Персонажи (Хаван):

Игорь Романов (Горе, Гора, Ромчик) - призванный родом с Земли (нашей родненькой Земли). Сангвиник, любопытный и вдумчивый. Немного нервный и слабовольный, подвержен вредным привычкам. Ответственный, но саму ответственность не любит. Человек дела.

Ксень Древоицкий (Агний, рыжий) - призванный парень. Родом с Земли (параллельная). Сын Алексия и Райлыс. Сангвино-холерический темперамент, эгоистичен и капризен, но при этом терпелив и усидчив. Гиперстеник. Серо-зеленые глаза, темно-рыжие волосы.

Джимма Астас - призванная девушка, блондинка родом с Терры. Фривольна, иронична, внимательна. Ненадежна, редко заканчивает начатое дело. Та еще актриса.

Лагерта Каскасобьера - призванная женщина, набожная старшая дочь, родом со Стэзы. Надежна, имеет очень сильную волю. О фигуре и поведении: прямая, как шпала.

Рарамис (Мис-ро) - призванная руми родом из гнезда Шук-чук-ро. Холерик с буйной фантазией. Очень робкая в плане общения, но маскирует смелостью. “Рарамис” переводится, как крупная сияющая драгоценность.

Квавар Илка - призванный парень родом из Мунда. Холеро-сангвиник. Сначала делает, потом думает. Импульсивен и храбр. Немного груп. Высокий астеник.

Пара - верховный Хранитель (бог) Хавана.

Шайар Матина (Мудрец) - почти шесть лет занимает одну из должностей Мудрецов в Совете жрецов. Со стороны кажется занудой. На самом деле так и есть.

Шошана Ширухта (Шоша) - молодая целительница из расы ферре (фурри-кошка).

Айнар - инструктор призванных.

Кахрин - действующая жрица Богини Хаоса. Человек. Подруга Шайара.

Сон Чин-Чин - возглавляет храм Верховного божества, нага (шаск).

Таккар - Мастер-привратник, один из старших жрецов. Также имеет должность Мудреца в Совете жрецов.

Каринка - преемник Таккара. На нем загнулся Круг призыва.

Маничка (Марья) - девушка Игоря с Земли (теперь уже бывшая).

Сардана - Мудейшай из Совета города Сиз. Бывшая наставница Шайара.

Названия (Хаван):

Хаван - название мира, в котором происходит сюжет, параллельный основному.

Хва-ну - раса разумных существ, исконно населявших Хаван.

Арама - название крупнейшего обитаемого материка на Хаване.

Сиз - большой (длинный) портовый город, построенный вдоль реки Ленты. Ближайшее поселение от Тихих Вод и Круга Призыва.

Тихие Воды - озеро. Является местом силы сразу нескольких верховных Хранителей (богов) мира Хаван.

Круг Призыва - является одновременно местом силы и артефактом, созданным богами для перемещения отобранных (жертв) на Хаван. Находится на небольшом глубоководном озере Тихие Воды.

Маяки на Тихих Водах - монастырь, построенный вокруг Круга Призыва.

Джисийцы - наименование одной из рас, населяющих Хаван.

Руми - Название расы, населяющей мир Шук-чук-ро. Мелкие, юркие хищники. Пока не освоили планету и многие науки, но у них свои достоинства и назвать их неразвитыми поспешное решение.

Терра - один из миров, параллельных Хавану. Родина Джиммы Астас.

Шук-чук-ро - один из миров, параллельных Хавану. Родина Рамирис.

Стэза - один из миров, параллельных Хавану. Родина Лагерты.

Мунд - один из миров, параллельных Хавану. Родина Квавара.

Хроники - обучающее благословение. Его создали трансцендентные существа в надежде, что переселенцы, а также их дети смогут направленно развиваться. Они считали, что делают

благое дело.

Сутки на Хаване длятся 35 часов 16 минут и 40 земных секунд. Грубо говоря в полтора раза больше. Отсюда, год длится более 593 дней, то есть опять же примерно в полтора раза больше. Для любопытных: в земных сутках 86 400 секунд. Тогда как в пульсах выходит 86 290. Разница составляет менее 2 минут (1 минута 50 секунд).

Персонажи (Земля):

Алессандра Раш (Майа’, Шура, Аля, Сандра) - Гг.

Аск Горисеч (Ясень) - сводный брат Шуры и по совместительству неофициальный опекун.

Вея Мишневская (Яви, Ледяная принцесса) - одноклассница и подруга Шуры, тактик и председатель клуба Путешествий.

