

С развитием технологий и их применением в игровой индустрии, появились ММОРПГ-П - массовая многопользовательская онлайн ролевая игра погружения. Погружение означало, что игрок мог играть в виртуальном мире, как в жизни. Подключение происходило через нейронный интерфейс.

Среди всех подобных игр одна выделялась более других. Детище, ради которого объединились разработчики США, Кореи, Японии и Китая, - Эксис. Разработчики каждой из стран создавали свои локации, НИП и предметы, но у них были общие правила.

Главным отличием Эксис от своих конкурентов был «живой» мир. В Эксис не было фиксированных точек генерации НИП (не игровых персонажей). Все жило. Все двигалось. Все менялось. Так же, особое внимание уделялось социальным профессиям, делая их не менее важными, чем боевые.

К сожалению, несмотря на колоссальный технологический прогресс, поставить каждого НИПа (не игрового персонажа) в многопользовательских онлайн ролевых играх под управление ИИ (искусственного интеллекта) было невозможно. В игровом мире НИПов было просто слишком много. Так много, что не хватало мощностей.

Конечно, некоторые особо важные НИПы, были под управлением ИИ. Это были такие НИПы, как короли и управляющие территорий. Такие НИПы должны были управлять другими НИПами на своей территории, развивать ее и генерировать задания для игроков, по мере необходимости.

ИИ был способен вести беседу с игроками, стратегически мыслить, развиваться и даже строить хитроумные интриги против своих противников.

Подземелья постоянно менялись так же, как и весь мир. 90% из них находилось под управлением ИИ - главного босса. Тем не менее, ИИ не мог удовлетворить всем требованиям и остальные 10% подземелий были помещены под управление Мастеров Подземелий (МП или DM - Dungeon Master).

С развитием игр, росли и требования игроков. Игроки хотели не просто разнообразия, а динамического разнообразия и во всем, включая визуальную составляющую. Это было реализовано в Эксис. Так же, именно поэтому Эксис и стала такой популярной.

ИИ действовал логично и весьма эффективно, но... Он не мог мыслить творчески. Внутри подземелья менялись ловушки, расположение комнат, навыки монстров и боссов, их алгоритмы боям. И этого игрокам оказалось мало. Многократно проходить подземелье, с одинаковыми на вид НИПами, быстро надоедало.

ИИ мог менять вещи монстров в своем подземелье, но у него не было эстетических чувств. ИИ не мог понять красоты или милоты во внешнем виде, он понимал только эффективность. Из-за этого непреодолимого недостатка, получались нелепо выглядящие монстры. Игрокам это не нравилось.

Конечно, разработчики могли пойти по пути шаблонов. ИИ бы регулярно выбирал из базы уже созданных наборов для монстров. И именно это и было сделано, но... Только для 90% подземелий.

Монстры подземелий, которые управлялись МП, экипировались индивидуально. МП могли делать заявку разработчикам на создание предмета с определенным внешним видом. Характеристики предмета определялись уже при его изготовлении.

Но предметы не появлялись из неоткуда. Их нужно было выковать и зачаровать. Для этого в подземелье должны быть НИПы с соответствующими профессиями и они должны быть достаточно прокачаны. Материалы для создаваемых предметов нужно было добывать извне. Так подземелья выпускали монстров, которые грабили поселения. Разграбление поселения, в свою очередь, вело к появлению задания для игроков.

Кто-то мог подумать, что все задания сводились к банальному уничтожению монстров, разграбивших поселение, или зачистке подземелья, из которого они вышли, но... Откуда вы знаете – из какого конкретно подземелья были монстры? Может быть, что монстры вовсе не из подземелья, а из гнезда. Может быть, что это устроил король другого государства. Может быть, что это были монстры, призванные игроками.

В действительности, в Эксисе все было гораздо сложнее. Конечно, встречались все упомянутые варианты. Но, также, довольно часто, монстры из подземелий оставляли ложные следы к гнездам «невиновных» монстров. МП строили сложные схемы. Они подставляли другие подземелья, гнезда и королевства. Группы добычи материалов могли специально действовать очень далеко от своего подземелья.

Хитрые схемы приводили не просто к заданиям на зачистку, а к целым цепочкам. Для начала, обычно надо было установить виновника. Чтобы это сделать, надо было обследовать разграбленное место, и выйти на след.

В установлении следов сильную роль играли не боевые профессии. При опросе свидетелей, пригодится красноречие барда. При взятии следа – обнаружение рейнджера. При определении магии, которой был причинен урон, – распознавание магии волшебника.

Самые хитроумные и длинные цепочки могли привести к подземелью: Темный Храм Захадар. Это было подземелье под управлением МП для игроков максимального уровня, восьмидесятого.

НИПы Захадара не только разграбляли поселения. Они внедрялись в королевства, продвигались по службе и действовали скрытно изнутри. Монстры Захадара крали предметы у высокопоставленных НИПов. Естественно, что более качественные и высокоуровневые материалы были у более высокопоставленных персон.

Захадар досадил уже не одному королю, но на него так и не вышли. Но, какой игрок откажется от того, чтобы покорить подземелье и изведать неизвестное? Тем не менее, этого не произошло. Захадар был единственным непокоренным подземельем на сервере.

У каждого подземелья был предел качества предметов, которые могли быть в нем созданы. Всего было шесть уровней качества: обычное, хорошее, необычное, редкое, эпическое и легендарное. У Захадара стояло ограничение на изготовление предметов до эпического качества включительно. Таким образом, изначально в этом подземелье не могли находиться лучшие предметы с легендарным качеством. Также, это обозначало, что боссы были не самые сильные, ведь в их экипировку входили только эпические предметы.

