

Оказавшись в коридоре, я посмотрел на множество других комнат. Теперь, когда в коридоре не так много народу, я могу поискать игру, которая будет интересной, но не невозможной для моей текущей стадии. Я имею ввиду, что тут множество игр, в которых проще участвовать будучи более опытным Хранителем.

В коридоре я увидел две приметные фигуры. Одной из них была Серафина, которая была примерно в середине коридора, её рука была на плече дёргающегося Хранителя, которого я уже видел раньше. Так как эта встреча была организована ею, я решил подойти и поблагодарить её. Однако, едва я начал приближаться, другой Хранитель посмотрел прямо на меня, и поспешно отошёл.

Смущённая Серафина повернулась лицом ко мне, и тогда её выражение сменилось на понимание.

- А, ты же один из новенький. EarthForceOne, насколько я помню? - она кивнула головой, словно в подтверждение своих слов. - Гримор про тебя упоминал.

- А, привет... Простите, я вам помешал?

Я бросил взгляд в сторону того Хранителя, который убежал.

Серафина лишь горько улыбнулась и покачала головой.

- Не думай о нём. Он всегда себя так ведёт, когда рядом незнакомые люди. Думаю, в последние дни он появляется тут только потому, что его компаньон заставляет его, чтобы он взаимодействовал с людьми.

Я медленно кивнул головой.

- С ним всё в порядке?

- Хмм? Ага, по большей части. Все зовут его Мета, хотя мне не очень нравится эта кличка. Однако, она ему вполне подходит, но лучше обращаться к нему по его настоящему имени, Занос, - объяснила Серафина.

- А почему все зовут его Мета?

У меня было ощущение, что от меня ждали этого вопроса, поэтому я решил его задать.

Хранитель ангел едва заметно улыбнулась, прежде чем ответить.

- Из-за его методов. Он пытается постичь истину, воспроизведя всё в своих собственных мирах. Он - Мета, потому что создал свои собственные игры Хранителей, с 9,999 участниками. Хотя он не смог идеально скопировать систему, так как мы и сами её не до конца понимаем, но ему похоже удалась большая часть, - она хихикнула, прежде чем покачать головой. - По его словам, в его эксперименте даже появилась версия меня.

Я с любопытством поднял бровь.

- А его подёргивания?

- Он параноик. По его мнению, его система это самая идеальная копия, подтверждённая появлением очень похожих Хранителей. Поэтому у него сильная паранойя по поводу любого Хранителя, которого не существует в мирах, которые он создал.

- Ааа... - кажется я понял. - Так значит от считает, что любой Хранитель, который не сгенерирован естественным образом в этих экспериментах, может быть фактором, связанным с истоками этой системы или что-то вроде того?

- Верно, - Серафина кивнула и скрестила руки на груди. - Итак, ты что-то хотел от меня, EarthForceOne?

- Эм, зови меня Дейл, пожалуйста... - сказал я, пытаюсь выдать свою лучшую улыбку. - Я хотел поблагодарить за то что пригласили меня на это событие, и попросить совета об игре. Я хочу попробовать что-нибудь ещё, прежде чем вернуться.

Она снова кивнула, глядя на меня.

- Ну, подскажешь мне что-нибудь, чтобы сузить поиски?

- А! Ух, ну, может что-нибудь захватывающее? Но я бы предпочёл что-то, не требующее слишком много опыта в качестве Хранителя, так как я на этой работе совсем недавно.

Она задумалась на несколько секунд.

- А ты уже пробовал игры симуляции?

Я не сдержался и усмехнулся.

- Как раз оттуда вышел.

- Ааа... Ну, раз ты новенький, то у тебя вероятно ещё нет чемпиона. Или сил для персональной дуэли. Как насчёт гонок? Это не требует от тебя опыта Хранителя, и я полагаю что это вполне захватывающе.

Серафина кивнула своим словам.

Окей, может я и слишком строгие условия задал, но... полагаю я могу дать гонкам шанс.

- А какие правила для гонок?

Серафина слегка ухмыльнулась, когда я спросил об этом.

- Всё просто. Ты можешь либо принести транспорт из своего мира, или использовать предоставленный, или даже бежать сам, если достаточно быстрый. Ограничения в том, что транспорт не должен превышать скорость звука в пять раз. Никаких телепортаций, никакого оружия. Транспорт не может быть более пятнадцати метров в любую сторону. Как только все выберут транспортное средство, участники будут помещены на небольшую трассу с препятствиями, которая будет сгенерирована для гонки. Победителем будет тот, кто первым пройдёт все контрольные точки.

