

Свет вокруг был будто в калейдоскопе, менялся, искажался и преломлялся будто под разными углами. Он был ярк словно солнце, при взгляде с Земли, но не было раздражения или боли. Разные цвета смешивались и образовывали новые.

То тут, то там вспыхивали и гасли огни.

Всего мгновение.

Вздых и свет начал собираться. Свет будто притягиваемый магнит, образовал очертания человеческой фигуры без лица и половых признаков.

-Здравствуйте-прозвучал успокаивающий голос.

-Здравствуй-сказал парень.

Он одет в обтягивающий костюм, его назвать толстым нельзя было, но и накаченным тоже, слегка подтянутое тело. Темно-коричневые волосы, такого же цвета и глаза. Слегка пухлое лицо. Рост примерно 175-178 см.

Парень вполне обычный и такой скорее всего, забылся бы быстро. На него не оглядывались девушки, но страшным назвать его трудно было. Простой с виду парень.

-Я И.И. объясняющий любую информацию или функцию в игре.- продолжил голос.

-Хорошо. Я буду называть тебя просто Система. Я сейчас в редакторе персонажа?- спросил парень разглядывая оболочку перед собой.

Он был заядлым геймером и было бы странно если бы он не понял что это за место. Меню у всех игр отличалось, но общие черты все же сохранены. Как меню входа у игр из прошлого века.

-Совершенно верно. Тут вы можете выбрать внешность своего персонажа подобрать расу и изменить ее по желанию.

Перед парнем появился слегка наклонённый список. Он взял его одной рукой, а второй принялся листать страницы и разделы изучая меню.

-Прежде чем начать создание, вам следует выбрать сложность.

Появился еще один список, но более краткий. Прошлый он отбросил в воздух и тот остановился, будто на стенде или подставке.

Благословлённый Судьбой, Небом и Землей.

Наследный принц

Младший принц

Сын министра

Аристократ

Средний гражданин

Нищий

Изгнанный

Псих

Несокрушимый

Неподвластный Судьбе, Небу и Земле.

-В этом списке показаны уровни сложности, чем ниже место в списке, чем сложнее.- голос будто понимал что парень закончил чтение и начал свой монолог прямо в тот же момент.

-В чем смысл этого разделения? В чем разница между уровнями?- задумавшись, спросил парень.

-Если вы выберете, к примеру, Наследного принца, то вы уже будете первым в очереди на престол развитой страны, с большими ресурсами и возможностями, если же изгнанного, то вы будете предводителем группы изгнанного народа, которому пришлось жить на границе с землями монстров и разнообразных опасностей. Но так же, чем выше опасность, тем крупнее ваши награды и сила народа ввиду того, что вы должны выживать в ужасных условиях, где на каждом шагу поджидает монстр с пастью полной слюней и глазами пылающими голодом.

-Скажи мне разницу в силе между Аристократом и Изгнанным.-Подумав сказал парень.

-Один гражданин Изгнанного по силе равен 16 таковым у Аристократа, если брать среднее значение.

-А у первого и последнего?-С интересом спросил парень.

-Более чем в тысячу, смотря от народа и местности.

-Что за земли у игроков и система правления?

-Земли представлены как множество парящих островов, разделяет их бездна, но перемещение осуществимо с помощью врат. С их помощью вы будете путешествовать и захватывать чужие земли или ничейные. Ничейные бывают разными, на некоторых есть орды монстров, а на других деревушки мирных жителей, на третьих же примитивные животные или их отсутствие. Вы можете выбирать на какой остров нападать, но количество и ассортимент зависит от уровня сложности и многих других особенностей вроде географического положения.

-Опять же: Их различие на примере самого легкого и сложного?

-При самом лёгком вы имеете право выбирать остров без ограничений на количество. При самом сложном вы имеете лишь два варианта выбора и они не пропадут пока вы выберете один из имеющихся и не захватите минимум его треть.

-Ладно, тут все понятно, но с системой правления как?- парень напряженно поглядывал на три варианта с конца.

