World of The Living Dead

<http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_the_Living_Dead>

<http://www.onrpg.com/articles/the-world-of-the-living-dead-preview/>

|  |  |
| --- | --- |
| World of the Living Dead (WoTLD) : Resurrection was a real-time zombie survival strategy browser game developed using OpenStreetMap to provide the underlying game world, with in-depth gameplay features to make a browser-based massively multiplayer online role-playing game accessible on desktop, tablet and mobile devices.  The game was set in a post-apocalyptic Los Angeles, overrun by the zombie apocalypse.[1] Players were tasked with commanding, sustaining, and protecting one or more squads of survivors as they roamed the deserted streets and fought for survival. Players assumed the role of an operative taking a satellite view of the situation, and radioing in orders akin to classic early 90's of the National Emergency Control and Relief Agency (NECRA),[2] a government agency tasked with rebuilding civilization. Players couldn't control the survivors individually, but instead used squad-level controls to accomplish objectives.[3] The game had player vs. player PvP, Faction gameplay and player vs. environment PvE elements.  WoTLD: Resurrection ran its first round of Closed Beta Testing in October 2013. The second test began in December 2013, with the game being released to the public on 21 February 2014.[4] | Мир живых мертвецов (WoTLD): Воскрешение было в реальном времени стратегия игры выживание зомби-браузер разработан с использованием OpenStreetMap, чтобы обеспечить основную игровой мир, с углубленным геймплей функций, которые делают на основе браузера многопользовательская онлайновая ролевая игра доступна на рабочем столе, таблетки и мобильных устройств.  Игра была создана в пост-апокалиптическом Лос-Анджелесе, захвачена зомби-апокалипсиса. [1] Игроки было поручено командовать, поддерживая и защищая одну или несколько отрядов оставшихся в живых, поскольку они бродили по пустынным улицам и боролся за выживание. Игроки на себя роль оперативного принятия спутниковым представление о ситуации, и сеанс связи в заказах сродни классическим начале 90-х годов народного контроля чрезвычайным ситуациям и агентство помощи (NECRA), [2] правительственного агентства поручено восстановление цивилизации. Игроки не могут контролировать выживших индивидуально, но вместо того, чтобы использовать элементы управления Сборная уровне для достижения целей. [3] Игра имела игрок против игрока PvP, фракции геймплеем и игрок против окружающей среды PvE элементов.  WoTLD: Воскрешение побежал первый раунд закрытого бета-тестирования в октябре 2013 года второе испытание началось в декабре 2013 года, игра выпускается для публики 21 февраля 2014 года [4] |
| WoTLD was originally conceived by Dave Barton in 2007. Development began in mid-2009 with the help of Kulpreet Singh.[6] Open beta was originally planned for December 2010,[6] and featured a game engine that incorporated Google Maps. It went into Closed Beta in late 2010, and Open Beta in 2012. However, the developers encountered a severe problem as the Google Maps API, which the game was built around, could not handle large numbers of concurrent players. This meant that the game, which was built around moving through the game's landscape, reacting in real time to noise and other players, did not scale well. Development of all the gameplay elements continued, and the game continued to receive updates until May 2013 when it was announced to be shutting down the following month, allowing the developers to bring the game forward on the new OpenStreetMap system. In June 2014, servers closed, allowing the developers to refocus all efforts to rerelease the game as World of the Living Dead: Resurrection. | WoTLD был изначально задуман Дэйв Бартон в 2007 году разработка началась в середине 2009 года с помощью Kulpreet Сингх. [6] Открытое бета-был первоначально запланирован на декабрь 2010 года, [6], и в нем игровой движок, который включал Google Maps. Он пошел в Закрытое бета-версии в конце 2010 года, и Открытое бета-тестирование в 2012 году, однако, разработчики столкнулись с серьезной проблемой, как API Google Maps, которые игра была построена вокруг, не мог обрабатывать большое количество одновременных игроков. Это означало, что игра, которая была построена вокруг движется через пейзаж игры, реагируя в реальном времени на шум и других игроков, не очень хорошо масштабируется. Разработка всех элементов геймплея продолжается, и игра продолжала получать обновления до мая 2013 года, когда было объявлено, будет закрытие следующем месяце, позволяя разработчикам довести игру вперед по новой системе OpenStreetMap. В июне 2014 года, серверы закрыты, что позволяет разработчикам сосредоточить все усилия, чтобы переиздать игру, как World живых мертвецов: Воскрешение. |