Едва она начала объяснять, я уже понял, что у меня нет никакой надежды на победу в этих гонках.

- Хм... а что-нибудь ещё? Не думаю, что у меня достаточно хорошая реакция, чтобы управлять транспортом, движущимся на такой скорости.

Я криво улыбнулся. 5 махов, это быстрее, чем что-либо когда-либо существовавшее на Земле, когда я получил эту работу.

Серафина разочарованно вздохнула.

- Ну... ты можешь попробовать игры Дизайнера? Они не на столько захватывающие, но это будет хорошим упражнением для нового Хранителя вроде тебя.

- Хм... А поточнее, пожалуйста?

Она улыбнулась и кивнула головой, прежде чем начать объяснять.

- Обычно это просто группа Хранителей, которая собирается вместе, чтобы посмотреть кто сможет создать самых интересных созданий. Будь то представитель вида, раса монстра, даже предметы или системы. После того как все подтверждают свою запись, они голосуют за самую популярную. Победитель получает выделенную гильдией оплату, если цена не дороже чем пятьсот очков.

- Так, единственное требование - это чтобы предмет ещё не был в магазине Хранителей, верно?

Серафина кивнула, когда я спросил, и мне показалось, что эта игра мне больше всего подойдёт.

- А ты можешь показать мне где эта комната? - спросил я, оглядываясь.

Поблизости я не видел дверей с надписью "Дизайн".

- А, она в самом конце коридора. Вероятно ты не успеешь к следующему раунду, если будешь двигаться с обычной скоростью, так что я тебе немного помогу.

Серафина озорно ухмыльнулась и щёлкнула пальцами. В тот же момент, пол подо мной изменился, из него появились цепи и некоторые из них обхватили мои ноги, остальные потянулись к рукам.

- Развлекайся, - сказала она, прежде чем секция пола под моими ногами не начала медленно двигаться по коридору.

Ну, вроде не так уж и плохо. Если не обращать внимания на ограниченность действий... - подумал я про себя, когда пол начал набирать скорость.

Моё мнение изменилось, когда я внезапно начал лететь вперёд со скоростью ракеты, оставаясь в стоячем положении только благодаря цепям, которые очень крепко меня держали. Я пролетел мимо бесчисленного количества дверей, пока не врезался в самый конец коридора, отчего и остановился. Я был уверен, что если бы это была не Комната Админа, то этой силы гравитации было бы достаточно, чтобы убить меня. А так, я лишь почувствовал себя ужасно неудобно.

Какое-то время у меня ещё кружилась голова, когда я посмотрел на единственную дверь, со словом "Дизайн" написанным на ней. Пожав плечами, я вошёл внутрь. В этой комнате было лишь десять Хранителей. Никто из них не выглядел знакомым, потому я просто отошёл в сторону. Тут не было никаких стульев, столов, или вообще какой-либо мебели в комнате. Только одна единственная дверь, через которую я вошёл.

- А, кто-то к нам присоединился, - кивнул мне один из Хранителей, вероятно судья, когда увидел, что я вошёл. - Не так уж много людей участвует в этой игре. Полагаю по пути сюда ты никого больше не встретил, да?

Когда я покачал головой, он разочарованно вздохнул.

- Жаль. Ну... Полагаю, что сегодня здесь только мы. Все присутствующие знают правила?

Остальные Хранители закивали головами, и я тоже. Мне только что объяснили правила, так что незачем выслушивать их во второй раз.

- Ладно, тогда все могут начать. Помните, не записывать ваши идеи в систему, пока не окончится период оценки.

Он взглянул на одного из Хранителей, и мужчина, похожий на колдуна, застенчиво съёжился под его взглядом.

По его команде предо мной появилось синее окошко, единственной мигающей строкой вверху.

- В этот раз я собираюсь победить,- уверенно сказал один из Хранителей.

Я не особо прислушивался к тому, что он говорил, так как размышлял над тем, что мне стоит записать. У меня была одна идея в голове, я не был уверен, что она достаточно креативна для участия в подобном состязании. В любом случае, я решил воспользоваться ей, чтобы спасти себя от проблем, если буду пытаться выдумать совершенно новую идею с нуля. Даже если я и не выиграю, то вероятно смогу купить это для себя, когда вернусь домой. Постепенно, пока я думал, на синем экране мои мысли начали превращаться в слова.

Раса, Кентавр. Разумность, пять. Ловкость, шесть. Сила, восемь. Продолжительность жизни, семьдесят лет. Удача, шесть. Осознание, семь. Соотношение мужчин и женщин, 1.