Предмет экипировки, с более хорошим качеством, может значительно усилить любого босса. Как правило, все боссы обладали хорошей защитой, даже без брони. Броня могла их усилить настолько, что будет «съедать» 80% входящего урона.

Механика игры была такова, что в случае поражения босса, с него «выпадает» тот комплект предметов, который был на нем экипирован во время сражения. Если же босс выигрывает у рейда, то забирает по одной из экипированных вещей с каждого игрока. После этого, МП мог

раздать эти предметы любым монстрам подземелья, включая боссов. Так экипировка боссов могла превзойти установленный для подземелья предел.

Как правило, игроков останавливал уже первый босс Захадара. Это был самый слабый из боссов. Убить хорошо экипированных игроков для него было действительно сложной задачей. Но, с этой задачей справлялись сами игроки. Они убивали сами себя. Это вызывало разлад в рядах игроков. И это еще только на первом, из семи, этаже.

Ругань в группе, высокая сложность подземелья, не лучшие награды, в случае успеха, и потеря части экипировки, в случае поражения, все это и послужило причиной того, что Захадар так и не был покорен. Не столько то, что лучшие игроки не могли его покорить, как то, что, для них, он этого не стоил. Таким образом, игроки, для которых это подземелье представляло интерес, не могли его пройти, а те, которые могли им не интересовались. Конечно, у некоторых было желание покорить Захадар ради интереса или просто ради того, «чтобы сделать это». Но страх потери экипировки преобладал... До тех пор, пока в группа сбора материалов не притащила предмет мирового класса.

Однажды, группа монстров Захадара столкнулась снаружи с игроком, у которого был экипирован предмет мирового класса. Возможно, что НИПы очень хорошо сработали. Возможно, что игрока, в момент нападения, отвлекли в реальной жизни. Возможно, что монстры Захадара застали игрока врасплох. Но, так или иначе, игрок был побежден и, при «обыске тела» монстрами, им достался предмет мирового класса.

В Эксис, помимо качества, предметы делились по классам. Всего было четыре класса: индивидуальный, тактический, стратегический и мировой. Принцип деления был обусловлен влиянием на мир предмета. Индивидуальные предметы влияли только на своего обладателя. Тактические предметы могли повлиять на группу или небольшое здание. Стратегические предметы имели влияние на все королевство. Предметы мирового класса влияли на весь игровой мир.

Попадание предмета мирового класса в Темный Храм Захадар положило конец его относительно спокойного бытия. Вскоре после этого, начались нескончаемые штурмы. Предмет мирового класса – это не то, что игроки могли игнорировать.

Захадар стал могилой для всех рейдов. С каждым штурмом боссы Темного Храма лишь становились сильнее, посредством предметов, полученных от игроков, потерпевших поражение. В конце концов, МП смог частично экипировать себя и еще двоих боссов предметами легендарного качества. Босс пятого этажа с предметами легендарного качества стал для игроков непреодолимой стеной.

Была глубокая ночь, но Шин не спал. Он следил из тронного зала Захадара через специальные мониторы, за группой игроков, вторгнувшихся в его подземелье.

Шин вложил в это подземелье свою душу. Он знал всех не генерируемых НИП по именам, половину из которых назвал сам. Помимо эффективности, Шин также уделял много внимания внешнему виду вещей. Ему доставляло удовольствие то, что все НИП в подземелье выглядели красиво и стильно. Группы монстров, выходящих наружу за ресурсами, даже получали задания приносить красивые наряды.

Иногда Шин устаивал в Захадаре вечеринки с высокоуровневыми НИПами, а иногда к нему в гости ходили другие МП. Шин относился к НИПам больше, чем как к НИПам. Он их любил и

гордился ими. Нельзя не любить то, во что вложил свою собственную душу.

И теперь, очередная группа игроков вырезала всех тех, для кого он долго и терпеливо собирал различные предметы.

Рейд состоял из игроков сильнейшей гильдии сервера. Двенадцать игроков зачистили уже шесть этажей. Оставался последний – седьмой. Там их ждал Шин, управляя последним боссом – Марбас Зель.

Этажи сильно отличались друг от друга, как по своему строению, так и по функциям.

Этаж 1 – Нижний храм.

Этаж 2 – Лабиринт.

Этаж 3 – Волшебные леса.

Этаж 4 – Обиталища.

Этаж 5 – Хранилища.

Этаж 6 – Кровавый этаж.

Этаж 7 – Покои и тронный зал.

Когда игроки ввалились в тронный зал, Шин отметил, что их не десять, а двенадцать. Это означало, что лидер этого рейда имел Лидерство на уровне Великий Мастер. К тому же, некоторые предметы должны быть зачарованы на усиление лидерства.

Дело в том, что в Эксис кто угодно не мог собрать рейд на любое количество игроков. Это мог сделать только персонаж с прокачанным лидерством. При этом, чем больше вложено очков в лидерство, тем больше был максимальный размер рейда. Также, лидерство могло увеличить или уменьшить максимальное число участников рейда конкретного подземелья.

Темный Храм Захадар был подземельем на десять игроков. Лидерство командира группы было настолько прокачано, что ограничение рейда поднялось до двенадцати игроков. Возможно, именно это и было ключом к успеху этой группы.

Если эта группа добралась до тронного зала, то непобедимый босс пятого этажа, голем Интир, должен быть повержен. Раз так, то, как минимум, половина этой группы должна быть полностью экипирована предметами легендарного качества. Подумав об этом, Марбас Зель пришел к выводу, что у него нет шансов на победу.

Впервые в истории сервера, Захадар был покорен. Шин проиграл.

<http://tl.rulate.ru/book/15306/302696>