вы ведете с ними активные боевые действия? Кто пока побеждает?

- Наш клан сегодня существует первый день и в клане 10 человек, у них 40. Сегодня было первое столкновение, и мы проиграли. Но бой был на равных количествах, нам немного не повезло.

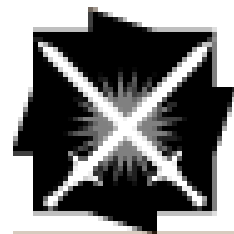
-Поздравляю с созданием. Думаю это не последний ваш бой, и наверняка будет еще множество выигранных. Ну и напоследок, чего ждешь от игры? Есть уже какие-то планы на будущее?

-Да планы как у всех: захватывать ресурсы, качать профы крафта (я пока кузнец 41), одевать сокланов, бить врагов по всему ВМ.

-Желаю тебе и всему твоему клану удачи. Спасибо за интервью.

Теперь познакомимся со вторым –кланом светлой направленности.

Так как на данный момент глава клана Рыцарей Круглого Стола – Бегущий в ночи(маг 11), был очень занят, мы взяли интервью у другого игрока, занимающего далеко не последнюю должность в этом клане – zunzon (рейнджер 15):



- Ну, для начала расскажи немного о себе.

- Борис, мне 19 лет, учусь в университете на 2 курсе, живу в Херсонской области, город Каховка.

- Ты играл на офф сервере? Что заставило тебя перейти играть сюда?

- У меня был жрец 17 уровня, по собственной глупости делал несколько перестатов, однажды раздели сокланы, в общем, это был не очень успешный персонаж. Сюда перешел в надежде, что здесь будет не такая агрессивная игра как там: за ворота не выйти трижды не наравшись на гоп команду.

- Что касается игры тут. Твой клан. Тебя пригласили или сам захотел?

- Сам захотел, прочитав устав, понял, что клан вполне совпадает с моим мировидением, тогда меня и взяли.

Первые кланы на сервере Одноклассники.ru

- У вас светлый клан? Что можешь рассказать о нем? Какие планы на будущее?

- Да, светлый антигоп клан, развиваемся потихоньку, стараемся пресекать гоп, воевать в ВМе, качать профы.

- Какие отношения у клана с Harm syndicate? Станете воевать, или создавать сильный альянс?

- Альянса у нас скорей всего не получится, они лишь вчера создавшись, активно начали нападать на нас, сегодня был уже первый клановый замес. Думаю, спокойной жизни никто не хочет, зря конечно.

- У вас в клане 40 человек, есть такие, которые покупают золото и одеты в рары?

- Да, сначала их почти не было, а теперь на удивление много, да и клан-то не создашь, не будучи донатором.)

- Глава создавал клан за свои личные деньги, или скидывались несколько человек?

- Скидывались всем советом, не в курсе сколько там человек, но каждый выложился прилично :-)

-А ты реал не вкладываешь?

-Пока нет, все приходится компенсировать высоким уровнем. Пока что не могу себе такого позволить.

- В твоём клане у тебя должность Верховного судьи, в чем заключается твоя работа?

- Контролировать деятельность всех органов клана, включая кардинала и главу, следить за порядком.

- Очень ответственная должность. Хочу еще поздравить ваш клан с несколькими рудниками, много сил тратите на защиты от мародеров?

- Мы пока что не в силах защитить рудники от них, мародеры остались с официального сайта, рассчитанные на артовиков, мы же можем победить в случае немногих раскладов легких команд мародеров. Да и кристаллы пока снять не можем.

-А строить пробовали? Насколько я знаю, для этого нужно кристаллы, а откуда их взять, если нет ни одной шахты?

- Админы отмахнулись тем, что выставили по 100 кристаллов каждого вида на рынок, за 1 золотой каждый. Когда сможем отбиваться от мародеров, обязательно построим.

Первые кланы на сервере Одноклассники.ru

- Ясно. Как обычно, нашли самое простое решение. Как считаешь, на данный момент какие самые выгодные классы для кача и боев в ВМ?