Я перечислил базовые показатели расы, прежде чем приступить к продвинутой части. То что у я сейчас создал - скорее всего уже было в магазине, но я был уверен, что когда я добавлю следующие детали, то эта раса станет уникальной. Когда процесс завершился, передо мной появилось несколько экранов.

Название Расы

Кентавр

Разумность

5

Ловкость

6

Сила

8

Продолжительность жизни

70

Удача

6

Осознание

7

Соотношение Мужчина:Женщина

1

Пример Взрослого Мужчины

Пример Взрослой Женщины

Расовые Способности- Неумелые в Магии- Редкие Варианты: Единорог(0.01%), Пегас(0.1%), Цилинь(0.001%)

Название Расы

Кентавр Единорог

Разумность

7

Ловкость

6

Сила

6

Продолжительность жизни

70

Удача

6

Осознание

7

Соотношение Мужчина:Женщина

1

Пример Взрослого Мужчины

Пример Взрослой Женщины

Расовые Способности- Магическая Предрасположенность 3- Редкие Варианты: Рогатый Пегас(0.1%), Рогатый Цилинь(0.1%)

Название Расы

Кентавр Пегас

Разумность

5

Ловкость

7

Сила

7

Продолжительность жизни

70

Удача

8

Осознание

7

Соотношение Мужчина:Женщина

1

Пример Взрослого Мужчины

Пример Взрослой Женщины

Расовые Способности- Неспособность к Магии- Редкие Варианты: Рогатый Пегас(0.1%), Дракон(0.1%)

Название Расы

Кентавр Цилинь

Разумность

8

Ловкость

5

Сила

8

Продолжительность жизни

80

Удача

7

Осознание

6

Соотношение Мужчины:Женщина

1

Пример Взрослого Мужчины

Пример Взрослой Женщины

Расовые Способности- Магическая Предрасположенность 3

- Контроль Огня- Редкие Варианты: Рогатый Цилинь(0.1%), Дракон(0.1%)



Название Расы

Кентавр Рогатый Цилинь

Разумность

9

Ловкость

5

Сила

5

Продолжительность жизни

100

Удача

8

Осознание

5

Соотношение Мужчины:Женщина

1

Пример Взрослого Мужчины

Пример Взрослой Женщины

Расовые Способности- Магическая Предрасположенность 4

- Контроль Огня

Название Расы

Кентавр Рогатый Пегас

Разумность

6

Ловкость

7

Сила

5

Продолжительность жизни

70

Удача

8

Осознание

7

Соотношение Мужчина:Женщина

1

Пример Взрослого Мужчины

Пример Взрослой Женщины

Расовые Способности- Магическая Предрасположенность 2

Название Расы

Кентавр Дракон

Разумность

7

Ловкость

6

Сила

8

Продолжительность жизни

150

Удача

7

Осознание

7

Соотношение Мужчины:Женщина

1

Пример Взрослого Мужчины

Пример Взрослой Женщины

Расовые Способности- Магическая Предрасположенность 3

- Контроль Огня

Хоть это технически и должно было считаться семью разными расами, но они все были в подчинении сильно расширенной расы кентавра. У кентавров единорогов появились спиральные рога, торчащие из их лбов, как у тех самых мистических единорогов. У кентавров пегасов были гигантские крылья, расположенные на их лошадиных частях тела, с помощью которых они могли летать. А у кентавров цилиней было бронированное чешуйчатое тело.

Для второго уровня вариантов, у кентавров цилиней и единорогов был редкий шанс создать рогатого цилиня, несущего в себе черты и цилиня и единорога. То же самое касалось гибрида единорога и пегаса. Единственным уникальным вариантом была смесь кентавра пегаса и цилиня, которая мне больше всего нравилась. С чешуйчатым телом от цилиня, и кожаными крыльями взамен обычных с перьями, кентавр дракон был поистине мощным, чтобы его рождения стоило ждать.

Разумеется, вероятность получить хотя бы одного была просто безумной. У самих кентавров цилиней была возможность появиться одному из сотни тысяч, если только два цилиня не создадут пару, чтобы увеличить своё количество. Потом кентавр пегас, который появляется один на тысячу. И наконец, у каждой пары кентавров цилиней и пегасов есть, шанс один к тысячи, создать кентавра дракона.

Удовлетворённо кивнув своей записи, я дождался пока закончат остальные. Из них только трое продолжали работать. Я не совсем был уверен в креативности этих видов, но я был уверен, что сделал варианты достаточно редкими, чтобы цена не сильно увеличилась, учитывая что я сделал стандартных кентавров неспособными к магии, практически лишив их маны.