

Следующие шесть дней и восемь часов Даррен хандрил. Он почти не ел, все время спал, пытаясь убить время и зайти в «Эпоху Богов» быстрее. Неизвестно, благословение это или проклятие, но в его жизни не было никого, кто бы беспокоился его поведением. Родители умерли еще много лет назад, а девушки он так и не встретил. Несмотря на то, что сегодня женщины стали менее требовательны к мужчинам, вряд ли какой-то девушке понравится, что ее парень целыми днями напролет играет в игры.

И вот наконец настал момент, которого он так ждал. До официального запуска «Эпохи Богов» осталось менее получаса. Даррен разделся до трусов и залез в капсулу. Быстро нажав на кнопку и закрыв крышку модуля, он на мгновение оказался в темноте. На дисплее завис обратный отчет – он пока не мог зайти в игру.

Игра начнется через 27 минут 33 секунды

Даррен стиснул зубы и нетерпеливо постукивал ногой, уставившись на медленный отчет таймера. Говорят, если смотреть на закипающий чайник, то он никогда не закипит, и сейчас Даррену казалось, словно время специально замедлилось, чтобы он еще дольше ждал запуска игры.

Пока он ждал, думал о том немногом, что знал об «Эпохе Богов». Практически всю информацию об игре компания Каронайт скрывала от будущих игроков – это было странно. Даррен знал, что игра, как это было сейчас популярно, происходила в мире мечей и магии в эпоху средневековья. Трейлер показал два огромных континента и большой остров на севере, здания различных народов мира. И конечно, они показали несколько захватывающих кадров сокрушительной и красивой магии, чтобы заинтересовать людей, которые любят играть магами.

Однако они ничего не упомянули о возможных классах или игровой системе. Они избегали любых вопросов по этому поводу, отвечая просто, что игроки все узнают, когда начнут играть. Компания Каронайт заверила, что это будет нечто совершенно новое, и что игроки никогда не видели подобного прежде. Даррен сгорал от желания начать исследовать этот мир и изучать новые способы изготовления предметов.

Время, как говорится, никого не ждет. Наконец осталось несколько последних секунд. Как только счетчик достиг нуля, экран исчез и оставил Даррена в кромешной тьме. Послышался легкий гул, мужчина на мгновение ощутил головокружение, а затем ему в глаза ударил яркий свет. Даррен ощутил, что его обнаженное тело парит в воздухе.

Когда лучи света наконец исчезли, Даррен оказался в маленькой белой комнате со стулом и столом. Рядом стояла женская фигура. Он мог судить о том, что это была женская фигура только из-за изгибов ее тела. Она светилась мягким синим светом, а в области глаз и губ – белым. Фигура улыбнулась Даррену и жестом указала ему на стул:

- Пожалуйста, садись, мы начнем создание персонажа.

Голос был определенно женским, но в нем отчетливо был слышен машинный тембр. Естественно это был ИИ.

Даррен сел на стул и с улыбкой взглянул на нее. ИИ махнула рукой и на столе появилась небольшая пачка бумаг и старомодная перьевая ручка:

- Во-первых, нам нужно, чтобы ты согласился с условиями игры. Я должна предупредить, что в договоре присутствует несколько нестандартных пунктов. Самый важный из них – главное правило «Эпохи Богов».

Даррен взглянул на бумаги, а затем на ИИ, и жестом попросил ее продолжить. ИИ улыбнулась:

- Ни одному игроку не разрешается сообщать неигровым персонажам (NPC) «Эпохи Богов», что они NPC. Даже самое незначительное нарушение этого правила приведет к тому, что твой аккаунт будет заблокирован, а персонаж умрет в игре навсегда. Неигровой персонаж, которому ты раскрыл эту информацию, будет удален из игры для предотвращения утечки данных.

Даррен нахмурился. Обычно неигровые персонажи были довольно глупыми. Если игроки не называли ключевых слов или не выполняли определенное действие, они просто игнорировали их.

- Почему? – спросил Даррен.

ИИ объяснила, продолжала улыбаться:

- Все неигровые персонажи в «Эпохе Богов» обладают ИИ. Каждый персонаж уникален. Для них мир «Эпохи Богов» реальность. Если ты станешь относиться к ним как к неигровым персонажам, как в обычных играх, они примут тебя за идиота. Система постоянно наблюдает за каждым взаимодействием игроков с неигровыми персонажами и мгновенно узнает, пытаетесь ли вы прямо, косвенно или случайно сообщить им, кто они.

Даррен не мог сдержать удивления. Каждый неигровой персонаж обладал собственным ИИ и верил, что он живой человек? Это просто невероятно! Насколько мощной была их платформа... Даррен просто представить себе не мог, сколько ресурсов Каронайт вложила в игру. Немного подумав, Даррен понял, что для него это правило не имело никакого значения. Ведь он не имел привычки рассказывать NPC, кто они такие. Даррен кивнул.

