

НАКОНЕЦТО!! Именно с этим криком в голове я бежал домой. Ибо сегодня мне были должны доставить капсулу. Так, наверно надо по порядку и как заведено.

Всем привет меня зовут Сивцов Леонид Николаевич. Я помощник юриста, крупной фирмы в столице великой и могучей Русской Империи. Мне уже 24 и я не женат. Рост 192, полноват, коротко стрижен. Так же, я большой фанат фэнтези и торта наполеон. Живу один, в маленькой квартире, что досталась мне от родных и близких, которые меня рано покинули. Так как постоянной девушки или хобби у меня нет, то недостатка в деньгах я никогда не видел. Теперь, когда мы познакомились, я вам расскажу, почему так радуюсь.

Около двадцати лет назад произошел технологический прорыв. И как заявляют, ученые, он был глобальным для всего мира. Так как ранее ТП проходил в какой-то научной ветке, то в этот раз произошло массовое открытие и толчок во всех областях науки. И весь мир прозвал это «Век Умников». Знаю, звучит смешно, но не менее актуально. В мое время живет более десятка тысяч гениев, которые развивают наш мир. Не верите? Я сам не мог поверить, пока ООН не решило присоединиться к России. Ах да, я ж не сказал, теперь Россия является Империей и владеет половиной мира. Вся Евразия и Африка принадлежат нам. Другой половиной владеет Америка. А вот нация китайцев и японцев после глобального эксперимента на генном уровне, просто ушла в океаны и теперь их самоназвание Амфи. В общем, я очень рад, тому, что живу в эту эпоху!

Так вот пару лет назад наши анонсировали, что создается капсулы для полетов на Марс. И в связи с этим для улучшения их будут выпущены в массовое производство. А так как в полете можно заскучать, придумали несколько программ и игр, которые будут стоять на этих капсулах. Видов много, но я, как понимаете, остановился на Фэнтези игре. Назвали ее разработчики Зелдоа. Почему так ходит много слухов, но лично мне нравится расшифровка - Зеленая доброта амбиций. В общем, это дело второе. Вот прошла пара лет, и месяц полтора назад объявили о первой пробной партии. Партия игры Зелдоа и Космический симулятор. Что в симуляторе затруднюсь рассказать, так как даже не интересовался. Стоила капсула как средняя машинка, конечно, была и возможность купить ее в кредит или рассрочку. Но благо я откладывал понемногу денег и смог ее купить. И вот настал тот день, когда мне ее привезли.

В общем, с работы я несея, словно решил поставить рекорд, в забеге с препятствиями, в виде людей и эскалаторов. А уж лифт с его медленной скоростью подъема на мой этаж вообще хотел разжаловать и отправить на свалку медленных лифтов. Придя домой, я начал судорожно, убирать все вещи со своей большой комнаты в маленькую, где сплю и получилось, что это теперь не комната для сна, а склад барахольщика. А вот пространство в большой комнате стало напоминать студию. То есть, кухня у меня была отгорожена, барной стойкой, от основной комнаты. Люблю, знаете, приготовить что-то вкусное и смотреть, как по телику крутится комедия. В общем и целом до приезда спецов осталось меньше часа...

Я решил посмотреть официальную информацию и гайды от администрации.

И так первое - расу выбрать можно любую из стандартных это:

Люди

Эльфы

Гномы

Орки

Так же, по словам администрации, можно было в самой игре открыть новую расу. И даже есть возможности отрыть ее себе одному или же всему миру игры.

Дальше что там у нас. Классы. Вот здесь уже запутано и интересно становится. Судя по гайду, сначала ты выбираешь ветку развития - это либо воин, либо маг. Классы типа танка или мага огня можно найти в городе. Есть и скрытые классы, которые можно найти, сделав специальные условия или найдя учителя. А вот дальше открываешь ветку развития под мультикласс. То есть, выбирая второй класс, мне надо будет в два раза больше набрать опыта, за третий - в четыре раза, за четвертый - в шестнадцать и так далее. Но, как я понимаю, это было придумано что бы люди не скучали на высоких лвл. Когда ты достигаешь капа в своем классе и тебе хочется чего-то нового. И тут еще стоит пометка, что отрывать ветки можно каждые 100 лвл. Так что не будет, мега нагибаторов, которые смогут за бабло прокачаться и открыть все ветки. Так же последующие ветки классов урезаны и более того во сколько раз все зависит от учителей. Что интересно, если ты выбрал путь воина, то пока не освоишь 4 класса физ дд, не сможешь взять магический класс и наоборот. То есть как минимум 400 лвл нужен для антагонистического Пути.

