

Всеобъемлющее обновление оставило игроков ошеломленными на довольно долгое время. Большинство игроков остановили свои дела, чтобы прочитать всю предоставленную информацию. Это было необычно, учитывая, что большинство игроков презирают чтение и предпочли бы испытать изменения на собственном опыте, а затем жаловаться на сложность и невозможность работы.

Однако в случае с Zenith Online дело обстояло иначе. Масштабная разница вызвала неизбежное желание понять, что же произошло. Конечно, не успели они ознакомиться с информацией, как во всех населенных игроками районах раздались крики протеста.

Тем временем Киран просканировал содержимое, ожидая реакции членов своей партии.

Первым, на удивление, прокомментировал Альтаир. "Почему бои и реализм жизни отличаются? Разве бой не является частью жизни в данный момент? По мне, так это должно быть консолидированное обновление".

"Ну, это потому, что речь идет о двух разных вопросах. Просто взгляните на объясненное содержание", - ответил Киран. Он обратил их внимание на первую строку обновления - "Жизненный реализм первого этапа".

f e n v . o

Хотя реализм первой стадии жизни и боевой реализм составляли общий прирост к реализму первой стадии, несколько ключевых факторов разделили их на две категории. Такое разделение позволило получить углубленные знания, а не обобщенное резюме.

Обновление не дало бы игрокам достаточно информации, если бы оно было обобщенным.

Как объясняется в деталях обновления, Первая стадия реализма жизни увеличила знакомство игроков с миром и представила основные человеческие потребности. В частности, в пользовательском интерфейсе появилась панель сытости. Это была полоса, которая меняла цвет от зеленого к желтому, оранжевому и, наконец, красному, в зависимости от того, насколько игрок был сыт.

Сытость не ограничивалась только потреблением пищи; она также включала в себя достаточный отдых и предоставление организму времени на восстановление после десятикратного истощения выносливости.

Негативные последствия также сопутствовали подобным изменениям. Если батончик сытости опустеет и не будет быстро пополнен, это приведет к серьезным побочным эффектам. Пустой бар означал, что выносливость игрока будет сильно снижена.

Если игрок позволял своему бару сытости опустеть, он мог оставаться в городе, деревне или поселке, потому что его атрибуты больше не были бы одинаковыми. Это было бы похоже на то, как если бы они обладали отрицательной Конституцией.

Шансы выиграть битву с врагом в таком состоянии равнялись нулю.

Поэтому в прошлом Кирана стали популярны такие профессии, как повар и массажист. Обе эти профессии прекрасно справлялись с усталостью и повышали сытость.

Помимо батончика сытости, резко возросла роль факторов окружающей среды в переживаниях игрока. Будь то жара, холод, сухой воздух, дождь или другие нежелательные погодные условия, все они могли повлиять на самочувствие игрока.

Еще одной особенностью первого этапа реализма жизни стало повышение признания со стороны NPC, иначе называемых покровителями Ксенита. Благодаря этому стало легче принимать учителей, открывать квесты и даже появилась возможность создавать индивидуальные квесты, подстегиваемые уникальными действиями.

В свете этих изменений вскоре последовало еще одно - быстрое включение нескольких жизненно важных профессий. Алхимики, портные, формовщики, аптекари и многие другие стали незаменимыми благодаря снятию препятствий.

Наконец, значительно возросла потребность в репутации с определенными NPC. Налаживание отношений с различными NPC ниже мифического ранга может улучшить взаимодействие между игроками и NPC.

Первая стадия боевого реализма, с другой стороны, пролила свет на реализацию веса снаряжения и создала требование ручного управления. Игрок больше не мог активировать навык, просто сосредоточившись на его присутствии в меню навыков.

Теперь игроки могли активировать навыки, только снабдив уникального персонажа в своем сознании необходимой маной или любыми другими источниками энергии, а затем выполнив ручное описание навыка, предоставленное этим персонажем.

Скорость атаки и скорость передвижения получили некоторые ограничения и теперь в значительной степени зависели от атрибутов.

Чтение всей этой информации озадачило и Бастиона, и Немеана, и Альтаира.

"Значит... теперь задержка активации умений станет намного больше?" Альтаир помрачнел, вспомнив о физических требованиях к своим навыкам. Класс ассасина требовал чрезмерной скорости, чтобы высвободить большинство навыков, но если все они выполнялись вручную, Альтаир несколько пожалел, что выбрал этот класс.

Однако у Алисы все было еще хуже. Ее навыки требовали уникального потока маны для



Тем временем Киран вытянул руку и сосредоточился на одном из слабых символов, которые кружили вокруг огромной конструкции, похожей на багровый драгоценный камень. 'Это, должно быть, Кровавая Мания, поскольку она является основой моего класса. Однако...

Киран заметил нечто странное в этой конструкции - вершина была раздроблена. Фрагментированные конструкции означали, что навык был либо неполным, либо игроку не хватало фундаментального понимания, что ограничивало возможности пользователя.

Тем не менее, у Кирана не было решения проблемы фрагментированного состояния, поэтому он продолжил фокусироваться на одном из второстепенных персонажей. Нужная информация всплыла в его сознании, и через мгновение Киран манипулировал энергией крови.

Киран смотрел на остальных, а над его ладонью струился сгусток вязкой красной энергии. Алису и остальных вскоре охватило благоговение, но оно быстро сменилось завистью, когда они заметили, насколько легким казалось это зрелище.

"Ты урод, ты знаешь это?" ворчал Бастион.

"Спасибо", - искренне улыбнулся Киран. Это только еще больше разозлило Бастиона, он топтался на месте, как младенец, закатывающий истерику.

"Это было сделано благодаря пониманию моего навыка. Изменения не так сложны, как ты думаешь. Прежде чем жаловаться, изучи персонажа, помещенного в твой разум. В первый раз, когда вы это сделаете, появится своего рода карта. Не пытайтесь активировать свои навыки, пока эта карта не закрепится в памяти. Переходить к физическим попыткам следует только после того, как этот этап будет завершен. Иначе вы только расстроите себя", - говорит Киран.

Поскольку остальные поспешили опробовать изменения, они пренебрегли помощью, предоставленной для адаптации к этим изменениям. Но Киран не упоминал об этом до тех пор, пока все они не столкнулись с неудачей, потому что неудача часто является величайшим учителем.

Ошибки были неизбежны, но и желательны. Ошибки обозначали ощутимую проблему и открывали путь к совершенствованию. В конце концов, нет ничего более приятного, чем документировать свой прогресс. Это относится ко всем аспектам жизни; совершенствование приносит удовлетворение.

Жалобы стихли, когда Киран объявил перерыв на поездку. Это дало Алисе и остальным время разобраться в так называемых картах, о которых говорил Киран. Вкратце, карты указывали, где следует концентрировать и изгонять ману, чтобы высвободить навык.

Однако вскоре эти карты вызвали вопрос.

"Подождите... а можно ли перезаряжать навыки?" задалась вопросом Алиса.

Что произойдет, если простое заклинание "Огненный шар" питается маной, превышающей требуемое потребление? Больше не было маркеров, указывающих на количество перемещаемой маны; теперь пользователь должен был сам решать, достаточно, недостаточно или слишком много маны.

Чтобы понять это, игрокам нужно было зайти в библиотеки и провести исследование, касающееся размера

<http://tl.rulate.ru/book/77448/2994921>