- Легче прокачаться, наверное, магом с метеоритным дождем. Лучник себя вообще не оправдал, без крафтовых вещей и артов ни на что не способен толком.

- А что касается профессий, занимаешься крафтом? Да и как вообще обстоят дела на сервере с ним?

- Крафт у некоторых уже неплохо развит, у нас есть кожевник 60, я кузнецом занимаюсь, назначен клановым, но качать тяжело, т.к. до сих пор не определились с налогами клана, все за свой дроп.

- А вообще, чего ждешь от игры? Какие планы на будущее?

- Ну...хочу еще немного подрасти и стать жрецом, сейчас пойдут клановые войны - скучать не придется :-)

- Ясно, ну желаю успехов тебе и твоему клану. Удачи.

Как видим, второй сервер Новой Эры продолжает развиваться, и игроки смотрят вперед с оптимизмом. Похоже, сейчас начинаются первые клановые войны, которые не дадут игрокам скучать. А отсутствие артефактов сделает игру более сбалансированной, где рулить будут не столько кошельки хозяина, сколько уровень и слаженная игра в команде. Пожелаем игрокам второго сервера терпения в достижении высот профессий выживания и крафта, а так же удачи им в боях в ВМ.

Изменение в «Классовых Умениях». Мнения игроков

Не так давно, а именно 16 марта, были внесены изменения в некоторые КУ (со списком всех изменений Вы можете ознакомиться на сайте игры).

В основном изменения затронули мастеров щита и рейнджеров.

У первых администрация изменила основное умение – броню лезвий, чем вызвали массу недовольства среди блоков. Теперь они не смогут качаться на монстрах 1-4 уровня просто зажав Tab, как это было раньше, когда монстры просто убивались об БЛ. Теперь игрокам приходится подходить вплотную к монстрам, что бы работала броня лезвий, а затем добивать их вручную, так как БЛ работает только если у монстра ХП более 10%. В противовес такому урезанию, были улучшены умения Неистовство и Смех. Неистовство теперь повышает удачу и реакцию блока на N% - аналог песни у луча, делая их отличными артокиллерами, особенно если прокачан упреждающий удар.



Левой ветке так же дали плюшку, а именно улучшенный смех – который перехватывает теперь все удары выбранной цели. Теперь мастера щита могут спасти свою команду от тройки, рикошета или двойного выстрела луча, вихря ударов вара, двойного удара джагов и от множества других опасных умений. Заметно изменились тактики в хаотах, умения блоков стали более востребованы.

Все это взгляд со стороны, а мы решили узнать, что же думают по этому поводу сами мастера щита:

-Привет, как относишься к недавним изменениям КУ блоков? И какую ветку выбрал для себя?

(13:53) SooCH : положительно отношусь, пробовал обе ветки, рулят.

(13:54) bvn071: всё хорошо, есть плюсы - есть минусы. В ближнем бою стало легче, в дальнем - хуже из-за отсутствия брони лезвий.

(13:54) Уризель: Привет. Правая ветка. Я доволен нововведениями, мне нравится обновление умения "неистовство"

(13:56) YRYK_HAI: Антимаг. Плохо изменили эту ветку, на мобах с регеном качаться без меча открытых ран невозможно, от брони лезвий практически нет смысла.

Изменение в «Классовых Умениях». Мнения игроков

(14:03) десант: ветка у меня антимага, отношусь к изменениям этим довольно таки оптимистически, ибо все равно рано или поздно изменят опять, но на данный момент урезали блоков как класс, сделав практически бесполезными против лучей.

Единого мнения по поводу нововведений нет, так как все зависит от выбранного стиля игры и предпочтения игроков. Но в целом большинство хай-блоков довольны обновлениями, рассчитанными на ПвП игру.

Теперь что касается улучшения КУ рейнджеров, а именно левой ветки: теперь выстрел ядовитыми стрелами игнорирует отражение – главную проблему лучей. Кроме этого, была улучшена токсикология, которая увеличивает действие яда на жертву, а умение парализующий яд теперь не требует активации ядовитых стрел, что существенно экономит энергию и дает возможность пользоваться этим умением более 5-6 раз за бой.