Кирилла Корниевская (Кири, Рилла, плясунья) - одноклассница и подруга Шуры, играет за танцовщицу, любит поболтать.

Марина Манко (Лесия) - одноклассница и подруга Шуры, играет за лекаря.

Анжелла Гета (Агния, Анжи, Лика, рыжая) - одноклассница и подруга Шуры, играет за фурию в ближнем бою.

Улим Раш (Владыка Душ) - отец Шуры и отчим Аска. Один из семерых создателей игры Скрытая Изнанка Мира.

Леля Мьюнг (Королева Фей) - мама Шуры и мачеха Аска. Одна из семи создателей игры Скрытая Изнанка Мира.

Кирш Горисеч (Отец Мира) - отец Аска. Погиб чуть больше 10 лет назад. Один из семерых создателей игры Скрытая Изнанка Мира.

Тассия Линнская (Мать Мира) - мама Аска. Погибла чуть больше 10 лет назад. Одна из семерых создателей игры Скрытая Изнанка Мира.

Таршия Сели - совместный псевдоним Кирша Горисеча и Тассии Линнской.

Тори Соженицкая (Воплощение Балланса) - близкая подруга Рашей. Одна из семерых создателей игры Скрытая Изнанка Мира.

Райлыс Дейрин (Огненный Феникс Удачи) - мать Ксения и Карем. Одна из семерых создателей игры Скрытая Изнанка Мира.

Алексий Древоицкий (Бессмертный Аскет) - отец Ксения и Карем. Один из семерых создателей игры Скрытая Изнанка Мира.

Ксень Древоицкий (Агний) - в начале повествования призван в мир Хаван. Сын Алексия и Райлыс.

Карем Древоицкая (Фос) - дочь Алексия и Райлыс.

СонЁн Мьюнг (бабуля Сон Ен) - мать Лели Мьюнг, бабушка Алессандры.

Алессандр Мьюнг - отец Лели Мьюнг и дедушка Шуры.

Тарас Митриевич Чабан - завуч в школе Верхнего Заречья.

Евген Изевич (Молчун) - куратор Шуриного класса. Медлительный и немногословный.

Кассиан Монро (Индра, Колобок) - преподаватель философии и этики в школе Верхнего Заречья, куратор клуба Путешествий, играет за мага Индру.

Игнатия Сашко (тетя Сашко) - представитель экзаменационной комиссии в школе Верхнего Заречья. Второй сопровождающий игровой команды.

Влада (мисс Влада, Вобла) - преподаватель космологии и астрономии в школе Верхнего Заречья.

Мэрри Букер (Злобная Мэрри) - преподаватель филологической группы дисциплин в школе Верхнего Заречья.

Тилли (госпожа Тилли) - преподаватель биологической группы дисциплин в школе Верхнего Заречья.

Ли Сы Чжень - преподаватель китайского в школе Верхнего Заречья.

Ксандр Власович (Ксандвласвич) - один из водителей школьного автобуса.

Кхао Ли (Неразлучник, Кхао-эр) - играет шаманом в клубе Путешествий. Учится в третьем классе средней школы. Владеет игровыми духами по имени Нин-эр и Сяо-эр.

Пелый (Пеля, Декстер) - играет танком в клубе Путешествий. Учится в третьем классе старшей школы (выпускник).

Сария (Верула) - играет жрицей света в клубе Путешествий. Учится в третьем классе старшей школы (выпускница).

Леонтий (Булка, Леня) - играет за портного в клубе Путешествий. Третий класс старшей школы (выпускник).

Фаня (Малефика) - играет за шамана в клубе Путешествий. Третий класс младшей школы.

Ярослав (ПушкоРазрушитель, Ярик) - играет за наемника в клубе Путешествий. Третий класс младшей школы.

Дмитрий (Парас, Дима) - играет за алхимика в клубе Путешествий. Второй класс средней школы.

Панасья (Элинед, Пани) - играет за снайпера в клубе Путешествий. Второй класс средней школы.

Надий (Тихон) - играет за ювелира-артефактора в клубе Путешествий. Третий класс средней школы.

Андрей (Диан) - играет за друида в клубе Путешествий. Первый класс старшей школы.

Ренатом (Каиром) - играет за пироманта в клубе Путешествий. Первый класс старшей школы.

Гелен (Барк) - играет за чародея в клубе Путешествий. Второй класс старшей школы.

Вик (Тайхан) - играет за следопыта в клубе Путешествий. Второй класс старшей школы.

Станислав (мастер Стас) - временный куратор группы на игровом турнире.