ИИ продолжала:

- Жители этого мира будут называть игроков – путешественниками, странниками или

бессмертными. Желательно, чтобы ты не называл термин «игрок», находясь рядом с неигровым персонажем, если в этом не будет необходимости. Все NPC будут знать, что ты не из этого мира. Не спрашивайте меня, откуда – ты узнаешь это по ходу игры.

ИИ одарила Даррена загадочной улыбкой и продолжила:

– Если ты согласен с правилами, то, пожалуйста, подпиши документ, и мы продолжим создание твоего персонажа.

Даррен кивнул. Все было довольно просто и сводилось к тому, чтоб он не позволял NPC знать, что они NPC. Взяв ручку, Даррен быстро пробежался взглядом по документу и подписал его, соглашаясь со всеми условиями. Как только он поставил подпись, документ, ручка и стол исчезли. ИИ улыбнулась и жестом попросила Даррена встать.

Когда ИИ снова взмахнула рукой, появилась трехмерная модель тела Даррена в простой Т-позе, на которой не было ничего кроме трусов. Взглянув на тело, Даррен подумал, что его лицо выглядело вполне симпатичным. Его физическая форма была далека от идеала – мужчина редко посещал спортивный зал, поэтому у него появился небольшой лишний вес. Но он не был толстым. Рост составлял чуть меньше шести футов (182 см) – этот факт его немного напрягал. Его лицо было аккуратно обрамлено копной черных волос. А кристально голубые глаза, которые он считал своей отличительной чертой, как обычно, выгодно выделялись.

ИИ осмотрела тело Даррена, а затем повернулась к нему:

– В отличие от многих игр, в «Эпохе Богов» тебе нельзя выбрать расу, все игроки начинают с обычных людей, и меняются по ходу игры. Также ты можешь изменить свое тело, но не слишком сильно. Что касается лица, ты можешь изменить в нем все, что захочешь, чтобы защитить свою личность.

Даррен снова нахмурился. Одним из главных достоинств большинства VR-игр была настройка аватара. Толстые и уродливые мужчины и женщины могли превратиться в идеал красоты с помощью простого редактирования. Многие люди расстроились бы из-за этого, поэтому Даррен не мог не спросить:

– А почему я не могу редактировать свое тело?

ИИ загадочно улыбнулась:

– Оно изменится с изменением характеристик твоего персонажа. У каждого игрока Эпохи Богов начальные характеристики напрямую зависят от их тел в реальном мире. По мере того, как твои характеристики меняются, изменяется и твое тело.

Даррен удивленно изогнул брови. Это было действительно что-то удивительное и необычное.

Не видя смысла задавать вопросы дальше, Даррен сосредоточился на лице своего аватара. Он не думал, что плохо выглядит, но и не постеснялся улучшить свою внешность. Начиная играть с лишним весом, он был полон решимости иметь хотя бы красивое лицо. Используя ползунки и инструменты, Даррен превратил свое лицо во что-то более красивое.

После проверки эмоций, Даррен не мог не улыбнуться. С таким лицом в игре он обязательно станет настоящим ловеласом. Закончив настройки, он нажал кнопку, подтверждая изменения. Лицо наложилось на его 3D-модель и изменило его до неузнаваемости. Никто не узнает его в реальном мире по лицу.

ИИ коротко кивнула и махнула рукой, после чего появился еще один стол. На нем находилось три автомата с рычагами, поразительно похожие на игровые, но только с одним колесом, покрытым вопросительными знаками, вместо нескольких колес с цифрами. Даррен посмотрел на них и повернулся к ИИ:

- Что это?

ИИ улыбнулась и подошла к столу, указав на автоматы:

- Это колеса судьбы. Я знаю, что у нашего главного дизайнера есть несколько... уникальные вкусы,- ИИ жестом показала на первый автомат: - Каждый игрок получает только одну попытку использования автомата. Когда колесо остановится, ты получишь особую способность. Думай об этом, как об особой способности, которую обычно получают главные герои в книгах про перемещение в другой мир.

Даррен кивнул, он читал уже такие истории, где у героев всегда были какие-то читерские способности. ИИ продолжила:

- Способности в этом колесе варьируются от ранга D, самого низкого, до ранга S, самого высокого. Некоторые способности ранга S могут совершенно сломать баланс игры. У каждого равные шансы получить хорошую способность - всё честно и все счастливы.

Она указала на второй автомат, немного меньший, чем первый:

- Этот автомат особенный, его может использовать только тот человек, который сделал предварительный заказ. Однако способности в нем варьируются от ранга D до A.