Я долго смеялся над этим моментом, пока не понял, что игра обещает быть вечной и вторым миром для людей. Ведь если так посмотреть, то прокачка обещает быть бесконечной, где каждый лвл, после определенного момента, люди будут набивать годами. А ведь получается, что тоже донаторство не будет так сильно влиять. Ведь задроты и сплоченные кланы спокойно смогут, на определенном этапе, быть равными тем то вкидывал бабло. Хм.. Надо будет посмотреть, что предлагают богатеньким. Может и мне что-то будет доступно? Хех..

И так, я отвлекся, время еще есть надо глянуть, что еще есть в свободном доступе.

Профессии. Вот тут я сидел с открытым ртом. Профессий море и судя по тому, какой длинный этот список для всех профессий игра еще будет очень интересна тем, кто что-то умеет в реальности. Тут даже есть юристы или как их обозвали толкователи заветов. Вот уж чего не ожидал так этого. Мало в жизни бюрократии так они ее и туда запихнули.. Печально, что еще сказать. Так тут пишут, что каждая профессия влияет на какой-то параметр. Среди примеров есть - профессия грузчика, которая увеличивает выносливость. Так же профессия может открыть какие-то уникальные возможности. Градация в профах выглядит так

Ученик

Подмастерье

Мастер

Грандмастер

Легенда

Причем около легенды стоит примечание «Что бы открыть эту ветку вам нужно создать как минимум один предмет или совершить действие, которое войдет в историю Зельдоа». Да уж задачка еще та. Но это делает игру еще интереснее!

Так что у нас тут еще интересного есть.. О неужели официальная градация вещей от админов? Это что-то новенькое.

Белое (обычное) – без параметров вещи

Зеленое (необычное) – с каким то 1 параметром к х-ке.

Синие (редкое) – с двумя х-ками и\или встроенное умение

Желтое(уникальное) – с тремя х-ками удвоенная защита по сравнению с редкими или встроенное умение в два раза сильнее или длительней чем у редкого

Красное (эпическое) – с четырьмя х-ками в два раза сильнее чем уник

Фиолетовое (легендарное) – с пятью х-ками в два раза сильнее чем эпик, имеет свое Имя и историю

Радужное (мифическое) – с шестью настраиваемыми характеристиками. Масштабируемое. Является в единственном экземпляре.

Артефакты (коричневое) – вещи созданные нпс или миром с постоянными эффектами или умением.

Стандартно в принципе кроме мификал и легендарки. Немного непонятно. Но не думаю, что у меня в руках они будут так скоро. В общем, откроется игра и там наверняка богатые или задроты что-то найдут и похвалятся.

Так, так, так.. Что еще у нас тут. Виртуальная реальность нового поколения. Вас есть возможность выбора уровня ощущений. Хм. Это еще что за зверь такой.

«Так как нашими ИИ будет вестись управление всем миром, мы решили, что каждый должен сам определять насколько он хочет погрузиться в Зелдоа. Кому то хватит 10% стандартных. А кому то захочется 100% ощущений. В связи с этим мы сделали небольшую таблицу. Так как мы провели исследования и опросы по поводу ощущений, то выглядит это так, за каждые 10% ощущений мы даем прибавки к опыту профессий, общему опыту, дропу и т.п.. Понимая, что не каждый может вытерпеть боль или не сойти с ума от эйфории, мы будем проводить, при первом заходе и попытке сменить на более высокие пороги, тесты. Как это будет выглядеть, узнаете, когда зайдете в игру»

«Во дают. Это получается, что крафтеры на 100% будут получать плюшки и расти, а воины на тех же 100% будут погибать от боли, когда будут воевать с монстрами.. Это как-то нечестно. Хотя, может, просто пока я всего не понимаю. Но выглядит это ужасно.» - подумал я.