Михал - паренек из клуба. Статист.

Эван Зарянский - актер, играющий Ясеня в экранизациях “Скрытой Изнанки Мира”.

Летей Зеницын (Эста) - парень, сломавший Шуре руку и преподавший жизненный урок. На самом деле добрый и немного близорукий.

Тема - друг Летея. Теперь уже бывший друг. Организовал вечеринку с наркотиками и несовершеннолетними.

Таисия Агаповна (тетя Тася) - соседка. Любит потрепаться. Иногда продает молочку и другие продукты Аску. (Не имеет какого-либо отношения к Тассии Линнской.)

Иван Славович (Ван) - преподаватель (консультант) культурологии и социальной географии в школе Верхнего Заречья.

Оксана Леонтьевна - школьный психолог.

Яна Мишневская - мать Веи.

Олесь Мишневский - отец Веи.

Леся Мишневская - младшая сестра Веи 5 лет.

Кузьма (Кузька) - друг Аска. Журналист. Журналист, учится в институте на 3 курсе. Вернулся из академ отпуска по контракту в армии. Хотел набраться опыта.

Лада - секретарь (утренняя смена) Лели Мьюнг и Улима Раша.

Мария - секретарь (вечерняя смена) Лели Мьюнг и Улима Раша.

баба Надя - бабушка Кхао.

Сергей (Серый) - парень, что пытался спасти тонущую Шуру в самом начале. Живет недалеко от поселка Келинка. Статист.

Друзь - парень из компании Сергея. Статист.

Вадим - парень из компании Сергея. Рыжий. Живет в Келинке. Статист.

Диана - одноклассница Шуры. Статист.

Олег (Курткуотдай) - консультант в магазине электроники. Совершил финансовую сделку с Шурой в игре Скрытая Изнанка Мира.

Кирилл Гета (Кирюха) - старший брат Анжеллы. Статист.

Галя (Галка) - держит небольшой домашний магазин в поселении Келинка. Настолько статист, что даже не появлялась в повествовании.

Снежа Ильинична - дама из органов опеки.

Валерия Михайловна Борода (Лера Михайловна) - временный опекун в школьном общежитии.

Рина (тетя Рина, Ирина) - комендант-хозяйка общежития.

Хельга Белес (Белка) - заводила от девочек на третьем этаже южно-западного крыла. Имеет конфликт с Шурой.

Анджей Манко - отец Марины. Доктор, инфекционист, зав. инф. отделения.

Пернилла Манко - мать Марины. Доктор, акушерство и гинекология.

Названия (Земля):

Великая Славянская Империя - монархическая сверхдержава, существующая на протяжении нескольких столетий. Изначально происходила из земель Киевской Руси и союзных государств. Со временем переросла в полинациональное государство, охватывающее всю Европу, Азию (за исключением ближнего востока), южные территории Африки, а также островные регионы океанов.

Ввиду относительной автономности регионов Империи, название мало кого беспокоит. Хотя, каждый год от совета вносится предложение об изменении. И каждый год император, как верховная власть отменяет это прошение, по списку веских причин.

Из официальных врагов - Египетская Республика. Из неофициальных пятки грызут страны Индий (С. и Ю. Америки).

Примечание автора: так как в произведении политика не играет особо важной роли, этот момент я не расписывал. Ибо нудятина. Но если читателям будет интересно, я дополню глоссарий подробностями.

Валюта Империи - златый и копейка. Данная валюта стабильна и напрямую привязана на стоимость золота. По курсу за 1 златый можно купить 0,1 г золота. В переводе на привычные нам деньги это около 250 рублей или 3,8 долларов США.

Верхнее Заречье - поселок городского типа. В нем находится одноименная школа в которой учится Шура.

Келинка - маленькое поселение в котором обитает Шура.

Малая Столица - обиходное название столиц регионов. Очевидно, что в каждом регионе своя Малая Столица. Нет, никто не путается. Для уточнений используют название.

Большая Столица - место обитания верховного правительства Славянской Империи. Пусть будет Москва. Но каждый может выбрать то что ему больше по душе. Хоть, Мухосранск. Для сюжета это почти не имеет значения.

Персонажи (другие миры):

Чарай, Агати, Шима - друзья Шуры из прошлой жизни.

Арнор Раданский (Ари, Колин Адейри) - маг, иллюзорной мужчина из мира Астея.

Рани - помощница Арнора.

Небесные Сады (глобальный режим) - многофункциональное приложение для виртуального путешествия и общения. В обиходе считается глобальным режимом Изнанки, но в действительности это самостоятельное приложение.