| In early 2013 the developers chose OpenStreetMap as a replacement. The first phase of Closed Beta Testing began on 10 October 2013 with over 300 testers, which ended in late November 2013 after initial bug fixes were rapidly deployed, and rebalancing of all metrics tweaked regularly. This shut down in November 2013, allowing the developers some time to address many issues, and re-boot the game to run a full cycle of the game, based on achieving a Faction-based end-game goal of researching a solution to the Zombocolypse.  The second round of Closed Beta Testing began on 1 December 2013, and ended on 21 February 2014, with the removal of the beta key requirement, a rebalancing of the cooldowns to allow regular solo sessions throughout the day, and updates to allow single players to win the game. The developer have promised a Championship Trophy, which will be webcast, and the winner(s) will have their name engraved on the trophy as Round 1 Winners. | В начале 2013 года разработчики выбрали OpenStreetMap в качестве замены.Первый этап закрытого бета-тестирования началась 10 октября 2013 года более 300 тестеров, которые закончились в конце ноября 2013 после начальных исправления были оперативно развернуты, а также уравниванием всех метрик регулярно отстроить. Это закрыли в ноябре 2013 года, что позволяет разработчикам некоторое время для решения множества проблем, и вновь загрузить игру, чтобы запустить полный цикл игра, основанная на достижении фракции на основе конечных игры цели исследования в решение Zombocolypse ,  Второй тур закрытого бета-тестирования началась 1 декабря 2013 года, и в конечном 21 февраля 2014 года, с удалением требования бета-ключ, перебалансирование кулдауны, чтобы очередные сессии сольные течение дня, и обновления, чтобы отдельные игроков выиграть игру.Разработчик обещали трофей чемпионата, который будет транслироваться, и победитель (ы) будут иметь свои имя выгравировано на трофей, как 1-го раунда победители. |
| The interface of WoTLD made use of OpenStreetMap and was set in a post-Apocalyptic Los Angeles . Much of the gameplay consisted of moving around the game world, a grid made up of 500m x 500m squares with occasional skirmishes with the zombies and the injuries that occur from such battles. In each zone, players had options to engage "zeds" scavenge for items, engage opponents, collect research samples or construct safehouses.  There were several thousand locations on the map, once a player had moved his/her team onto these locations several actions became available. These actions ranged from scavenging the zone for resources to tagging the walls to mark your passing. Squads were marked with small icons on the map, and opposing players, as well as notable buildings are scattered around the map. Movement consisted of moving through the game world step by step. Combat was not "seen" first-hand, instead popping up as a series of combat reports, detailing any injuries, kills and/or deaths.[7] As your characters progress, fear, and fatigue start to take its toll, making your survivors less efficient.  With a complex system of needs, food and water became critical resources in the game and players had to manage hunger and thirst. After passing a certain amount of days at maximum thirst or hunger, survivors would go AWOL, moving to a random location on the map, from which they needed to be recovered by the player. Hunger and dehydration would also hinder the survivor's performance, slowing him/her down in combat, making them an easier target. Thus, every expedition had to be carefully planned before ordering your people to leave the relative safety of your safehouse. Players who returned between gameplay sessions to their safehouse would see their health recover, and fear and fatigue drop, and these could be sped up through development of the appropriate skills.  