Мы решили узнать, что сами рейнджеры думаю по этому поводу:

-Привет. Что думаешь по поводу улучшения яд стрел и других КУ левой ветки? Какую теперь ветку считаешь более подходящей для себя?

(15:57) СараСупер: я уважаю левую.. мне нравится

(15:59) Лесной скиф: я прокачан в силу, посему мне больше подходит сд с тройкой и шоком, у левой ветки только рикошет .

(15:59) Drakyl: у каждой ветки свои плюсы и минусы, я всегда был лучником левой ветки и считаю, что сделали хорошо на счёт отражения стрел

(16:00) Архангел25: я думаю что если задевать луков, то и правую немного изменить надо...конечно ядовиков маловато, но все равно для них + есть, так что я думаю лучей нужно заманивать к ядовым) хоть как то играть можно. В принципе главное чтобы игралось нормально, а кто ты уже не важно, лишь бы лучей не резали как это делают с блоками(

(16:01) vlako: там есть свои плюсы, есть минусы как и во всех ветках, я в эксперименте на левой, в принципе для хаотов неплохо

(16:02) олегычъ: Мне всё равно, я буду с песенкой.

Изменение в «Классовых Умениях». Мнения игроков

(16:04) Луна: Лучше б порезали "Отражение стрел" немного, и жрецы бы не так возмущались, и не было бы такого, что при отражении "новичок" фаз 5 подряд отклоны проходят. А вообще лучникам с левой веткой лучше быть вампирами, а не эльфами. Но вследствие сброса КУ преимущественно теперь это эльфы. Перестат расы сделают единицы. Что сказать, - режут, повышают, как всегда, это "баланс" называется.

(16:04) медовая девушка: У каждой ветки свои плюсы и минусы есть. Эльфу конечно лучше СД брать и мучаться с отражами, а вампиру яд, но если вампир слабый то ему будет тяжело против других лучников.

(16:06) guestok: давно пора, протестил эту ветку понравилась так же, как и правая, теперь обе будут примерно одинаково полезны.

Пока администрация делает несколько бесплатных сбросов КУ, большинство рейнджеров тестируют ветку яда, однако окончательное распределение по веткам мы узнаем только после финального сброса. Несмотря на весомую плюшку ядовикам, лучи не спешат окончательно решить, какую ветку выбрать. Исключение составляют игроки с большими рейтингами и высоких уровней, где отражение уже у каждого второго. Некоторые из них уже определились с будущей раскачкой и уже сделали перестаты с эльфов в вампиров. Что же, теперь обе ветки стали более сбалансированы и равны между собой, а выбор игроков зависит только от стиля игры и размера кошелька.

История камней

Все мы сталкиваемся с ними по несколько раз в день. И встречаем мы их в самый неподходящий момент – когда убегаем от гопов или сами гонимся за жертвой. Нечеткие символы заставляют раз за разом вводить невнятные коды, чем вызывают у игроков бурю негативных эмоций. Но так было не всегда, раньше камни лучше относились к игрокам: попадались они реже, их коды были ровнее, а если повезло – то и вовсе могли состоять из цифр. Да и благословения путешественников игроки получали намного чаще, чем сейчас.

Что бы разобраться в причинах такого резкого изменения отношений, нужно заглянуть в прошлое и посмотреть, не пытались ли нам что-то сказать эти странные существа – камни.

Когда камни только появились в этом мире, они поддерживали хорошие отношения с игроками, всячески помогали им.

Подсказывали расстояние до пункта назначения:



Предупреждали о нахождении поблизости других игроков и мультов:



Давали советы игрокам, какую музыку слушать и что не стоит играть в 2D игры:



Держали игроков в курсе всех последних событий:



История камней

И даже пытались общаться с игроками: назначали встречи (у какого-то Толи), сообщали свой возраст, и пытались переписываться с помощью СМС.