Скрытая Изнанка Мира (Изнанка) - игра в жанрах ММОРПГ и дополненная реальность. Является одним из основных продуктов акционерной компании “Скрытый Мир”, а также самой популярной игрой в Империи.

Основные особенности:

Игрок может иметь только одного игрового персонажа (один аккаунт). Также невозможно воспользоваться чьим-то игровым аккаунтом. Идентификация по биометрии.

Существующие режимы:

1) Путешествие. Основной режим при котором игроку нужно самостоятельно передвигается по реальному миру. Разделяется на два подрежима:

Режим карты. Упрощенная версия, содержащая стилизованную карту и объекты. Выводится на экран коммуникатора или планшета когда нет возможности играть в режиме окна. Имеет ограниченный функционал.

Режим окна. При котором на реальные объекты накладываются игровые текстуры. Для использования необходима камера или очки дополненной реальности. Чаще всего игроками используется этот режим, так как он предоставляет максимальные возможности и удобство.

2) Стационарный (домашний) режим с некоторого времени считается неотъемлемой частью основной игры. Но пользуются им немногие. Это платная надстройка с персональной локацией, которая содержит склады и на выбор: мастерскую и/или пространство, в котором генерируются ресурсы. Размер, тип и прочие дополнения зависят от платежеспособности клиента. Но на одного человека возможна подписка только на одну надстройку. (Прим.авт: в будущем в этой группе появится еще один режим, но спойлеры.)

3) Свободный. Дополнительные приложения на коммуникаторе, для которых не имеет значения ни местоположение, ни наличие терминала, виар-очков и контроллеров: социальные сети, развлекательные информационные ресурсы, мини-игры. Зачастую этот режим вообще не связывают с игрой.

Основной клиент находится на коммуникаторе пользователя. Этот же комм служит выводом информации (картинка и звуковые сигналы), а также контроллером и преобразователем в режиме виртуальной реальности. Возможно использование дополнительного оборудования: очки дополненной реальности, контроллеры, объемный проектор.

Наложение текстур в реальном времени. На месте привычных объектов находятся измененные виртуальные двойники. Их называют “изнаночными”. Большинство зданий, не допускающих подобного к себе отношения “блокируются”, превращаясь игрой в жилье неигровых персонажей и прочие недоступные для посещений объекты. Большая часть неписей и игровых объектов находится в безопасных зонах, где можно спокойно остановиться: парки, зоны отдыха, и пр. Неписи, не имеющие “недвижимость” часто меняют свое расположение. Неписи выглядят так, словно ведут обычную жизнь в своем зазеркалье.

Также время от времени в определенных зонах появляются монстры, имеющие то же сложное поведение. Зоны слабых мобов и обычных игровых ресурсов (растения, минералы…): парки и зоны отдыха. Территории с более сильными мобами и редкими ресурсами: загородные места отдыха - все территории, что не принадлежат частным лицам. То-есть поле в реальности будет полем в игре, принадлежащим какому-то неписю. Заход на любую закрытую частную территорию наказывается системными ослаблениями: от Кровопотери (медленное снижение здоровья) до бана на длительное время (если часто нарушать правила).

Дополнительно игровой пак поддерживает туеву хучу приложений-надстроек: доступ к основному игровому сайту, магазины виртуальных вещей, социальные сети, персональные блоги игроков, новостные ленты отдельных регионов, гильдий и прочее.

Игровая валюта также является виртуальной. Уже с десяток лет компания “Изнанки” интегрировала игровую валюту в виртуальную на собственных защищенных скриптах (прим.авт.: без малейшего понятия, насколько этот термин бредовый). Можно свободно переводить игровую валюту в реальную и наоборот. 0,5% от каждого перевода забирает компания, оплачивая с этих доходов налог Империи. Также и со всеми обычными покупками, которые производятся с помощью игровой валюты.

То есть, захотел купить себе новую шмотку за 2 имперских златых, будь добр выложить за нее на 5% больше. Эта сумма превращается в 210 игрового золота. Курс без комиссии 1:100.

Игровые вещи продаются без накрутки за игровую валюту. Или с накруткой, но за реальную.

Кроме основных для ММОРПГ моментов, “Изнанка” имеет разнообразную сюжетную линию. Помимо основного сюжета серии книг авторства Тассии Линнской и Кирша Горисеча, у каждого игрока есть свой путь и множество выборов. Можно бегать от непися к непису, а можно плюнуть и пойти своей дорогой. Да, хоть с самого начала игнорировать неписей и заниматься тем, что нравится: собирать цветы и петь, просто гулять и т.д.

