

Глава 8. Танцы со скелетами (Часть 1)

Виртуальная реальность вышла на передовую современной эпохи, все из-за отсутствия всяких ограничений. В виртуальном мире, каждый может стать Халком, Железным человеком, или даже Мэрилин Монро. Можно развезжать по улицам быстрее чем на самолете, или прыгать со скал без парашюта.

Все возможно.

Но это не значит, что она была прекрасна во всем.

Все не так просто.

Хотя в виртуальном мире было возможно абсолютно все, но далеко не каждый осмелится это сделать. Спрыгнуть со скалы? Конечно, ты не почувствуешь боли, но большинство не наберется храбрости это сделать. А если бы могли, то не было бы людей, что вечно пускались бы в слезы на своих учениях.

Это было самым большим препятствием, которое требовалось преодолеть в ВР играх, особенно РПГ.

Виртуальные игры давали игроку сил завалить медведя голыми руками, но только двоим или троим из десяти это удавалось.

На это было две причины.

Во-первых, некоторым просто не хватало на это сил. Допустим твой автомобиль мог разгоняться до 600 км/ч, но большинство больше 200 не наберут. Дело не только в страхе, просто для этого так же требуется опыт вождения, ну и талант конечно же, чтобы на подобной скорости не врезаться при каждом повороте.

Во-вторых, отвращение при убийстве живых существ. В виртуальном мире все выглядит реально.

В первом случае, все зависело от самих игроков, но со второй задачей требовалось разобраться уже самим создателям данного контента. Создатели ВР игр решили разрабатывать свои игры так, чтобы на ней было проще сосредоточиться.

В случаях, если при разрезание мечом выплескивается фонтаны крови, если существа на последнем издыхание и ты чувствуешь как прекращается биться его сердце, или просто у него вываливаются кишки из пробитого брюха, то создатель подобного контента оказывался за решеткой.

Как результате, по началу все ВРММОРПГ игры были немного детскими. Монстры все были в квадратах или с желеподобными телами, чтобы игра была менее жестокой. А в некоторых играх вообще вместо крови проливались конфетки.

Но "Полководец" был другим.

Основной акцент в нем был уделен на убийстве монстров, и создатели игры считали, что шлифовка данного направления, это прямой путь к успеху.

Поэтому они сделали игру максимально реалистичной.

А реалистичность - это жестокость. Кровь летела во все стороны. Никакого мяса и мозгов, но кровь была реальной. И игроки всегда могли отключить данную функцию, и сам факт этой опции полностью менял весь взгляд на игру.

При получении ран, монстры не сидели словно валуны, они злились, рвали и метали. Они сбежали, чтобылизать свои раны, и наоборот, рвались в бой когда исцелялись.

Именно поэтому "Полководцу" уделялось столько внимания. Битвы в нем были самыми жестокими и самыми захватывающими, нежели в остальных играх.

А для тех кто играл в ВР игры впервые, это был словно вызов. Было множество людей, кто не мог приспособиться к игре, и это после того как отвалил за нее не маленькую сумму денег.

"Полководец" решил эту проблему просто.

Они создали очень простой tutorial - учебник. Разработчик данного tutorialа сказал следующее.

"Если не хочешь играть - не играй. Я не иронизирую, это мой тебе искренний совет. У тебя нет никаких причин играть в эту игру, если тебя это слишком напрягает. Помимо "Полководца" есть огромный выбор других игр. Поэтому не играй, если нет желания. Зачем же тратить на это деньги и тем более заставлять себя?"

Конечно потом прошел слух, что это сотрудник потом дал свои письменные извинения... и все таки, новичкам приходилось проходить 280 минутную обучение, чтобы начать в "Полководец".

Этот учебник содержал множество боевых постановок, от убийства монстров, да их тотального уничтожения.

Большинство новичков выходило оттуда полностью вымотанными.

Как раз в это время.

Замок Фигар!

Трактир 'Новичок', находившийся в замке Фигар, славился своим дынным пивом.

Это место всегда переполнено новичками, ведь именно сюда они попадали после прохождения учебного курса. Прямо сейчас эти новички сидели полностью измотанными за столиками трактира, и глядели на дынное пиво, которое им полагалось за прохождение tutorialа.

'Какого черта!'

'Это не игра, а какая-то пытка...'

'Может мне все таки продать свой V-Gear? Я не думаю, что и дальше смогу продолжать в таком же духе, если все будет так же как и в учебке...'

Пускай все уже позади, но они до сих пор оставались в шоковом состоянии. Они прекрасно слышали о печально известном учебнике "Полководца", но не ожидали, что все будет ТАК плохо. Конечно, после всего испытанного, они пересмотрели свои взгляды на это.

Большинство игроков сейчас лишь заняты обдумыванием, продолжать ли им дальше играть в

"Полководец" или нет.

И тут появился игрок, чье поведение разительно отличалось от остальных.

"Фуух!"

Этот парнишка спускался на первый этаж, потягивая руки, словно после разминки. У него было расслабленное выражение, как после парилки.

'Наконец-то я снова чувствую свое тело.'

Этим парнем был Ан Джэюн, точнее Хурокан.

'Как же давно у меня не было хорошего боя. Как по мне, то человек хотя бы раз в жизни, да должен увидеть как льется кровь.'

По его словам, учебник годился только для разминки. Сейчас Хурокан был навеселе.

'Такое чувство, словно вернулся домой.'

Чувство, словно лосось вернувшийся в родную воду.

Хурокан наконец-то почувствовал, как одел свою родную одежду. Поэтому он чувствовал себя очень хорошо, и шел напевая, при этом постукивая в такт.

Остальные игроки, что находились в раздумьях, смотрели на него как на призрака.

'Кто он?'

'Он там что, вообще рассудка лишился?'