Такс.. Что еще я пропустил.. Допуск с 14 лет. О боже! Горе всем... Хотя, только с 21 можно включить нормальные ощущения и эротические функции. Так что живем, будет как отличить малолеток от взрослых..

Хм.. А вот это я пропустил. Официально миром будут управлять три божества. Добро, Зло и Равновесие. Имена этим богам будут даны, когда каждый, кто примет и откроет их фракцию для массового пользователя. Во дают прорабы. Они нас делают реальными первооткрывателями мира. Неужели полет на Марс так сильно втесался в эту игрушку? Ведь есть же там космо симуляторы, там бы и отрабатывали эти открытия, а нам дали спокойно фармить и общаться. Так нет понапридумывают же..

Вроде больше официальных и левых источников по игре нет. Хотя как можно играть без бета тестирования? Ведь кто то же должен был понять, как действуют классы как открывать ветки.. Надо будет поискать информацию по этому поводу.

О! вот и звонок, похоже, приехали мастера. Открыл и дверь и увидел картину «Мамай приехал». Там стоят несколько мужиков, нехилого телосложения, держа коробки в руках и мужичок, как наш преподаватель по истории. Такой же опрятный и дотошный.

- Здравствуйте Леонид? Меня зовут Василий Васильевич. Я из ВИНТа (всемирный институт новых технологий) вы заказывали капсулу Зелдоа?

-Да!- выкрикнул я и чуть не начал обнимать этого мужичка – заносите скорее.

Пройдя небольшую прихожую, они начали устанавливать посреди комнаты оборудование.

- Дядь Вась – спросил я и тут же понял, что сморозил – простите Василий Васильевич, а надолго это все? И когда можно будет испытать?

- Да ничего, называй дядей Васей, я не против – ухмыльнулся старичок.- По поводу скорости, так мы за минуток 20, управимся с установками, благо места у тебя хватает и можно не

переживать о том что что-то не войдет или не поместится. Интернет канал у тебя новый. Так что выдержит. А вот насчет испытаний это только в официальное открытие. Раньше никак. Капсулы сделаны для пробы и будут дорабатываться. Видишь, хлопчики блоки ставят. Вот их и будут менять. Там наши Умники придумывают новые вот и сделали такую блочную капсулу. Ты кстати как относишься к капельницам?

- Да вроде, так же как и все. Полезны, когда нужны, а так просто не хотелось бы.

- Ай, молодец. Хорошо сказал. Вот тебе совет если не хочешь потерять аппетит и стать анорексиком, то выходи из капсулы кушать реальную пищу и в настройках поставь, что бы питание было только в случаях, когда ты там сидишь сутками и не можешь покинуть капсулу. Думаю, уж сутки поголодать сможешь, а там и выйдешь, покушаешь как нормальный человек. Кстати блок с питанием у тебя на месяц безвылазной игры. Но опять же не советую.

- Спасибо за совет. Вот уж не думал об этом. Может, еще что-то расскажете, пока ребята ставят? Или вам тоже нужно что-то настраивать?

- Я только в конце буду нужен. А посоветовать. Лишь только не забывать о том, что ты живешь в реальности, а играешь в виртуальности. Большого, увы. Политика компании, не маленький сам понимаешь.

- Да, да конечно. И за это спасибо.

В общем, провозились ребята еще минут 10, а потом дядя Вася минут 10 возился, подключая, настраивая и что-то крутя. В конце, когда он сказал что закончил. И после того как двое его помощников вышли, обронил фразу.

- Постарайся играть на максимуме.

И ушел. Оставив меня в задумчивости. Толи он имел ввиду на максимальных ощущениях, толи максимально много.. Но возьму на заметку. Думается мне, не просто так он это сказал в конце.

Посмотрев на чудо техники что заняло почти всю комнату я понял что вымотался морально и нужно еще разобрать комнатку для того что бы просто поспать. Дальше думаю описывать мою двух часовую акробатику в стиле «не зацепи какой нить проводок и уместить хоть что-то рядом» не стоит. В итоге все сделал и все выглядит нормально.

Спустя неделю работы, зайдя на сайт Зелдоа, увидел информацию о том, что в эту субботу произойдет запуск игры. А пока администрация выложила небольшую историю по миру.

