

Игры, игры позволяют нам быть теми, кем мы не можем быть в реальности. Кто-то любит стратегии, кто-то рпг, кто-то шутеры и так далее. Виртуальная реальность расширила это направление во много раз, дав разработчикам игр больше пространства на осуществление своих задумок. Благодаря этому появилась игра, что изменила всю игровую индустрию. «Безграничный мир», о эта игра поистине прекрасна. Рпг с магией и в каком то смысле киберпанком. Там можно было вместе обычных частей тела ставить протезы и улучшения, но все они питались от магических источников энергии. В этой игре можно было собрать танк, самолет и даже построить летающую крепость, если конечно бюджет позволит.

И конечно были кланы, гильдии и даже корпорации. Каждые преследовали свои цели. Кто-то хотел мирового господства, кто-то денег, а кто-то просто, откровенно говоря, занимался какой-то хренью. Например попыткой постройки огромного колеса рока, что одним залпом сносила бы города. В теории это возможно, но только в теории. Но они искренни хотели его сделать, и сделали только оно взорвалось, да с такой силой, что на месте взрыва образовался огромный кратер, а территория вокруг стала радиоактивной зоной где счетчик Гейгера сломался бы моментально. Но в основном все стремились к большей власти и влиянию. Через войны, интриги, богатства, технологического превосходства и так далее.

Я же принадлежал к одной из самых старых, влиятельных и сильнейших гильдий, «Золотое солнце». Состав насчитывает 134 игрока, все они надежные, их привели мои друзья, друзья друзей, не было ещё на моей памяти чтоб кто-предал, ударил в спину, слил информацию, может это было, но мы уже никогда не узнаем. Я руковожу армией, все вопросы связанные с организацией, оснащением, а так же военные заказы проходят через меня. Мы были на 6 месте по силе в общем. Если сравнивать более детально где-то мы были на 1 месте где-то на последнем. Например по качеству армии мы были на 1 месте, а вот по количеству самолётов мы били на 8. Как никак нельзя все сделать самым лучшим, бюджета не хватит, ресурсы ограничены

Да в этой РПГ есть стратегия, штурм городов, армии, фронт, огромный, кровопролитные мировые войны, когда сотня тысяч солдат умирают за день. Огромные оружейные предприятия что клепают, мечи, щиты, пули, снаряды, танки, самолеты и т. д. Огнестрельное оружие здесь тоже завязано на магии. Так что его нельзя производить, ну прям, в огромных масштабах. В основном воюют по старинки, меч, щит и магия, а уже сзади в тебя стреляет снайпер из тяжелой винтовки. Так же, разумеется, есть и сильнейшие игроки.

В этой игре очень интересная система поощрения сильнейших игроков, их делаю богами. Ну не в прямом смысле, их раса, например, из человеческой становится божественной. Это даёт свои преимущества. Например вашу душу нельзя уничтожить. В игре можно полностью уничтожить персонажа, уничтожив его душу. Это сложно сделать, но можно. Например, магия у некроманта под название «Подношение спящему», если у цели меньше 2% хп, то вы с шансом 25% уничтожаете его душу, в замен получая 10% от его статов себе. Это сложно, эта удача, но если получится вы сможете навсегда уничтожить персонажа врага, что очень сильно. И те кто достигли вершин силы не могут быть уничтожены навсегда. Эта дизбаланс, в каком-то смысле, но было бы странно если бы представителей божественной расы можно было уничтожить окончательно. Убив одного из сильнейших, магией которая уничтожает душу, он будет изгнан из мира на какое-то время, примерно на месяц, и вы не получите бонусов за это убийство.

Я один из сильнейших, 3 место, богиня рыцарей, Алентия. Почему богиня? У меня персонаж просто женский. Да, если ты сильнейших, то ты бог и тебе дают божественное имя. У меня есть все рыцарские классы, все, даже те что противоречат друг другу, как святой рыцарь и проклятый рыцарь. Если вы считаете что эта имба, то я качал все эти классы с нуля, все, так

что это не досталось мне за просто так. Это было сложно, это было долго, но я имею все рыцарские классы, что делает меня одним из сильнейших и уважаемых игроков. Да, точно, я получил возможность изучить все рыцарские классы, только после победы в официальном турнире от разработчиков. Наградой было что-то типа «проси что хочешь, но в рамках разумного», ну вот я и попросил, и мне одобрили.