Instead of defining hordes as specific beings, or even as a number, WoTLD used a unique definition of "z-density", defining the density of zombies within a block instead of the actual zombie count.[6] Level of density is defined by a scale of colors, providing a better visual at a first glance. | Интерфейс WoTLD использовали OpenStreetMap и был установлен в пост-апокалиптическом Лос-Анджелесе. Большая часть геймплея стало перемещение по игровому миру, сетка из 500 млн х 500 м площадей с редкими перестрелками с зомби и травм, которые происходят из таких сражений. В каждой зоне, игроки были варианты по привлечению "Zeds" мусор для предметов, заниматься противников, брать образцы исследований или создания конспиративных квартир.  Были несколько тысяч мест на карте, как только игрок переехал его / ее команда на этих местах несколько действий стали доступны. Эти действия в диапазоне от очистки зоны в ресурсах для пометки стены, чтобы отметить свой прохождение. Отряды были помечены маленькими пиктограммами на карте, и противоположные игроки, а также известные здания разбросаны по карте. Движение стало перемещение по игровому миру шаг за шагом. Боевой не "видел" из первых рук, а не выскакивают в виде серии боевых донесений с подробным описанием всех травм, убийств и / или смертей. [7] По мере продвижения ваших персонажей, страх и усталость начинают сказываться, делая ваш выжившие менее эффективным.  Со сложной системой потребностей, продуктов питания и вода стала критически важных ресурсов в игре и игрокам приходилось управлять голодом и жаждой. После прохождения определенного количества дней при максимальной жажды или голода, оставшиеся в живых бы в самоволку, двигаясь в случайном месте на карте, откуда они должны были быть извлечены с помощью проигрывателя. Голод и обезвоживание также снизить производительность по случаю потери кормильца, замедляя его / ее в бою, что делает их легкой мишенью. Таким образом, каждый экспедиция должна была быть тщательно спланированы, прежде чем заказать людей покинуть относительную безопасность вашего явочной квартире. Игроки, вернувшиеся между геймплея сессий их явочной квартире будет видеть, что их здоровье восстановить, и страх и усталость капли, и они могут быть ускорено за счет развития соответствующих навыков.  Вместо определения орды как конкретных существ, или даже в виде числа, WoTLD используется уникальный определение "Z-плотности", определение плотности зомби в блоке вместо фактического подсчета зомби. [6] Уровень плотности определяетсяцветовая гамма, обеспечивая лучшее визуальное на первый взгляд. |
| With all the games centered on zombie apocalypses going around, I cannot say that I was surprised hearing about a browser game that shares the same theme. [The World of The Living Dead](http://www.onrpg.com/MMO/World-of-the-Living-Dead) is a free-to-play MMO browser game that puts you in charge of a group of people, helping them survive the undead horde. This is not just your average Left for Dead or Dead Rising survival mode, and it does not revolve completely around getting more ammo and shooting down lifeless brain eaters. The World of The Living Dead lets players feel the intensity of having to enter a world contaminated with zombies, where you, as an agent of NECRA (National Emergency Control and Relief Agency) must rescue survivors, while ensuring their safety. | При всех игр сосредоточены на зомби апокалипсиса, идущих вокруг, я не могу сказать, что я был удивлен, слух о браузерной игре, которая разделяет ту же тему.Мир живых мертвецов является MMO-игра бесплатно-игры, которая ставит вас на попечении группы людей, помогая им выжить нежити орду. Это не только ваш средний уехал в режиме DEAD OR Dead Rising выживания, и это не вращается полностью вокруг получения более боеприпасы и сбил безжизненные едоков мозга.Мир живых мертвецов позволяет игрокам почувствовать интенсивность того, чтобы войти в мир загрязненную с зомби, где вы, в качестве агента NECRA (Государственный контроль чрезвычайным ситуациям и агентство помощи) должны спасти оставшихся в живых, в то время как обеспечение их безопасности. |