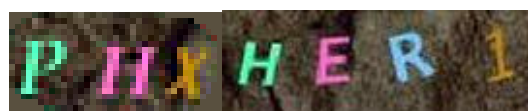
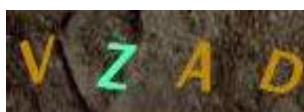
Но игроки продолжали всячески игнорировать камни, даже когда те просили помощи:



Вскоре камни начали попадаться все чаще в неподходящие моменты, символы были на них сильно искорежены, а надписи весьма странны:



Но даже на это игроки не обратили внимания, им были безразличны проблемы камней. С тех пор отношение камней к игрокам ухудшилось еще сильнее, и теперь мы очень часто можем встретить подобные оскорбительные надписи на них:



Итак, сделаем вывод с этой печальной истории: если вас просят помочь, обращайтесь на это внимание, не превращайте окружающих вас игроков в бездушные камни.

А мысли все о прошлом...

Тихо. Пусто. И тишина внутри.
И почему-то грустно. Пусто впереди.
Простой клочок бумаги. Ручка. Полумрак.
Очередные строки. Очередной лишь брак?!
Все мысли паутиной. Но я в ней не паук.
Свечи треск. Затуханье. И сердца тихий стук.
И почему-то грустно. Но что-то есть внутри.
Тепло внутри. Откуда?! Что-то еще в крови.
Я лишь один из многих. Из многих дураков.
И лишь одно желание - все чувства на засов.
Вдох. Выдох. Рифмы. Движение руки.
А мысли все о прошлом. И пусто впереди...

Кудесник



Осенний лист

Ты будешь солнышка лучами,
Ты будешь ветром в волосах,
Согреешь нежными руками,
Растопишь лёд, развеешь страх,
Ты будешь самым светлым небом,
Ты будешь песней разливаться,
Ты будешь там, где смертный не был.
А я всё буду улыбаться,
А я всё буду улыбаться,
Твою улыбку подражая,
И так же как и ты стараться,
Прожить, всем доброты желая.
Прожить минуту иль мгновенье,
Но так же ярко, словно вспышка,
И не склоняться на колени,
И не играть в кошки-мышки...
Лишь взвиться ввысь листом осенним!
И на секунду лишь остаться,
Скользнуть по лицам тихой тенью,
А я... всё буду улыбаться.

Anexis

Стихи наших игроков

На поиск приключений отправились мы в путь
И не спеша шагая, чтоб монстров не спугнуть,
Ясно понимая, что нет пути назад,
Немедля выдвигался карательный отряд.

Не страшен был нам Гурбок, бессилен Некромант.
Ведь вера наша крепкая как горный адамант.
И много искушений в пути своём видав,
Уверенно шагали луч, варвар вор и маг.

Вот пал последний мародер...и удалась защита Глориада,
Таким отчаянным парням любая дева будет рада.
Но выполняя свою клятву, обет своей солдатской чести
Мы проживём остатки дней уничтожая врагов вместе.

Побывав за горизонтом, чтобы попасть в неравный бой
Мы спускались в подземелья, окутанные сплошной тьмой.
Рубая жаб, мы забывали про всю ту боль и дикий страх,
Ряды врагов опустошали луч,варвар вор и маг.

И ощутив пустынный зной, суровый ветер своей кожей,
Отряд все так же рвётся в бой, достав свои клинки из ножен.
И им не помешает никакой затвор:
Опять крушат таверну луч, маг и варвар вор.

Услышав радость и признание людей,
Ужасные проклятия, что вымолвил злодей,
Среди равнин широких, среди высоких гор
Доблестно шагают луч, маг и варвар вор.

xZiRReNx

Дождь вовсе не унылая пора!

"Дождь вовсе не унылая пора!" -
Улыбка на лице ее кричала.
Стояла, улыбаясь, посреди двора.
И дождь как будто бы не замечала.
Девчонка в красном платье лет пяти,
Расправив, словно ангел крылья, свои руки.
Смеялась в голос, не желая никуда идти.
И всех прохожих вдохновляли эти звуки.
Кто-то спешил быстрее спрятать зонт,
А кто-то просто проходил с улыбкой мимо.
И тёплый дождь в ответ всё лил с высот,
Лишь через час все лужи солнце озарило.
Девчонка радостно захлопала в ладоши,
Улыбка не сошла с её лица.
Она сказала "всё же дождь хороший",
Когда стояла дома у крыльца.