Но любой игрок, независимо от уровня может наткнуться на моба. И тут не играет роли мирное ли у игрока направление или боевое - высока вероятность нападения монстра. Монстры очень разнообразны в своем поведении. Бывают нетипичные: не нападают первыми, убегают, после поражения дают задание, достижение или перерождаются в более сильного и т.д.

Опыт.

У самого игрока и каждого его умения отдельная шкала опыта.

Классы и профессии.

Первое разделение происходит до 10 уровня. Игроку предстоит выбрать навсегда будет ли он боевым или мирным. Далее выполняется ветка задания на более узкую специализацию. По ее выполнению игроку предоставляют базовые умения. Дополнительные умения можно получить, выполняя задания. У дополнительных умений нет строгой привязки к классу или направлению игрока.

Каждый класс представлен: несколькими основными умениями, бонусами и ограничениями. Все классы ниже уникального (фиол) можно сменить. При этом теряются все специальные умения и их прогресс.

Возможность эволюции предоставляется по заполнению шкалы классового (бой) или профессионального (мирный) опыта (сумма всех базовых умений класса). Количество эволюций зависит от редкости класса. Эволюции предоставляют дополнительные пассивные усиления.

То есть, вполне можно быть, крутым мечником-берсерком по умениям, но основным классом будет Повар.

Здоровье и смерть.

Снижение полоски здоровья до 0 ведет к ослаблению “Гибель персонажа”, который снижает количество опыта на 10% от уровня. Набрать опыт довольно сложно и долго. Если погибший персонаж находился в рейде, все его умения автоматически блокируются до возрождения классами поддержки или по истечению 10 минут. В это время он выглядит, как неупокоенная душа в лохмотьях призрака.

Игровое время.

Полностью совпадает с реальным в данной местности. Текстуры и поведение неписей меняются с течением времени, словно они живут своей жизнью. Неписи стареют. У них своя цифровая жизнь.

Внешний вид игроков.

Кастомизация основана на биометрии самого игрока: игрок изменяет свою собственную внешность, а не стандартного болванчика. Можно ничего не менять, а можно себя полность изуродовать, сменить цвет кожи и даже пол.

Изменения не затрагивают телосложение и рост: как был жирным карликом, так им и остался. Но можно отрастить бороду. И ты уже не жирный карлик, а гном… но есть один нюанс. Отсутствует выбор биологического вида (расы).

Один раз в календарный год игрок может сменить внешний вид. Чаще - пожалуйста, но за деньги. С некоторых пор игрокам возрастом от 10 до 18 лет эта возможность предоставляется раз в 90 календарных дней.

Фракции: отсутствуют. Но есть возможность объединяться в гильдии и небольшие группы, вроде клуба гг. Семьи автоматически находятся в малой семейной группе.

Ранги.

Хлам/Слабый (Серый), Обычный (Белый), Необычный/Сильный (Зеленый), Редкий/Могущественный (Синий), Уникальный/Предводитель (Фиолетовый), Легендарный/Повелитель (Оранжевый), Эпический/Лорд (Алый), Божественный (Черный). Присуждаются предметам, монстрам, неписям и классам.

Для игроков встретить предмет выше фиолетового крайне сложно. С мобами проще. Но моб-повелитель (босс) в легкую валит укомплектованный рейд. Эпический класс принадлежит самым могущественным боссам. Вроде дракона, кракена и прочих. Божественный принадлежит только нейросетям.

Привязка вещей.

За редким исключением все вещи в игре передаваемые. Основной способ заработка - изготовление качественного шмота для донатеров.

Донат.

С самого зарождения игры так повелось, что компания не особо жадничает (Райлыс Дейрин, как отвечающая за экономический аспект хитро выкручивалась). Ни в один момент существования игры прямой донат не влиял на скорость развития. Компания не вводила плюшки и премиум-аккаунты за реальную валюту. Что всегда продавалось за донат - внешние изменения: от сертификатов на смену внешности (обновление аватара вне срока), внешний вид игровой одежды, оружия и эффекты. Потом появился платный режим дома.

От автора: сокращал как мог, нещадно вырезая спойлеры.

По поводу игры: раздел вышел самым объемным. В любом случае, подобные системы представлены во всех произведениях жанра литРПГ, поэтому расписывать эту систему в основном тексте не вижу смысла.

Если у вас по-прежнему остались вопросы, пишите в комментах или личку. Дополню материалы.

http://tl.rulate.ru/book/22567/489318