Наконец, она показала на последний автомат, того же размера, что и первый:

- Этот последний автомат - особая награда тем людям, кто помогал компании во время создания Эпохи Богов. И не стоит считать, что ты особенный, раз помог нам, ведь нам помогало много разных людей.

Даррен кивнул. Это означало, что несколько известных профессиональных игроков общались с компанией. До сих пор Эпоха Богов уже не была похожа ни на одну из игр, в которую он играл, а ведь он еще даже не попал в сам игровой мир! ИИ указала на первый автомат:

- После того, как ты нажмешь на рычаг, колесо начнет вращаться. В любой момент можешь нажать на кнопку и колесо остановится, предоставив тебе твою первую способность.

Даррен кивнул и подошел к машине, чтобы дергнуть за рычаг. Поскольку он не мог контролировать то, какую способность он получит, то он не видел смысла тратить время, чего-то ожидая, поэтому он почти сразу нажал на кнопку. Постепенно колесо остановилось, но все колесо было заполнено вопросительными знаками, и он не мог понять, какого ранга умение он получил. Только когда колесо полностью остановилось, из щели выскочила небольшая карточка. Подняв ее, Даррен прочитал единственное слово, напечатанное на карточке:

- Трансмутация.

У Даррена были подозрения, что эта способность потенциально могла делать. Трансмутация была обычным делом для алхимиков во многих играх и имела близкую связь с Алхимией. Так что это выглядело довольно хорошо. Кто знает, может он станет Мастером Зелий в будущем? Он с любопытством посмотрел на ИИ, но она ничего не сказала и просто показала на второй автомат. Вздыхнув, Даррен сделал шаг в сторону и потянул за рычаг.

Опять покрывающие колесо вопросительные знаки быстро вращались. Даррен снова быстро нажал на кнопку, останавливая его. Другая белая карточка выскочила из щели. Даррен быстро взял ее и прочитал вслух:

- Быстрая обучаемость.

Поворачивая карточку и так, и сяк, он искал дополнительную информацию, но он не обнаружил ничего, кроме этих двух слов. Он посмотрел на ИИ, но она снова показала на последний автомат. Даррен снова вздохнул и сделал шаг в сторону. Он нажал на рычаг и колесо быстро завращалось, и Даррен просто снова хлопнул по кнопке "Стоп". Появилась последняя карта, которая называлась "Всевидящие глаза".

Держи все три карты в руках, Даррен повернулся к ИИ, который, наконец, заговорил:

- Трансмутация, класс А. Хотя Алхимия тоже имеет навыки к трансмутации, она не настоящая. Трансмутация позволяет ее пользователю менять форму, качество и даже структуру почти любого предмета, используя ману. Чем сложнее изменение, тем больше потребуется маны, навыка и знаний. Быстрая обучаемость, класс С. Позволяет быстрее и легче изучить и улучшать навыки. Но она не применяется к другим врожденным способностям, которыми у тебя есть. Всевидящие глаза, класс S. У этого навыка множество впечатляющих применений, основные из которых - увеличение дальности зрения и спектра использования глаз.

Даррен немного подумал и счастливо улыбнулся. Ему удалось получить способность S класса, но в остальных он был не совсем уверен. Трансмутация могла быть довольно полезной, но для начала ему нужно знать много об игровом мире, чтобы правильно его использовать. Исследования - скучный способ проводить время в игре. Быстрая обучаемость, несмотря на оценку C, казалась полезной, но не могла не отменить вопроса Даррена:

- Что такое врожденные способности?

ИИ засмеялась:

- Это те способности, которые ты только что получил.

Даррен кивнул и подумал о последней своей способности. У нее было довольно властное имя и оценка S класса. Всевидящие глаза. Простая способность видеть чуть дальше не оправдывало его оценку. Даррен обратился к ИИ:

- Почему Всевидящие Глаза оцениваются как S?

ИИ покачала головой: - Я рассказала тебе всё, что могла рассказать. Остальное тебе придется выяснить самостоятельно.

Закончив говорить, ИИ снова махнула рукой. Стол с игровыми автоматами и карты в руке Даррена исчезли, после чего в руках ИИ появилось зеркало. Она подняла его и сказала:

- Посмотри на свои глаза.

Даррен шагнул вперед и посмотрел в зеркало. Он не заметил ничего особенного с первого раза, но приглядевшись получше, он увидел маленькое изменение в своих глазах. Вокруг его черных зрачков появилась тонкая линия из светящегося синего света. Ее сложно заметить из-за его голубой радужной оболочки, но все же возможно:

- Это из-за Всевидящих глаз?

ИИ кивнула и зеркало в ее руках испарилось:

- Теперь создание твоего персонажа закончено. Осталось всего несколько вещей, до того как ты войдешь в мир игры, которые тебе нужно узнать.

<http://tl.rulate.ru/book/20010/413743>