Кудесник

Да, сердце наше - это тайна,
Как ложе темное на дне,
Как обещанья племён маяя,
Как полоса в чужой судьбе.

Мы рождены для счастья в мире,
Не зная будет ли оно.
Желаем встретиться на пире,
Отметить, что оно пришло.

И так лишь наши пожелания
Витают где-то в облаках.
Не оправдаем ожидания
И все останется в мечтах.

Ну а надежда не погибнет,
Что всё же будут времена,
Что люд земной любовь сподвигнет,
И мы найдем сами себя.

SooolniШko

В первых выпусках нашей газеты мы решили вспомнить прошлое и опубликовать лучшие работы различных художественных конкурсов.

Конкурс рисунков по мотивам игры "Новая Эра" (6-26 августа 2009) – организатор администрация:

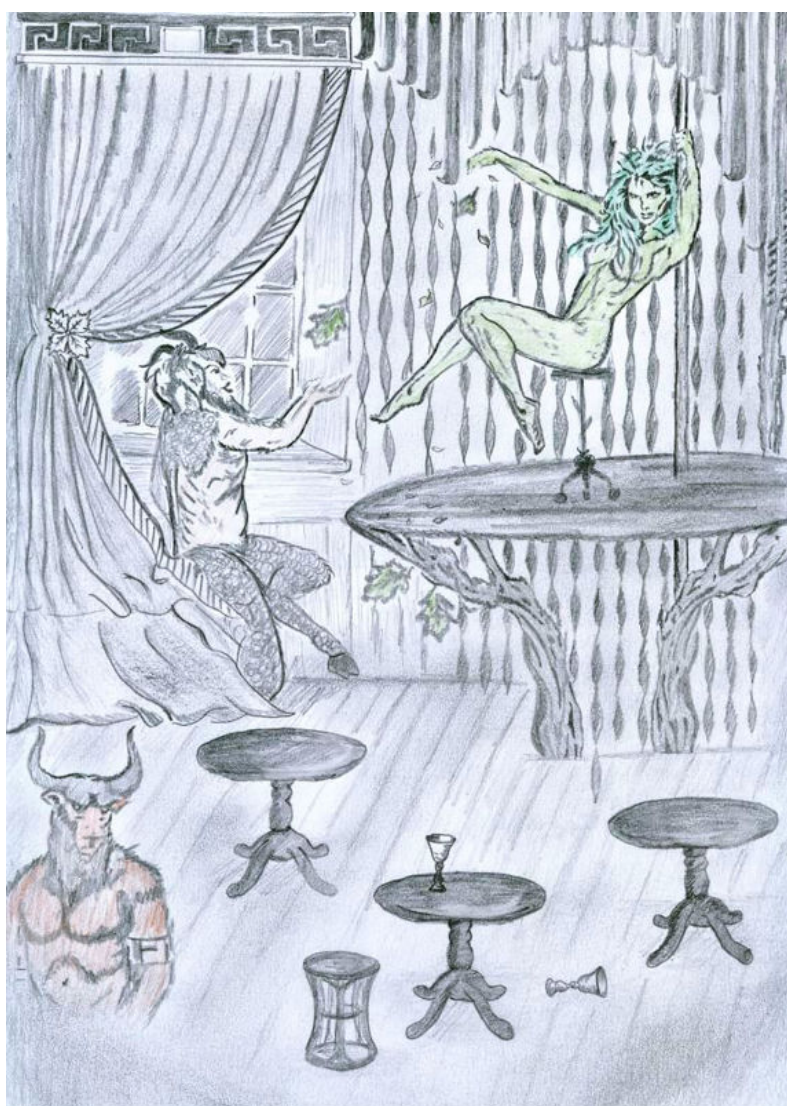
Конкурс проводился в трех номинациях:

1. До 18 уровня вход запрещен, или о чём молчит «Бешенный поуг».
2. Трудовые будни крафтера.
3. Смертельные баталии на просторах Аквиллиона.