| After logging in for the first time, you will be prompted to do the ingame tutorial, it is a bit confusing at first, at least until you get used to the ingame interface. One thing you must know is that the whole game revolves completely around the map interface, as players must visit certain locations in order to gain new party members, gather food and pick up ammunition. I would personally advise you to fulfill these conditions as soon as possible, as they unlock various items that can aid you as you journey across the now bloody streets of LA. | После входа в систему впервые, вам будет предложено сделать игрового курса обучения, это немного запутанным на первый, по крайней мере, пока вы не привыкнете к интерфейсу в игре. Одна вещь, вы должны знать, что вся игра вращается полностью вокруг интерфейс карты, так как игроки должны посетить некоторые места, чтобы получить новых членов партии, добывать пищу и забрать боеприпасов. Я бы лично посоветовал вам выполнить эти условия как можно скорее, так как они разблокировать различные предметы, которые могут помочь вам, как вы путешествие по настоящее время кровавых улицах Лос-Анджелеса. |
| Interesting buy Confusing | |
| What I really liked about this game is how players can leave graffiti messages to other players upon visiting a structure. It's really fun, considering the fact that players are most likely to read what you have written regardless of how silly or absurd it may be. Admit it, you're a closet nut when it comes to hidden messages or insider jokes within the game's environment. Cue nostalgia soundtrack here as your remember a particular box stamped with NIN that you needed in Quake for your nailguna tribute to Nine Inch Nails who did the game's soundtrack.  Following this premise, I think that the graffiti messages area particularly good idea that fits well in the genre. A game designed to awaken your survival instincts? You're a player looking for other survivors? What would be a better way to leave clues for other "unaffected" souls about your whereabouts in the environment itself. I'm pretty sure that tech support and customer service would be crappy(ier?) since, the world is in the brink of devastation. Who would care if you don't have a mobile signal anyway. | То, что я действительно любил об этой игре, как игроки могут оставить граффити сообщения другим игрокам после посещения структуру. Это действительно весело, учитывая тот факт, что игроки, скорее всего, читать то, что вы написали, независимо от того, как глупо или нелепо это может быть. Признайтесь, вы шкаф орех, когда речь идет о скрытых сообщений или инсайдерской шутки в среде игры. Cue ностальгия саундтрек здесь как ваш помню данная коробка с печатью с NIN, что вам нужно в Quake для вашего nailguna дань Nine Inch Nails, который сотворил саундтрек игры.  После этого помещения, я думаю, что граффити области Сообщения в частности, хорошая идея, что хорошо вписывается в этом жанре.Игра, разработанная, чтобы пробудить ваши инстинкты выживания? Ты игрок ищет других оставшихся в живых? Что бы лучше, чтобы оставить ключи для других ", не затронутых" душ о ваших местонахождении в самой окружающей среды. Я уверен, что техническая поддержка и обслуживание клиентов будет дерьмовый (МЭО?), Так как мир находится в грани разорения. Кто будет заботиться, если у вас нет мобильного сигнала в любом случае. |
| Freedom of Speech | |
| Another fun feature is the character biography. Believe it or not, players can actually provide and customize the backstory of their rescued survivors. It lets players immerse themselves into the world of the game and think of the characters that they click as actual people who have a story to tell. I think it's a great feature, as it allows players to further personalize and add more depth to a character's storyline. Whether they're just looking to make silly stories or a biographical masterpiece, it's a very unique and fun feature to have. Kudos to World of the Living Dead for featuring such a special system. | Еще одна забавная особенность характера биография. Верьте или нет, игроки могут фактически предоставляют и настроить предысторию их спасли оставшихся в живых. Это позволяет игрокам полностью погрузиться в мир игры и думать о символов, которые они щелкают, как реальными людьми, которые имеют что рассказать. Я думаю, что это отличная возможность, поскольку она позволяет игрокам далее персонализировать и добавить больше глубины сюжетной линии персонажа. Если они просто хотят сделать глупые истории или биографический шедевр, это очень уникальное и забавная особенность, чтобы иметь. Престижность Мир живых мертвецов за показ такой специальный system.rink разрушений. Кто будет заботиться, если у вас нет мобильного сигнала в любом случае. |