И знаете это было удивительное путешествие, было и вправду весело заниматься всем этим. Воевать, ругаться, по пьяне строить огромный летающий линкор. Честно, я не знаю как мы спроектировали и собрали двигатель способный питать целый огромный линкор, и эта тайна скрытая под темным и нефилтрованным.

Ах, да, чтоб что-то построить, нужен чертёж. Вы можете сами его сделать, сами спроектировать танк, самолет, автомат, винтовку и.д. Без чертежа вы не сможете ничего сделать, только если собрать в одном единственном экземпляре.

Сервера закрывают, игра технически устарела и решили открыть новую часть на более продвинутом движке. Заканчивается эта поистине увлекательная история. Все отпраздновали и теперь в этом большом, тронном зале остался лишь я один. У всех завтра работа, а у меня отпуск, так что я решил себя порадовать и остаться до конца закрытия игры.

Сидя на троне, на котором имеет право сидеть только глава, но всем уже все равно, я жду окончание всего. Тронный зал огромен, резные колонны, на которых изображены истории подвигов рыцарских орденов и обычных солдат, что тянутся на кажется безразмерный потолок где сияют тысячи звезд. Пол, что как будто из цельного белого мрамора, стены, что увешаны трофейными знамёнами, и трон, что сияет мягким белым светом, и сделано он из самого редкого материала, белой рахтуна. Белый рахтун очень крепкий материал, что может поглащать магию, обычно им покрывают тонким слоем броню танка или укрепления. Помню наш архитектор, Манью, говорил что потратил на все это около 3 месяцев. Как будто только вчера был его ор в общий голосовой чат о том что он закончил. Место, подземная крепость «Последний приют», имеет долгую историю. Огромный подземный комплекс.

Первые два этажа представляют собой линии укреплений, ловушек и все возможных обходных путей для захода в тыл. Третий этаж это казармы легионеров и рыцарских орденов, так же там находится штаб имперской гвардии. Четвёртый этаж это склады и ангары с авиацией, так же там располагаются три летающие крепости и летающий линкор. Пятый этаж это один огромный завод по производству военной амуниции, техники, а так же повседневных вещей.

Шестой этаж это сады и научные лаборатории, так же там располагается вход в объекты находящиеся на границе реальностей, такие как хранилища артефактов, базы некоторых рыцарских орденов, тюрьма, разного рода созданные вручную миры и секретные объекты. Седьмой этаж это этаж администраторов и бюрократов, чтоб управлять всем этим комплексом требуется огромный персонал. Восьмой этаж отдан отделу внутренней безопасности и отделу внешней разведки, все понятно одни ищут шпионов внутри другие сами проникают на вражескую территорию. На девятом этаже располагаются залы для переговоров, комнаты ожиданий, комната для генеральных штатов, а так же тронный зал. На десятом этаже находились комнаты игроков, строились они за счет игроков, так что их была там не так уж и много, если вам нужно было место для хранения вещей могли их просто на общем складе оставить, в свой собственный сундук запихнуть и закрыть.

Постройка этого мегасооружения заняло прилично времени. Конечно все строилось не сразу, по отдельности, потихоньку, появлялись лишние ресурсы, надо вложить в инфраструктуру или построить заводик, ну хотя бы фундамент заложить. Один раз мы хотели построить коллизей, но

потом посчитав, поняли что лучше построить завод по сбору танков, чем бесполезный коллизей. Архитектура первых пяти этажей она функциональная, никакой красоты, главное эффективность, а вот после когда у нас уже появился профицит в бюджете вот тогда можно было думать о красоте.

Но ладна, хватит, все это было увлекательное путешествие, было весело, было сложно, но самое главное не останется никаких сожалений после всего этого, осталось 4 минуты, ну можно закрыть глаза и насладится последними мгновениями.

<http://tl.rulate.ru/book/57990/1503252>