По результатам голосования на форуме, победителями стали:

1. В номинации до 18 уровня вход запрещен, или о чём молчит «Бешенный поуг»:

Победителем стал dier:



2. В номинации трудовые будни крафтера:

Победителем стал Ocean:

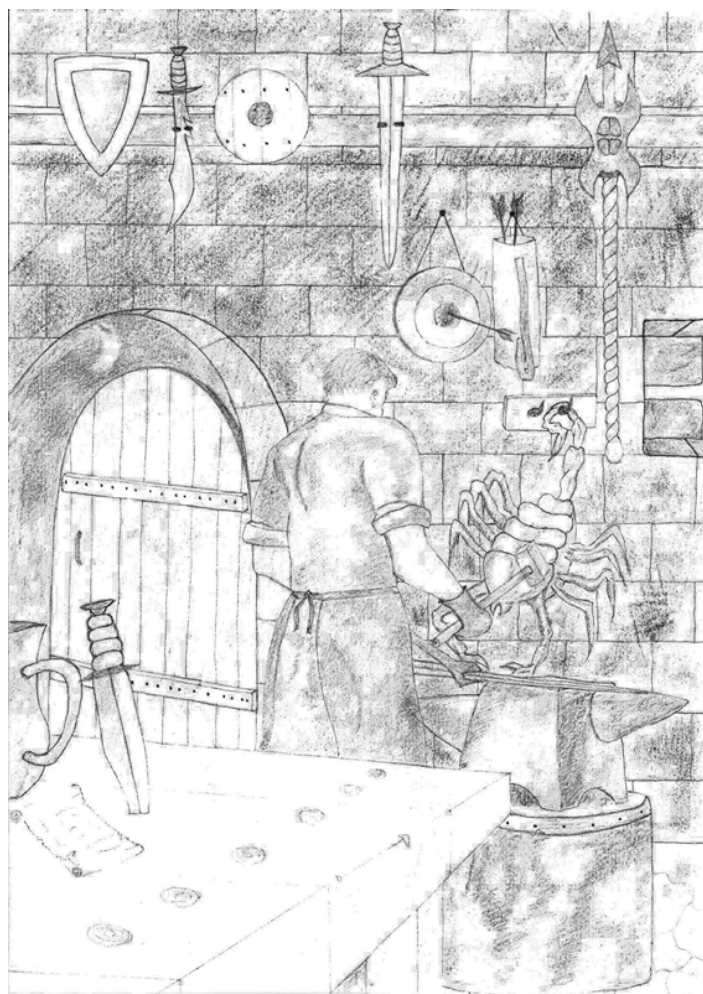


Работы, не занявшие призового места в этой номинации:

IGD



Bad Girl



Молодой-Грузын



Фан-Арт

Молодой-Грузын



Semich



Morion



3. В номинации смертельные баталии на просторах Аквиллиона:

Победительницей стала ledola:



ledola:



Фан-Арт

Iedola:



Работы, не занявшие призовых мест:
Nec Vampirov:

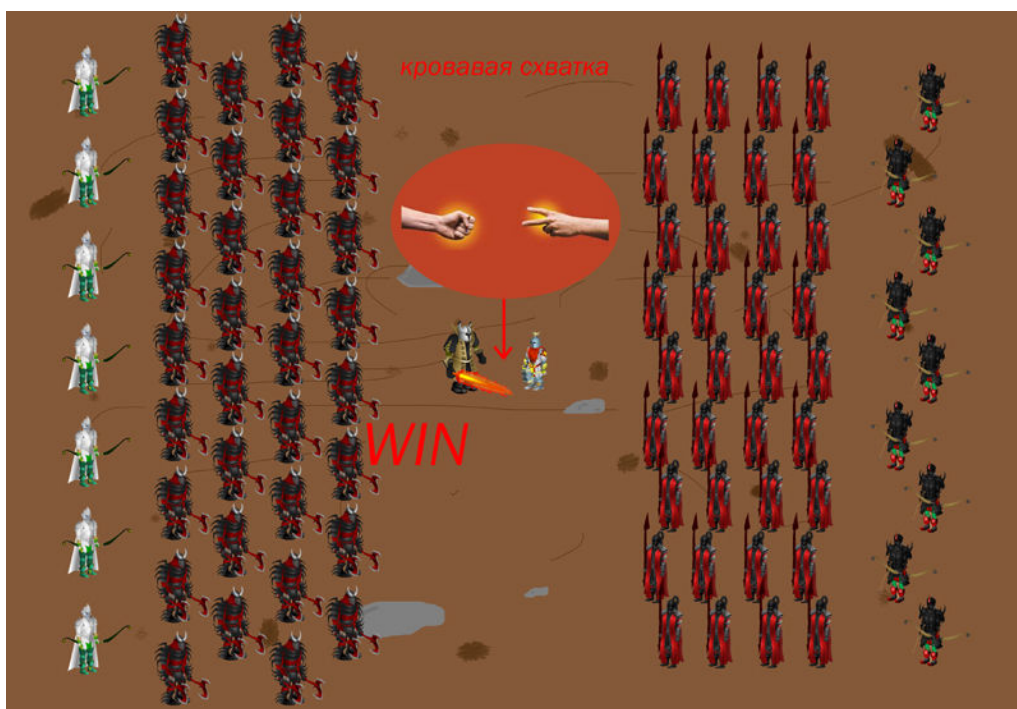


Фан-Арт

ЛИС



RUS007



*Темно. Опять в окно стучится дождь.
Открыл ему. От холода пробила дрожь.
Хочу курить. Нащупал сигареты, затянулся.
На небе звезды. Я одной из них коснулся.
Обжог лишь руку, а она погасла вскоре.
Минорный баритон преобладает в мыслей хоре.
Уставший взгляд. Машины, люди и огни.
Достало всё. Нет тишины даже в ночи.
Движение кисти. Летит на землю огонёк.
Движение внутри. Может за ним туда вперёд?!
Отбросил бред, закрыл окно, и снова стук дождя.
Уснул. На время успокоился, но не пришел в себя.
Кудесник.*

Бесполезное горизонтальное положение. Одеяло, скомканная бесформенная телогрейка, за ненадобностью, лежит на полу. Глянул бы время, да лень протянуть руку к телефону, а циферблат на часах давно уж запотел. Уже за полночь, наверное. Впрочем, какая, к чёрту, разница? Морфей, уж который раз, настойчиво отказывается от свидания.

Хочется курить. Хотя, что мешает? Медленно свешиваю ноги с дивана, теперь туловище. Дерьмовенько. Сижусь, закрыв руками лицо. Время течёт сквозь меня, словно река, однако, я не замечаю этого. Сонная муть мешает здраво мыслить. Каждую секунду пытаюсь припомнить куда же, чёрт возьми, забросил пачку. Да вот только постоянно сбиваюсь. Всякий раз, как взор попадает на, полускрытые в темноте, вещи моего скромного интерьера, из подсознания выскакивают обрывки воспоминаний, связанные с ними. Тумбочка, где-то тут пачка лежала, ха, а ведь недавно рассёк о неё бровь, да, больно было, да и сейчас болит, вот тут где-то, рубец остался, рубец, а помню... Нет, не то. Стоит сконцентрироваться. Сигареты. Да. Стол. Ах, вот же она, коробочка, с дюжиной солдатиков смерти, что, засев в моей голове, уже ведут разрушительную деятельность, стараясь добраться до лёгких.

С трудом, подымая зад с кровати, делаю два быстрых шага к столу, повторение простейшего алгоритма: достал «солдата», зажигалку, несколько движений большим пальцем. Первая затяжка. Теперь бы впору и окно открыть. Вдыхаю свежего воздуха и вздрагиваю от мерзкого холода. Вторая затяжка. Капли дождя попадают в лицо, вызывая приступы дрожи и отвращения к миру. Мне бы тишины, спокойной, без вас. Какого чёрта даже ночью всё наполнено визгами машин и случайных прохожих? Боже, да сдохните вы, наконец? Эх, скорей бы померли все, а там и самому не страшно. Небо, уж который раз,