| Much like any other MMO, players won't really know what lies beyond the fence until they check it out for themselves. The same could be said for the World of The Living Dead, as players will only be able to see locations like: gunshops, airports, hospitals, and other structures until their team is near it. The map of LA also prompts players about its zombie population through the density meter.  The density meter has five colors that signify the overall number of zombies in that area. | Так же, как и любой другой MMO, игроки не знают, что лежит за пределами забора, пока они не проверить его на себе.То же самое можно сказать и о мире живых мертвецов, так как игроки будут только быть в состоянии видеть местоположение как: gunshops, аэропортов, больниц и других структур пока противоположная команда не будет рядом с ним.Карта Лос-Анджелес также предлагает игрокам о своей зомби населения через плотномер.  Плотномер имеет пять цветов, которые показывают общее количество зомби в этой области. |
| Means of Exploration | |
| The survival gameplay in this game has been executed rather well, seeing as other players can beat you to resources and food. The only way to make sure you have enough resources is to stash them, so that other players cannot loot them for themselves. Players can also scavenge structures for food and items, but the risk of being fatigued may be a bit heavy. | Геймплей выживание в этой игре была выполнена довольно хорошо, видя, как другие игроки могут опередить вас в ресурсы и продовольствие.Единственный способ убедиться, что у вас есть достаточно ресурсов, чтобы спрятать их, так, чтобы другие игроки не могут ограбить их для себя. Игроки также могут собирать структур для производства продовольствия и предметов, но риск быть усталость может быть немного тяжелым. |
| Since LA has become infested with brain-eating beasts, most people have decided to take everything for themselves. This means other groups of survivors are considered as hostile within the premises, and will not think twice about stealing your items, even if they have to loot it from your dead body. PVP in this game is a big choice, seeing as survivors killed during this feature can no longer be resurrected. The only way to recover from this loss is to loot their corpses and start anew. Always stack up on firepower, and make sure your survivors are fit to fight. | Так LA стала зараженная с пожирающих мозг животных, большинство людей решили взять все на себя. Это означает, другие группы выживших считаются враждебными в помещении, и не будет думать дважды о краже ваши детали, даже если они имеют грабить его из мертвого тела. PVP в этой игре большой выбор, видя, как оставшиеся в живых, убитых во время этой функции не может быть больше не воскреснет.Единственный способ, чтобы оправиться от этой потери является грабить их трупы и начать все заново. Всегда стека на огневой мощи, и убедитесь, что оставшиеся в живых нужным бороться. |

<http://mmohuts.com/preview/world-of-the-living-dead>

|  |  |
| --- | --- |
| World of the Living Dead is an RTS that puts you in control of an agent of the National Emergency Control and Relief Agency (NECRA). You’re locked in a secure bunker with several survivors of a zombie apocalypse, and it’s your goal to train them to survive. The game features realistic functions, such as needing food and clean water for the health of your people. The game uses an OpenStreetMaps interface in order to plan routes your colony will take to scavenge for food, water, weapons, and other necessary supplies. Various missions will be available to complete to help in the task as well. | Мир живых мертвецов является РТС, которая ставит вас в управление агента Национального Агентства по контролю за чрезвычайными ситуациями и бедствиями (NECRA). Вы заперты в безопасном бункере с несколькими выживших зомби-апокалипсиса, и это ваша цель, чтобы обучить их, чтобы выжить.Особенности игры реалистичных функций, таких как потребность пищу и чистую воду для здоровья ваших людей.Игра использует интерфейс OpenStreetMaps для того, чтобы планировать маршруты ваша колония будет предпринять, чтобы мусор для пищи, воды, оружия и других необходимых принадлежностей. Различные миссии будут доступны для завершения, чтобы помочь в решении задачи, а также. |
|  |  |