-Какой вы сами пожелаете. Вы можете оставить свою страну и начать странствовать по островам используя специальные предметы, но воспользоваться ими могут лишь те правители, которые отказались от своей страны или вольные граждане, те кто по каким либо причинам покинул свою страну. Опознать правителя можно по знаку на его одежде или украшению вроде короны или диадемы. Если же правитель отказался от своих земель, то его герб имеет трещину, проходящую прямо посередине его одежды и кольца.

-Кольца?

-Кольцо- обязательный знак правителя, он есть у всех и выкован в виде герба правителя, двух одинаковых колец просто нет ввиду их особой энергии, которую они высвобождают для разных целей, от функции печати и до применения специального оружия короля. Оно растет с самим государством и королем. С его использованием принято проводить дуэли королей.

-Ты говоришь, то правитель, то король, это синонимы?

-Да.

-Ладно, имеет ли значение название сложности?

-Ответ на это вы должны сами узнать.

-Значит-да. Тогда, что-нибудь еще дает более высокий уровень сложности?- парень был не обделен умом и сразу понял что его предположение правильно.

-Из-за более опасных условия, с повышением сложности увеличивается не только физическая сила граждан, но еще и их магическая и одарённость граждан в целом. В отличие от легкого уровня сложности, вам придется выбрать один из климатических зон и у граждан будет большая предрасположенность именно к элементу зоны.

-А у легких уровней как?

-У них нейтральные земли сравнимые с летом. Предрасположенности к элементам нет.

Это был справедливо ведь сложности выживания везде разные и хоть какую-та пощадку должна давать.

-Можно ли вторгаться на более легкие уровни.Например Псих может напасть на Сына Министра?

- Ответ на это вы должны сами узнать.

-Хорошо.Сколько людей выбрали самый легкий и самый сложный уровень выживания?

-Точные цифры разглашать запрещается.

-Тогда примерно.

- Благословлённый Судьбой, Небом и Землей.Более 50 млн.

Неподвластный Судьбе, Небу и Земле.Более 50 млн.

-Информация и впрямь примерная, учитывая что население хотя бы одной планеты более 10 млрд.

В 2060 была кровопролитная война между мегакорпорациями и государствами. Население значительно дальше продвинулось в исследованиях, но его рождаемость не сравнима с довоенным временем.Земля из-за войны была вскоре покинута и стала местом многих экспериментов. Люди стали жить на других планетах солнечно системы. Но сразу переселиться не могли и им пришлось жить на ними же уничтоженной планете, из-за чего и могли появиться проблемы с рождаемостью, хоть и успело уже смениться не одно поколение, но

проблема лишь немного отстывает и в одной семье, обычно, не более одного ребенка.

-Хорошо, они скорее всего решили попробовать разные уровни сложности, а потом обнулить и начать на более легкой. Обнуление же возможно?-Парень тихо задал вопрос, кричать смысла не было ведь Система все распознавала без проблем.

-Да. Вы потеряете все достижения, но сможете начать на другом уровне сложности.

Он считал что подобные игры раскрывались лишь на самом высоком уровне сложности, в то время как легкие лишь сдерживали ее.

-Я выбираю-"Неподвластный Судьбе, Небу и Земле".

-Вы уверены?- перед парнем появилось окно с запросом подтверждения.

-Хотел бы я играть в легкую игру, то купил бы The Sims 30 со всеми 25 дополнениями.-Пошутил парень и нажал на кнопку.

Вдруг весь мир начал меняться, гуляющий свет начал собирать вокруг парня.

Тдх

Раздался ели слышимый, отдалённый грохот. Свет образовывал очертания островов и каждый был своего цвета. Цвет скорее всего значил элемент. Были и те что имели два, а то и три элемента. Но были видны лишь очертания островов, будто через размытое стекло.

Затем перед ним предстала новая надпись, он не успел задать вопрос насчет островов.

-Ваше имя?- это уже был вопрос под каким именем парень будет играть.

Парень задумался и решил пока разобраться с именем. Его он выбирал не долго, не коротко и использовал впервые.

-Атерн-уверенно сказал парень .

<http://tl.rulate.ru/book/28699/604130>