'Он напевает? Он ведь тоже новичок, одежда тому доказательство. Так какого хрена он тут напевает?'

Обычно никто не обращал внимания на остальных, ведь они только что вышли из пятичасового, долгого и мучительного сражения. Поэтому Хурокан казался им просто... безумцем.

С другой стороны Хурокану было все равно на остальных. Он даже не замечал их.

Ему на все это было просто до лампочки.

Именно в этот момент владелица трактира обратилась к Хурокану.

"Хорошо постарался. Это конечно не много, но вот, выпей за счет заведения за проделанную работу."

[Вы великолепно справились с обучением. Вы получили 1000 мл. дынного пива в качестве награды.]

Пока приятный женский голос ласкал его слух, НПС передала ему стакан пива. Хотя больше он походил на кувшин, который Хурокан тут же принялся в себя вливать.

"Кхааа!"

‘Как же мне этого не хватало!’

Пока пиво лилось через горло, сладких аромат дыни добавляло свежести во рту.

‘Если подумать, то когда я в последний раз пил дынное пиво... вероятно, еще до сражения с этими ублюдками из "Штормовых охотников", давненько получается, не правда ли?’

Дынное пиво было лакомством доступным только в мире виртуальном. Оно было разработано при партнерстве с лучшими гурманами виртуального контента - Прекрасный Вкус. Меню изысканной кухни "Полководца" было так же популярно, как и его сражения, поскольку никогда раньше не виданные блюда и вкусы можно было попробовать лишь здесь, в виртуальном мире.

“Хух!”

После того как он выпил свое пиво, Хурокан быстро вышел из трактира на улицу, где его встречали яркие лучи солнца.

‘Я вернулся!’

Великий Палач Хурокан вернулся в "Полководец".

□□□

[Хурокан]

- Уровень 1

- Класс: Начальный

- Титулы: 1

- Характеристики: Сила (3) / Выносливость (3) / Интеллект (3) / Магия (3)

Хурокан уставился на голографический интерфейс перед своим лицом.

Глядя на окно характеристики, он испытывал противоречивые чувства.

Конечно это была не вся его статистика. Если покопаться глубже, то можно было найти более расширенную ее версию. Рассчитывалось более десятка резистов для различных атрибутов, физ. и маг. защита, бонусы к скорости передвижения, и многое, многое другое... конечно же, у всех Топ-игроков "Полководца" в ней водилось множество цифр. Просто смотреть на эти запредельные цифры уже приносило удовольствие.

Конечно Хурокан не был исключением.

Но глядя на эти тощие циферки у него сводило желудок.

‘Мне предстоит много работы...’

Задача первостепенной важности, это заполнить цифрами его окно характеристики.

Но помимо этого были и другие дела.

‘Хорошо, самое время получить себе класс.’

Получение класса.

Это было не трудно.

"Полководец" имел очень сложную систему боя. Если бы и подготовка к бою была бы сложной, то в нее бы никто не играл.

Поэтому вся предбоевая подготовка была простой.

Выбор класса тому яркий пример.

В большинстве игр выбор класса был довольно сложным процессом. Требовалось достигнуть определенного уровня, запускались длинные цепочки заданий, или вообще отправляли игрока за три девять земель.

Но в "Полководце", располагалась Башня Классов, это примерно в 10 минутах ходьбы от Таверны 'Новичок'. Мечник, маг и жрец, более 90% игроков "Полководца" выбирали именно эти классы. Никто сильно не беспокоился об этом, ведь стиль их игры полностью зависел от выбранного ими пути, т.е. пути развитие древа навыков.

Некромант, что хотел себе взять Хурока был ответвлением Мага.

‘Стать Магом, затем выбрать направление черной магии.’

Когда игроки выбирали Мага, то им приходилось делать выбор.

Черная или белая магия.

Выбирая черную магию, ты становился черным магом. Если черный маг в древе навыков выберет путь Некроманта, то его прозовут Некромантом.

Игрок первого уровня мог в любое время обрести несколько навыков или заклинания при выборе своего класса. Другими словами, можно было начинать магичить с 1 уровня.

Игра не надоедала игрокам цепочкой нудных заданий, перед тем как вступить в бой. Создатели понимали, что именно сами сражения так возбуждали игроков.

'И где искомое?'

В черной магии было множество ответвлений.

Большинство выбирало магию атакующего типа. Игроки выбирали атакующий тип по причине того, что эта магия им позже пригодится в игре.

Проблема заключалась в самой прокачке заклинаний, ведь чтобы на высоких уровнях раскидываться высоко ранговыми заклинаниями, сначала требовалось прокачать низко ранговые. Очень муторно прокачивать низко ранговые заклинания, когда ты сам уже приличного уровня. Ведь лучший способ прокачать заклинаний это постоянное их применение, при чем на монстрах твоего же уровня.

Параллельная прокачка заклинаний и своего уровня.

Вот самый лучший способ их поднятия.

‘Призыв скелета.’

Основным древом навыка Некроманта, был именно призыв скелета.

Если уровень этого заклинания будет низким, то не видать ему других заклинаний.

Планы на будущее были очевидны.

'И так, давай посмотрим пупсик, чем ты сможешь меня порадовать.'

Да, я сделал это. Добил вторую главу. ☐(☐▽☐)☐

Кто красавчик? Я красавчик!

Вот она - моя первая платная глава. Покупайте. (□∪□)

Ладно, шучу. Вряд ли сейчас все побегут покупать мои главы.

Но сам факт их существования, меня сильно радует. $\neg(\Box\nabla\Box)$

Ну, а так как бесплатки выходят все с такой же регулярностью, то я дважды доволен собой.

Всем счастливо. (^

<http://tl.rulate.ru/book/1140/29749>