

В реале был вечер. Тело ни чуть не затекло, от такого долго лежания, что не могло не удивлять. Ведь в других версиях шлемов, нужно было выходить через определенное время, что бы тело не затекло. Только специальные капсулы, могли поддерживать любое количество времени погружения. В клубе были такие, но и стоило время на них достаточно дорого. А сейчас, после долгой игры в шлеме БМ, тело чувствует себя прекрасно. Это еще один маленький прорыв от разработчиков!

Насвистывая, прогулялся по клубу. Спросив дядю Грега, насчет еды, получил ответ, что он уже поел.

«Раз так, схожу в кафешку к Алине. Побалую себя их фирменным пирогом!» - мысли свернулись на тему девушки.

Взяв свой смартфон, отправился туда. Через 10 минут, я уже сидел в кафе, подумывая о плотном ужине.

- Привет, Джон! - подошла ко мне официантка. - Опять надеялся застать Алину?

- Привет, Лиза. - напустив немного грусти, ответил ей на подколку. - Я пришел всего лишь покушать..

- Да. Да. - засмеялась она. - Чего будешь?

- Суп и кусочек пиццы. - поглядывая в меню, озвучил ей заказ. - И естественно, ваш знаменитый фирменный кусок пирога. А к нему большую кружку чая!

- Хорошо. Через 5 минут все принесу. - сказала она, упорхнув отдавать заказ на кухню.

Тем временем, я открыл сайт игры БМ, что бы почитать новости и посмотреть форум. На главной странице было интервью с главным разработчиком игры Ивашиим Клун. Воткнув наушник в ухо, включил видео:

- Доброго времени суток, дорогие зрители! Сегодня у меня в гостях Ивашиим Клун, главный разработчик игры Unlimited World. Здравствуйте, мистер Клун. - сказала репортерша. - Очень рада, что вы наконец-то смогли уделить нам немного своего драгоценного времени.

- Здравствуйте Патриция. Зовите меня просто Ива. - сидящий напротив репортерши человек, не вызывал ощущения человека, который стал знаменитым. Обычная одежда, обычное лицо, такой затеряется в толпе. - К моему глубокому сожалению, после старта игры, мы столкнулись с массой проблем. Одной из которых являлся отказ многих интернет провайдеров в работе с нами. Поэтому, я и не смог уделить вам время.

- Как такое могло произойти? - удивленно спросила ведущая.

- Наша игра требует от провайдеров стабильного канала. - Ива поменял позу, устраиваясь в кресле поудобнее. - Не все могли ее предоставить. Один из сотрудников нашей компании, придумал инновационное решение, которое позволило нам в кратчайшие сроки решить эту проблему.

- Не поделитесь, что это за решение? - Патриция наклонилась поближе к Ивашииму.

- Увы, как говориться «Секрет фирмы». - засмеялся Ива, а за ним ведущая.

- Ну, что же. Ива. Поговорим о вашей игре. – отсмеявшись, ведущая вернула русло разговора о игре. – У наших зрителей, было множество вопросов, пожеланий и даже претензий к вашей игре! Среди них мы отбирали самые интересные. – Патриция, смахнула что-то на планшете, а затем продолжила. – Но сейчас, меня, как одного из ваших фанатов игры, интересует вопрос. Почему так сложно? Я говорю о первых впечатлениях игры, выбрав себе класс мага.

- Хороший вопрос, Патриция! – с энтузиазмом Ива начал рассказывать. – Наша игра имеет очень высокий КП, коэффициент погружения. Даже больше скажу, он у нас максимальный! – пояснял он. – Поэтому, на начальной стадии, кажется, что очень трудно делать те или иные вещи. Это похоже на воспитание ребенка. Магия, духовная сила, и многое другое на Земле не существует, а в БМ она обыденна. Из-за этого, очень тяжело привыкнуть моментально.

- Вот как, значит всем игрокам нужно больше времени, для того что бы привыкнуть? – спросила она.

- Совершенно верно. – кивнул ей Ива.

- Спасибо. Теперь вопрос от пользователя «Ветеран». – ведущая вывела на экран вопрос. – Можно ли сделать еще локаций для новичков? – прочитав, Патриция добавила от себя. – А ведь верно, сейчас около начального города твориться форменное безумие!

- Мы не планируем добавлять новые локации, ориентированные именно на новичков. – четко дал ответ Ива. – Причины просты. Мир уже сформирован, добавлять в него отдельные ясли для каждого, никто не будет.

- Какой суровый ответ! – ведущая была потрясена. – Игрокам приходится очень тяжело! – встала она на защиту зрителей.

- Пройдя трудности, ты закаляешь свой характер! – ответил пословицей ей Ива.

- Хорошо сказано. Продолжим наше интервью. – она вывела на экран следующий вопрос. – Вопрос от игрока «Малыш Пи» - Почему вещи так редко падают? Мы фармили два дня что бы выбить несколько зеленых вещей.

- Все просто. – Ива жестикулировал руками, помогая себе в объяснении. – Белые вещи, которые вы наверняка выбивали, являются обычными, доступными в любом магазине игры. Зеленые вещи, это необычные вещи, имеющие какое либо свойство, усиливающее или наоборот ослабляющее. Их вы можете тоже найти в магазине игры, однако соотношение к обычным будет в 10-ки раз меньше. Синие предметы, названные редкими, будут еще сильнее зеленых, давая сразу несколько полезных свойств. Однако слово «Редкое», должно вас настраивать на то, что нужно постараться, что бы его получить. Следующий класс вещей Фиолетовый – уникальные или превосходные вещи. Добыв такую вещь, вы сможете ее носить достаточно долго не меняя на другие, так как ее свойства и характеристики сильнее чем у Синей вещи. Но и шанс ее получить еще меньше, чем шанс получения редкой вещи. – Ива прервался, что бы глотнуть воды.

- Как интересно. – ведущая заинтересованно слушала. – А есть еще более редкие вещи?

- Конечно. Красные – легендарные вещи. – Глаза Ивы сверкали, когда он говорил о них. – Каждая такая вещь входит в комплект, который в свою очередь привязан к истории игры. Мы с коллегами, очень тщательно прорабатывали этот момент, поэтому вам будет интересно добывать такие вещи. – Ива наклонился к ведущей, как бы рассказывая ей секрет. – А самое интересное, Патриция, это то, что есть Золотые – Эпические вещи! – сказав последнее, он

закивал головой, как бы говоря, что это серьезно. – Такие вещи находятся в игре в единственном экземпляре и в ограниченном количестве.

- Вы меня заинтересовали! – ведущая кокетливо засмеялась. – Думаю, многие наши зрители уже приготовились искать эти вещи.

- Будем надеяться. – он поддержал ее смех.

- Следующий вопрос, от игрока «Кофтур» - Как будут реализованы в игре мирные профессии? – прочитав вопрос, Патриция добавила. – А ведь верно, в начальном городе, я не заметила НПС, у которых можно было бы получить профессию алхимика или кузнеца.

- Все достаточно просто и открыто, Патриция. Для того, что бы получить профессию, нужно найти учителя, который стал бы обучать этой профессии. – рассказывал Ива. – На 10 уровне, для тех, кто выберет мирный путь развития, мы предусмотрели смену боевого класса на мирный. И ассортимент мирных профессий вас удивит.

- Не могли бы вы пояснить? – попросила ведущая.

- Каждый...

Ива только начал говорить, как у меня над ухом раздался голос официантки.

- Заказ готов.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/96868>