

Ещё каких-то пару часов и моя мечта исполнится. Наконец, виртуальность достигла таких высот, что её практически не отличить от реальности. Всё благодаря корпорации Трансформа, которая за несколько лет стала лидером в производстве электроники, а пару недель назад, запустила игровую вселенную нового поколения Теллура — классическую средневековую фэнтези с множеством рас и магией.

Мне уже перевалило за третий десяток, многого добился: хорошая и любимая работа тренера, своя квартира, машина, могу позволить себе отдых за границей несколько раз в год, но всё так же мечтаю о магии и приключениях, зачитываюсь фэнтези и фантастикой. В юности увлекался йогой, цигун, кастанедой и прочей эзотерикой, но увы, сверх способности, так и не появились. Да, был необычный опыт и ощущения, но ничего сверхординарного. Самовнушение и фантомные ощущения — это всё, что может предложить наш мир.

Старые виртуальные игры, тоже не помогли почувствовать себя настоящим магом и повелителем стихий. Графика на уровне, но отсутствие прочих чувств не даёт погрузиться в виртуал с головой. Используемые заклинания лишь набор спецэффектов, нет ощущения творимой магии. Теллура — совершенно другой уровень!

За несколько месяцев, перед официальным запуском, началась огромная рекламная кампания. Сложно найти человека на всей Земле, который не слышал о Теллуре. Сразу заказывать капсулу не стал и решил, для начала, воспользоваться услугой пробного погружения. То, что я прочувствовал в деморолике было незабываемо. Наверное, это самое захватывающее, что я испытал в своей жизни!

Как мне объяснили позже, искин считывает психоматрицу пользователя и подбирает демонстрационный ролик максимально интересный игроку. Кто-то сразу начинает управлять аватаром, а кто-то достаивается лишь роли наблюдателя. Мне выпал второй вариант, но я ни о чём не жалею! Удалось побывать в шкуре магов во время использования заклинаний и ритуалов. Что только они не использовали: от банального светляка до чар, меняющих ход сражений огромных армий. Самое главное, я всё чувствовал! Мощь маны, что струится по телу и подконтрольна твоей воле, власть над стихиями и элементами, жар огненных заклинаний, холод магии льда или смерти и чувство полного истощения после могущественных заклинаний. Я был огненным магом, обрушивающим мощь стихии на своих врагов, был некромантом поднимавшим орды нежити, менталистом подчиняющим чужую волю, геомантом меняющим ландшафт и многими-многими другими. Каждый вид магии был особенным и чувствовался по-разному - это было великолепно! Прошло уже пять дней, а всё ещё потряхивает от воспоминаний.

Всё свободное время я провёл на форуме и в интернете, в поисках информации о игре и магии в ней. Как оказалось, нормальных сведений и гайдов, практически нет! Информацию подтирают не только админы, но и сами игроки не спешат её выкладывать. Да и старые подходы, как в других играх, не работают. Не получится по гайду распределить очки характеристик и прокачать нужные перки, чтобы достичь определённого результата.

Кроме класса и профессий, в Теллуре есть: расовые таланты, навыки, осколки души, призвание и многое другое. Все они развиваются и эволюционируют в зависимости от действий игрока, даже если создать пару персонажей с одинаковым набором, то через десяток уровней, это будут уже совершенно разные герои.

За всё время поисков, я нашёл не так много полезной для себя информации, но всё же, крупницы полезных знаний отыскать удалось. Создал файл, куда копировал всю более менее достоверную информацию, а также свои предположения и догадки. Несколько десятков гайдов

не помогли составить свой идеальный билд, но и бесполезными их назвать не могу. Благодаря им, думаю, что я смог понять принцип развития способностей и получения новых свойств. Главное — получить навыки, осколки души или профессии самостоятельно и тогда проблем с их прокачкой возникнуть не должно. Если изучать способности у наставников, то особенности будет выдавать система при получении ранга, а вот самоучки могут самостоятельно получить особенность и повысить ранг способности. Разница вроде бы небольшая, вот только если первых ждёт многочасовой и однообразный grind, то самоучки благодаря экспериментам, могут, получать новые особенности и расти в рангах стремительными темпами.

Список подходящих способностей и их свойств, которые мне подходили, был удручающе мал, намного больше информации было о ненужных мне осколках/навыках/профессиях, зато хватало моих рассуждений о возможных способностях и их прокачке. Всё же десятки лет чтения книг, манги, просмотров сериалов и фильмов, а также мыслей, как можно было бы использовать и развить подобные силы, надеюсь, что-то да будут стоять в новом мире, а вот насколько они применимы, покажет только практика. Ещё одной проблемой в реализации моего желания, по становлению магом, которому подчинены все виды магии, было то, что в Теллуре классы магов имеют узкую специализацию, значительно усиливающую выбранное направление, но лишаящую возможности использовать другие виды магии. Надеюсь у меня получится обойти это ограничение, несколько идей, как это сделать есть.

Так, за размышлениями, не заметил, как пролетело время и зазвонил домофон. Подняв трубку услышал незнакомый мужской голос.

— Олег Игнатьевич Споров?

— Да. — не успел я ничего спросить, как собеседник продолжил.

— Это бригада установщиков от корпорации Трансформа. Откройте дверь и ожидайте. Будем минут через пять.

— Хорошо жду. — ответил я и нажал на кнопку домофона.

Оглядел комнату. Вчера специалисты от трансформы подготовили место для установки капсулы. Повезло, что квартира достаточно новая и получилось легко и быстро подвести все требуемые коммуникации. Бригада рабочих состояла из трёх человек в фирменных комбинезонах корпорации. С установкой капсулы, они справились буквально за полчаса, ещё десять минут ушло на повторный инструктаж. Отблагодарив и выпроводив рабочих, остался наедине со своей прелестью.

