

Мир совершенствующихся — это мое первое произведение, созданное в память о первом прочитанном мною сетевом романе «Путешествие в эфирные дали». Сейчас над ним пронесли ветры цензуры, и публикация временно приостановлена из-за того, что в тексте оказалось слишком много неподобающих моментов. (Ситуация с «Красной площадью» аналогична: поскольку в дальнейшем сюжет мог затронуть «криминальную тематику», я сейчас перерабатываю план).

Хочу дать читателям обещание: как только цензура отступит, «Мир совершенствующихся» обязательно будет дописан. Низко кланяюсь.

Эта история о виртуальной реальности написана в память о романе «Одиноким странник» автора по прозвищу Батя-Червь. Именно эта книга заставила меня проникнуться симпатией к «естественному» характеру самого автора и, кхм, немного испортиться. О том, что именно подразумевается под «естественным», мы все прекрасно понимаем без лишних слов.

Я пишу книги, чтобы заполнить пустоту в голове, поэтому этот свежий и легкий сетевой роман появился в планах как раз в тот момент, когда «Мир совершенствующихся» переживал трудные времена. Надеюсь на ваше понимание и на то, что вам понравится новая история.

Настройка игровой механики — это невыносимо сложная задача, и я, будучи по профессии игровым художником, знаю это не понаслышке. Над одной онлайн-игрой трудятся целые команды — планировщики, продюсеры, программисты, — и количество потраченных ими нервных клеток способно опоясать земной шар не один раз. И даже при таком подходе в играх постоянно возникают баги, что уж говорить о вымышленной механике. Поэтому я могу лишь пообещать, что постараюсь свести количество ошибок к минимуму, и буду рада, если вы, мои дорогие читатели-ангелочки, предложите свои идеи или укажете на недочеты.

Учитывая прошлый опыт с «Миром совершенствующихся», многие просили меня публиковать настройки мира, чтобы не забывать детали сюжета из-за его длительности и не перечитывать всё заново. Поэтому я выкладываю часть данных, которые будут дополняться по мере написания.

Основные сведения о мире:

После Великого межзвездного переселения Земля стала центром, вокруг которого объединились шесть обитаемых планет, образовав Британское содружество. Государственным языком стал федеральный, вся культура прошла процесс китаизации под защитой федеральных вооруженных сил. В этот период жизнь граждан стала невероятно спокойной, стремительно развивались машинные программы и голографические технологии, однако полноценного искусственного интеллекта, способного к самостоятельному мышлению, так и не было создано.

Так продолжалось до тех пор, пока компания «Е» не разработала и не активировала суперкомпьютер «Сновидение». Обнаружив, что он обрел сознание, компания выпустила голографическую игру «Цзянху», названную «полностью интеллектуальной онлайн-игрой». После множества закрытых тестов, ради безопасности и отладки технологий, был наконец

открыт публичный доступ.

Однако мало кто знает, что часть интеллектуальных NPC в «Цзянху» управляется реальными людьми. Это делается для контроля и сдерживания «Сновидения», причем здесь не обошлось без влияния федеральных вооруженных сил. Этот факт стал секретом, который строго хранят сотрудники компании.

Игровые настройки «Цзянху»:

Шесть главных городов: Чанъань, Сучжоу, Чэнду, Лоян, Цзиньлин, Яньцзин.

Характеристики персонажей делятся на шесть типов:

Сила: влияет на физический урон и грузоподъемность.

Интуиция: влияет на критический урон, понимание и урон от внутренних навыков.

Выносливость: влияет на запас здоровья и защиту.

Ловкость: влияет на скорость передвижения, скорость атаки и уклонение.

Меткость: влияет на вероятность попадания и дополнительные бонусы к урону.

Парирование: влияет на снижение урона и отражение атак.

Об интеллектуальных NPC:

Ими тайно управляют специально отобранные сотрудники. Условия отбора крайне специфичны: они выступают в роли наблюдателей за «Сновидением» и одновременно являются компромиссом между суперкомпьютером и Федерацией, поэтому их действия ограничены программными рамками «Сновидения».

Интеллектуальные NPC не могут повышать уровень, он фиксирован. При равных уровнях их базовые характеристики выше, чем у игроков, но из-за фиксированного уровня в дальнейшем они могут усиливаться лишь за счет распределения очков характеристик и изучения высших навыков, поэтому их потенциал роста ограничен.

О ездовых животных и питомцах:

Они классифицируются как неигровые персонажи, поэтому их уровень также фиксирован. Однако они проходят три стадии роста: детеныш, взрослая особь, особь в расцвете сил. По мере роста увеличиваются их очки характеристик, но по достижении стадии «в расцвете сил» развитие прекращается.

О взаимодействии:

Между игроками: можно добавить друг друга в друзья через обмен именными карточками, только после этого возможно общение без ограничений по дистанции.

Если друзья находятся в одном городе или на одной карте, доступен «голосовой шепот» (личные сообщения). Если в разных — можно использовать почтовых голубей, купив их. Игроки, не состоящие в списке друзей, не могут так общаться, даже зная имена друг друга — им доступны только обычные диалоги в локации.

Между NPC и игроками: они не могут обмениваться карточками, но NPC могут передать игроку «памятный знак», с помощью которого игрок может передать сообщение через городскую управу.

О группах:

Создать группу могут только те игроки, которые получили соответствующий «строй» и соответствуют условиям. В зависимости от свойств «строя» участники получают бонусы, а количество человек в группе ограничено. Например, «Строй трех талантов» (группа из трех человек), «Строй четырех символов» (группа из четырех человек) и так далее.

Внутри группы атаки союзников не наносят урона другим членам группы.

Примечание: когда автор пишет «отряд», имеется в виду просто группа людей, а не конкретный «игровой режим группы». Если подразумевается механика группы, это будет указано отдельно.

О штрафах за смерть:

В онлайн-играх неизбежны сражения, но в них часто пропадает страх смерти, ведь от любой погони можно спастись, просто выйдя из игры.

Здесь я использую механику из «Одинокого странника» Бати-Червя: если уровень здоровья ниже 1%, выход из игры запрещен, а при смерти персонаж теряет один уровень.

О соотношении внутренних навыков, высших приемов, навыков и техник:

Внутренние навыки: отображаются в панели персонажа через шкалу «Ци», используются для расхода при применении приемов. Высокоуровневые внутренние навыки дают дополнительные эффекты.

Высшие приемы: уникальные наследуемые техники, обычно очень мощные, образующие отдельную систему.

Навыки: боевые приемы и удары, их классификация крайне сложна и разнообразна.

Техники: самые эфирные и изысканные, имеют особые эффекты. Даже при одинаковых приемах разные техники кардинально меняют стиль боя.

О курсе валют (личное допущение автора, не стоит воспринимать слишком серьезно):

1 золотой = 100 официальных серебряных = 100 федеральных торговых баллов = 150 дробного серебра = 15 000 медных монет.

(Автор полагает, что именно из-за того, что федеральные баллы можно обменивать на игровое

серебро, главный герой такой невероятно скупой).

<http://bllate.org/book/19420/1901744>