Все геймеры в игре проходят как пришельцы из другого плана. Цитирую «После той великой битвы были открыты врата, которые впустили в мир новую кровь.. Новую жизнь. Дабы старая переродилась. И ничего не будет как прежде, и все изменится.» Мутно конечно, но думаю тем

же нпс будет проще. О, вот и о них инфа.

НПСами будет управлять ИИ, причем для каждого отдельный и не будет квестов вроде бесконечной рубки дров или сбора травы. Квесты будут хоть незначительно, но отличаться. Тут даже пример есть. Стандартный квест наруби бабушке дров. Первый проходящий и правда нарубит дров. Второму бабушка выдаст квест не раньше, чем у нее закончатся дрова. А если игрок будет настаивать, то она может, дать задание на рубку, но при этом попросить пристроить еще один сарайчик с дровами. Или так же может отказать игроку и попросить его набрать воды в бадейку. Вот так админы обещают не давать заскучать уж совсем геймерам. Идея, на мой взгляд, классная, но, когда будут играть тысячи и тысячи игроков, на одной локации просто не будет хватать квестов всем. Ладно, будем посмотреть, как говорят в Одессе.

Так что еще тут новенького.

Респауны мобов и ресурсов будут цикличными, и есть возможность совсем уничтожить мобов и ресурсы. Опять же тут висит пример. Зайчик живет на небольшой территории в 10 метров, у него есть норка, в которую он каждую ночь возвращается. Если игрок убивает зайчика N количество раз и идет, уничтожает норку, то заяц перестает ресаться в этом месте и появляется в другом. Возможно, даже рядом с другим и они могут создать небольшую локацию в 10 метров, где будет пара зайцев более сильных. Если же объединится очень много мобов одного или более видов, на небольшой для них территории, то они создадут или мест боса, или данж с этими видами мобов, но гораздо сильнее. Так же mobs убивая игрока, получают с него опыт. Могут эволюционировать.

Вот это бомба!! Это же надо дать такое мобам. Я в шоке просто. Вот вы можете представить какогонибудь боса которого пытаются убить несколько десятков раз он с каждым разом все сильнее становится? Я, честно говоря, нет. Пока не увижу, не поверю в такое.

Да уж. Умники не просто так едят хлеб свой. Отрываются по полной. Даже интересно, что они еще придумали?

О вот немного репутации. Хм.. Станный способ. Вот смотрите. Репутация игрока будет как индивидуальной, так и региональной. В примере тут стоит, как игрок много работает в деревне на старосту и повышает у него личную репутацию до максимума, а в деревне его знают только как помощника старосты. Так же тут показано, что игрок, выполняя задание короля, получил от него региональную репутацию, которую народу рассказывают глашатаи. И тем, пуская новость среди населения. И скорость развития такой репутации зависит только от скорости доставки информации из города или королевства в другое.

Кстати да я забыл рассказать вам о том, что сделали с территорией. В общем, мир бесконечный! По мере надобности Умники нарисовывают и придумывают истории местам, а ИИ будут их ставить в тот или иной уголок. Именно так ИИ будет владеть игрой, а не люди. Продолжу про места. Сначала хотели сделать игру без нпс, но потом стало понятно, что многие не смогут по достоинству оценить игру и так же не смогут преодолевать трудности в виде изучения магии или сложных профессий. Так что сделали одно королевство, которое состоит из 4 графств, равных 12 баронствам. Окружено каждое графство с 1 стороны горами, с

2 стороны болотом, с 3 стороны пустыней, с 4 стороны лесом. По расчетам умников этой начальной площади достаточно, что бы начать развиваться. Дальше уже все своими силами и открытиями. Скучать не придется. Кстати забыл сказать, что королевство общерассовое. То есть и орки и эльфы и остальные расы живут, вместе не конфликтуя. Правит королевством Человек потомок мага открывшего врата для игроков.

На этом все. Осталось два дня до открытия нужно будет взять отпуск хотя бы на недельку другую. Благо, пахал я на контору без продыху, последние два года, могу себе позволить. Да и закупаться едой надо будет, в общем, дел на два дня достаточно.

<http://tl.rulate.ru/book/32153/693486>