затянута тучами, скрывающими от взгляда звёзды и месяц. А ведь раньше мог часами сидеть под звёздным небом, вытаскивая из памяти стихи Байрона и Лермонтова, дышать свежим воздухом и чувствовать себя настолько счастливым, насколько вообще таковым может быть, не спящий вторые сутки, человек, в три утра. А теперь там пусто, пусто, как и в душе. Окурочок летит в пустоту, оставляя за собой сноп искр. А может за ним, туда, вниз? Ощущаю себя перетянутой струной, а жизнь струны, как известно, - лихая смерть. Так лететь бы. Быстро и почти безболезненно. Чего уж, всего – то одно усилие над собой. Впрочем, нет. Стараюсь гнать такие мысли. Хотя бы потому, что кишки и остатки мозгов на асфальте имеют не очень уж эстетичный вид. Закрываю окно. Наконец, мерзопакостный ветер, мешающийся с мелким дождём, перестал бить в лицо.

Бросив пачку подле себя, лёг и укрылся с головой. Тепло, хоть и не торопясь, а всё же делает своё дело. Я погружаюсь в прошлое, свои фантазии и сюрреалистические картинки. Ну что же, здравствуй, Морфей, сукин ты сын.

*Тихо. Пусто. И тишина внутри.
И почему-то грустно. Пусто впереди.
Простой клочок бумаги. Ручка. Полумрак.
Очередные строки. Очередной лишь брак?!
Все мысли паутиной. Но я в ней не паук.
Свечи треск. Затуханье. И сердца тихий стук.
И почему-то грустно. Но что-то есть внутри.
Тепло внутри. Откуда?! Что-то еще в крови.
Я лишь один из многих. Из многих дураков.
И лишь одно желание - все чувства на засов.
Вдох. Выдох. Рифмы. Движение руки.
А мысли все о прошлом. И пусто впереди...*

Кудесник.

Проснувшись, а точнее – попросту вскочив с дивана, от собственного крика и, не долго думая, схватив пачку со спасительным ядом, закурил. Осознание своего Я начало приходить несколько позже. И что же я такое? Сгорбившееся существо, сидящее на диване с, по-прежнему, закрытым руками лицом и дымящейся сигаретой во рту. Мысли плывут, словно дерьмо по сточным трубам. Осколки воспоминаний мешаются с сонной мутой, заставляя оживать призраков прошлого. И, в этой чёртовой предрассветной темноте их эфемерность куда более реальной кажется их материализация, нежели эфемерность.

Мрачный катехизис

От всего этого охота разmozжить голову о стену. А впрочем...

Обмякшей субстанцией я упал на влажную, от холодного пота, постель. О сне можно уже и не мечтать. Ночные сигареты, прикуриваю одну за другой. Комната наполнилась дымом и табачной вонью. Кошка, выражая своё неудовольствие, манерно вышла из комнаты, вильнув хвостом. Прямо как ты, милая моя, чёрт. Ненавижу за те древние чувства, что будишь во мне. Половинки любви не сложить, их легче разбить. А впрочем...

Солнечный луч в пустом мозгу навевает печаль. Он, пробиваясь сквозь туман на улице и смрадный дым моей комнаты, будто издеваясь, светит в мои красные лаза. Я прошептал ему : «Привет», а в ответ он исчез. А впрочем...

Знакомый, родной и такой ненавистный стон будильника вывел меня из дремотной комы. Такое вот утро, такая, блин, вечная молодость. Пора выкидывать бычки и одеваться. А впрочем, к чёрту всё.

Подведем итоги

Март неудержимо пронёсся. Первый месяц весны стал не только символом пробуждения от зимней спячки, но и обозначился выходом первого номера нашего журнала. Многие были сделаны, что-то так и осталось лишь в планах. Нововведения и изменения заняли своё место в игровом процессе. Кто-то из игроков был тому рад, кто-то – напротив, негодовал. Однако, не глядя на все «за» и «против» «Новая Эра» продолжает покорять новые вершины качества, привлекать всё больше игроков и радовать нас. Что принесёт нам апрель – остаётся лишь гадать. Будем рады сообщить Вам новости и изменения последующего месяца. Оставайтесь с нами.