Глава 1. Врата Мира Онлайн.

.

Говорят, что эта игра родилась из головы одного гения.

Гений по имени Аурео Убер внезапно появился в мире в определенное время, в определенной стране.

До этого момента он был неизвестным человеком, не добившимся особых успехов.

Причиной его внезапного появления и славы стали успехи в анализе сигналов мозга - области, которая находилась в застое, - и его новая технология, которую можно даже назвать "магической". Он смог

создать устройство виртуальной реальности с полным погружением, которое в то время считалось несбыточной мечтой.

Однако его интересовало только применение технологии в конкретных областях, хотя она должна была найти применение в большом количестве направлений.

Принеся миру ряд революционных медицинских технологий, он просто продал свою долю в них, оставив лишь необходимый минимум для собственных целей.

С огромным состоянием в руках он отправился прямиком в Японию и постучался в дверь компании, которая в прошлом занималась продажей игрового оборудования.

С помощью этой компании, имевшей интерес к прогрессивному, он бросил свои активы на создание компании по разработке игр и погрузился в создание нового типа игр... полноценной VRMMO.

Так прошло несколько лет.

С развитием технологий AR и VR благодаря новым разработкам, которые он привнес, мир менялся с головокружительной скоростью... и его имя оказалось погребено в потоке времени.

Его имя всплыло только после запуска определенного игрового оборудования.

До его появления другие компании работали над VR-играми с полным погружением, но из-за проблем с финансированием и технологиями те, что выходили, были не слишком успешны, и геймеры с нетерпением ждали, что когда-нибудь появится такая игра, похожая на мечту.

И появившийся продукт, носящий имя человека, создавшего основу технологии полного погружения, с лихвой оправдал их ожидания и даже превзошел их.

Отставания из-за недостаточной вычислительной мощности оборудования практически не было, а производительность аппаратной части работала стабильно, пока хватало коммуникационной среды.

Иной мир с огромным простором, который невозможно полностью исследовать, сложный, красивый и широко открытый ландшафт.

Поскольку первая в мире MMORPG с полным погружением "Врата Мира Онлайн" была выпущена по всей планете в то же самое время, количество желающих приобрести ее не

иссякало. Однако по какой-то причине Аурео, создатель игры, был вынужден ограничить количество поставок, что привело к дефициту запасов, который продолжался несколько лет.

Массовой популярности игра также достигла благодаря высокой степени свободы в создании персонажа, которая позволяет пользователю настраивать его в любом объеме в пределах размеров, телосложения и возможностей, основываясь на теле, предоставленном официальным сервисом.

Однако большинство любителей не могли добиться удовлетворительных результатов, и, за редким исключением, им приходилось приобретать официально предоставленные материалы (хотя они могли похвастаться огромной степенью свободы) или данные, произведенные и проданные в коммерческих целях компаниями и другими организациями.

Прошло еще 7 лет.

Оборудование стало более доступным, появились инструменты разработки и основные программы, а компании выпустили различные VRMMORPG с полным погружением, рассеяв новичков по миру.

Ажиотаж вокруг "Врат Мира Онлайн", старейшей VRMMORPG, утих... пока несколько месяцев назад она внезапно не обрела новую силу.

Первоначальный предел 80-го уровня постепенно повышался в ходе нескольких обновлений версии и в конце концов достиг 110-го после балансного патча в начале этого года.

Однако наиболее примечательным стало объявление "Системы Перерождения". Это было не редкостью в MMORPG прошлого, где игроки могли откатиться на 1 уровень и сменить класс на новый добавленный в игру более высокий класс, сохранив при этом полученные навыки и став представителем более высокой расы с более высоким развитием, чтобы компенсировать это.

Ажиотаж усилился через три месяца после введения, когда появилась первая реинкарнация, преодолевшая барьер в виде гораздо большего количества опыта, чем когда-либо прежде.

"Уникальный класс"

Каждый игрок мог выбрать только один из трех классов в зависимости от выбранной расы (человек, высокорожденный и демон). Изначально эти классы были единственными доступными в игре.

О существовании уникального класса узнали те, кто первым достиг реинкарнации, и геймеры, жаждущие такой "особенности", начали бешеную борьбу за уровень.

Популярные охотничьи угодья быстро превращались в поединки между вербовщиками.

Также появилось большое количество желающих выбить уровень у других, и на некоторое время безопасность в игре значительно ухудшилась.

Ирония заключалась в том, что победителями становились в основном те, кто усердно учился и работал, глядя на все уродство ситуации.

По прошествии полугода подобные волнения утихли, поскольку большинство уникальных классов было заполнено, и в игру снова вернулся мир.

Однако оставались классы, до которых еще никто не добрался, и те, кто на них претендовал, продолжали охотиться с потухшими глазами, пребывая в состоянии полусонной покорности. Сообщения на форуме для этих классов всегда были утоплены в похоронном настроении.