Все дела сделаны, теперь можно приступать к погружению. Всего три часа, но благодаря умникам из трансформы, в Теллуре они превратятся в шесть часов игры. Было любопытно, как это устроено, но это один из главных коммерческих секретов корпорации. Главное, что всё безопасно, ВМА (Всемирная Медицинская Ассоциация), уж очень строго за этим следит. Та же капсула, которую я приобрёл, позволяет погружаться в виртуальность до суток, но пока, на такой долгий срок, стоит программное ограничение, как и на вирт-шлемы. Жаль, что ВМА, ещё не согласовала регламент для более долгих погружений в капсулах.

Как только я разместился, ложемент пришёл в движение, принимая форму моего тела, а крышка капсулы закрылась, погрузив меня во тьму. Из динамиков раздался приятный женский голос.

— Система активирована. Персональная капсула В16-03-27, требуется подтверждение на инициализацию пользователя.

— Я Споров Олег Игнатьевич, пользовательский договор, номер 38-РВ-362, даю подтверждение на инициализацию.

— Принято. Синхронизация мозговых волн с капсулой начата. Внимание, первичный вход в виртуальную реальность. Начинаю погружение. Десять, девять, восемь, семь... — слова становились все тише и тише, словно отдаляясь.

Не заметил момента, как тьма капсулы сменилась тёмной комнатой с зеркальной стеной, именно так выглядит стандартное меню создание персонажа. Есть и другой вариант — создание аватары в Пустоши, там выбор расы рандомный, но есть шанс получить редкую, а то и уникальную расу, которой нет в стандартном списке.

Свой выбор я остановил на человеческой расе. Может, и не очень креативно, а расовые таланты у людей вообще не дают необычных способностей, но, мне кажется, это самый оптимальный вариант для моих планов.

Всё же не удержался и поглядел на себя в ипостаси орка, гнома, нерэя и прочих фэнтезийных рас. Реальная внешность весьма причудливо, но органично подстраивалась под выбранную расу. Конечно, можно изменить внешность до неузнаваемости, но меня устраивает и своя. Набаловавшись, остановил выбор на человеке. Другие расы имеют слишком выраженные специализации, а вот люди — настоящие болванки, таланты которых можно подогнать под любой билд.

Раса: Человек

Описание: Податливая искра и суть, это тот дар, которым творец наделил людей. Нет преград и проторённых дорог для чистокровно человека. Только он сам вершит свою судьбу.

Расовые особенности: Чистый лист — отсутствие бонусов и штрафов.

Расовые таланты: Одарённость, Адаптация

Отношения с другими расами (подробнее...)

Характеристики:

Сила: 50

Ловкость: 50

Телосложение: 50

Интеллект: 50

Дух: 50

Параметры:

Выносливость: 1000

Жизнь: 500

Мана: 500

Ввёл свой стандартный ник — Олли. Как оказалось, игроков с таким именем уже больше трёхста и это только в нашем кластере. Жаль, конечно, десяти процентов штрафа к получаемой славе, но извращаться с именем персонажа, ради них не хочется. Раньше в играх требовался уникальный ник, но в Теллуре это ограничение убрали. Уникальность поощряется, но в разумных пределах. Игровой искин оценивает ник и если он не вписывается в средневековый антураж, хотя бы в роли клички, будут штрафы репутации с НПС. Я придерживаюсь сторонников отыгрыша и считаю это отличным решением, а то товарищ в пати, с именем «Нагибатор 2032», не способствует глубокому погружению.

Для завершения создания персонажа осталось выбрать стартовую локацию. Из нескольких десятков вариантов выбрал Арденский Лес.

В Теллуре несколько вариантов песочниц, которые игроки разделили на три категорий, со своими плюсами и минусами. Первая — Тренировочный лагерь, из плюсов: хорошее отношение НПС, бесплатное обучение у наставников и неплохая первичная экипировка. А вот расплачиваться придётся обязательным принятием первых пяти осколков души/навыков/профессий, иногда даже класс или призвание выбирают за игрока. Выход с территории возможен минимум после 20 уровня. Ещё могут обязать отслужить определённый срок или оплатить обучение. Второй вариант — Деревня. Практически полная свобода действий. Но вот обучать как и выдавать экипировку, бесплатно уже никто не будет. Обязательными же будут две особенности. Ну и третья, самая хардкорная — Дикая Локация. Ближайшее поселение в 10 км, минимальная экипировка и, естественно, никаких наставников и начальных квестов. В награду получаешь постоянный бонус в пять процентов к опыту и бафф Вдохновение, который удваивает получаемый опыт, и даёт возможность на порядок легче самостоятельно получить редкие и уникальные навыки, осколки, профессии и достижения во время первого погружения..

Арденский Лес ближайшая доступная мне Дикая Локация к столице кластера. За несколько дней можно будет попасть в Ковдор, если потребуется. Уровень монстров колеблется в диапазоне 20-40. Вроде бы настоящее самоубийство — начинать игру в таком месте. На первый взгляд, самостоятельно выбраться из неё невозможно. Но во-первых, были счастливчики, кому это удавалась, а во-вторых, я и не собираюсь делать это самостоятельно, найму команду, которая найдёт и выведет меня из леса, обойдётся мне это в тысяч пять-шесть. Такой старт позволит мне не только избежать ненужных проф и осколков. Но и, надеюсь, получится реализовать несколько моих задумок, которые значительно ускорят развитие.

<http://tl.rulate.ru/book/99439/3383131>