А именно: классы поддержки и особенно класс "Жрец Целитель".

В других играх эта должность часто была относительно популярной, но во "Вратах Мира Онлайн" она была невыгодна настолько, что чувствовался злой умысел администрации.

Прежде всего, классы поддержки в VRMMO имели фатальный недостаток: играть ими было неинтересно.

В частности, классу "Жрец" действительно было чем заняться, ведь они в основном оказывали превентивную поддержку, например, восстанавливали HP союзников и снижали получаемый урон.

Однако их работа редко была заметна, и, хотя их роли были заняты, они оставались очень скромными помощниками за кадром. Их совсем не ценили те, кто хотел своими руками размахивать мечами, колдовать или сражаться с могучими монстрами, двигая собственным телом.

В сочетании с тем, что на одну учетную запись можно было создать только одного персонажа, этот класс постоянно боролся за первое место в категории худших классов в опросе населения.

Усугубляло ситуацию и то, что в этой игре было сложно играть персонажем другого пола, чем настоящий.

В попытках не было ничего плохого, но единственным способом приобрести эту игру, а точнее игровое оборудование, был заказ через официальный интернет-магазин, для чего требовалось предоставить копию справки о месте жительства, и оборудование высылалось вам уже с введенными в него данными.

По медицинским соображениям устройство позволяло выбрать только тот пол, который был указан при регистрации.

Хотя руководство установило ограничения при продаже, в дальнейшем пользователь сам нес ответственность за использование устройства, а поскольку ограничений на его использование не было, то не было и причин, по которым другие не могли бы им пользоваться.

Другими словами, если кто-то хотел "cross"-play, он должен был приготовиться заплатить за не самое дешевое оборудование и попросить кого-то противоположного пола, который, как он знал, не был заинтересован в игре, купить оборудование вместо него, потому что он хотел "cross"-play.

Разработчики были слишком жестоки. Барьер входа был непроходимым. 95 % тех, кто пытался, терпели неудачу уже на этом этапе.

По этой причине соотношение мужских и женских персонажей в этой игре сильно склонялось в сторону мужчин.

Большинство персонажей онлайн-игр с магическими способностями, особенно персонажей поддержки, предпочитали играть девушки, в то время как мужчины, как правило, избегали персонажей поддержки из-за желания сражаться в красивом образе.

И большинство игроков женского пола испытывали разочарование из-за жесткой сложности прохождения.

По какой-то причине в этой игре не было привычного для других MMORPG группового бонуса к опыту, а опыт делился между всеми членами группы, причем разница в уровнях учитывалась и корректировалась соответствующим образом.

По мере увеличения количества членов команды количество получаемого опыта на одного игрока уменьшалось все быстрее и быстрее.

Классы поддержки, как правило, обладали низкой способностью к самообороне, и если они хотели получить уровень в одиночку, им приходилось выбирать противника гораздо более низкого уровня и терпеливо накапливать мизерное количество опыта.

По мере развития игры и совершенствования боевых навыков и тактики игроков, основной акцент при получении уровня сместился на то, как быстро и эффективно победить большое количество врагов, и вместо целителя стали добавлять атакующих, чтобы увеличить скорость боя.

Если врага можно было победить до того, как он нанесет урон, лекарь становился обузой, который просто стоял без дела.

С другой стороны, если в группе было много работы по лечению, это означало, что боеспособность группы низкая, и такие люди обычно старались переложить вину на других, даже на тех, кто находился в более слабом положении.

Другими словами, мишенью становился тот, кто занимался лечением и пытался вернуть все в прежнее состояние.

Еще более удобным было то, что, особенно в последние годы, между моментом достижения 100-го уровня и моментом появления 110-го существовал промежуток в несколько лет.

И тогда, если подобные позиции поддержки не были по-настоящему востребованы, баланс спроса и предложения менялся на противоположный, поскольку их можно было назвать незаменимыми в эндгейм-контенте после повышения уровня, например на рейдовых боссах.

Классы поддержки, получившие способности на переднем крае в результате тяжелых испытаний, ожидала борьба, пропитанная кровью.

Многие из них стиснули зубы, чтобы помочь другим и повысить свой уровень, но столкнулись с реальностью переполненного поля боя, где они конкурировали друг с другом, а злобные игроки прилипали к ним и отбрасывали их.

К слову, первоначальная одежда для женщин-жриц несколько раз обновлялась, возможно, из желания администрации увеличить их численность, и завоевала репутацию одного из самых красивых костюмов в опросах пользователей игры.

Игра всегда привлекала определенное количество новичков, желающих насладиться модой, но их мечты... часто разбивались без пощады. Пользователи продолжают с ужасом наблюдать, как их персонажи вместе с дорогими костюмами, изготовленными компаниями или самостоятельно, исчезают на кладбище данных, которое они называют "официальными медовыми ловушками".

***

http://tl.rulate.ru/book/104723/3667007