

- Пожалуйста, выберите вашу начальную расу, - произнёс монотонный голос в темноте, в которой существовало лишь два разума.

- Начальную расу? – произнёс один из них, и голос прозвучал женственно и молодо, почти по-детски. – Означает ли это, что есть способ сменить расу после создания персонажа?

- А, позвольте мне на это ответить – прозвучал ещё один женский голос, который не принадлежал ни одному из присутствующих разумов. – Простите, с вами Богиня Смерти. Мы используем особую систему реинкарнации. Система слишком дорого оценила её даже если только с базовыми вариантами, но она нам нравится. По сути, новые души рождаются в наших мирах самого нижнего ранга. Затем, когда они умирают, если они заработали достаточно кармы, то им даётся выбор перейти дальше и переродиться в мире более высокого ранга.

- Ахх, - произнёс второй разум, и голос прозвучал старше первого. – Полагаю, в этом мире есть вариант стать эльфом?

- Подтверждаю, - снова произнёс монотонный голос.

- Двух эльфов, пожалуйста! – выкрикнул игривый молодой голос, прежде чем второй голос успел что-либо сказать.

Темнота внезапно отступила, заполнив ярким светом двух стоящих эльфов. Они выглядели почти как сёстры, одна с розовыми волосами, а другая – с ярко-рыжими.

- Ты серьёзно, Риви? – спросила рыжеволосая и вздохнула, качая головой. – Ну, я всё равно собиралась его выбрать. Итак, что дальше?

- Пожалуйста, опишите ваше желаемое занятие, - холодно ответил таинственный голос. – Как только будет дано описание, то на его основе будут отфильтрованы списки доступных занятий, и вам будет предоставлен выбор наиболее подходящего занятия.

- Я бы хотела быть магом, - сказала Рион, а Ориви пока решила подождать. – Если маги тут имеют специализацию... то я бы хотела быть магом, который специализируется на создании артефактов.

- Выбор подтверждён. Подходящие занятия: Маг, Зачарователь, Закройщик, Изобретатель, Привязчик.

Рион кивнула, когда услышала список, естественно узнав некоторые варианты. Однако в конце её любопытство разыгралось.

- Я бы хотела быть Привязчиком, пожалуйста. Пожалуйста, скажите мне, какие условия необходимо соблюсти для открытия дополнительных классов?

- Классы можно будет открыть каждые сто уровней. Открытые классы всегда основываются на предыдущих достижениях.

Рион снова кивнула.

- Спасибо. Тогда, Привязчик.

Она не знала конкретно, что делал класс Привязчик, но по названию она решила, что это вроде продвинутого класса призывателя.

- Я хочу быть путешественником! Кем-то, кто очень быстро всё замечает и может сбежать от опасности! О, и очень милый, чтобы все со мной дружили, - хихикая добавила Ориви в конце своей просьбы, хотя этот смех не совсем подходил к её более взрослому телу.

- Выбор подтверждён. Подходящие занятия: Бард, Разведчик, Монах, Гонщик, Укротитель.

- Гонщик, пожалуйста!

Она уже прожила жизни первых трёх, а последний больше был похож на заклинателя монстров, что она тоже уже опробовала.

- Занятия подтверждены. Стартовая локация была определена как "Точка Появления Эльфов Номер Три" в Крепости Сумерек. Пожалуйста, наслаждайтесь своим опытом.

Когда голос затих, свет начал тускнеть вокруг двух фигур эльфов, после чего вокруг них послышался треск. Белое нечно, окружавшее их, рассыпалось словно стекло, оставляя двух девушек стоять перед большим круглым фонтаном. Они оказались в большом городе, по которому туда-сюда механически сновали жители.

Жители этого города ходили лишь по определённым маршрутам, подходили, чтобы поговорить с кем-то, а затем возвращались на своё место, чтобы встать в то же самой позе, что и раньше. Если видеть в них настоящих жителей, то от такого зрелища становилось жутко. По крайней мере, до тех пор, пока к ним не подошёл один эльф с улыбкой на лице.

- Простите, мы ещё не закончили настраивать интерфейс создания персонажа для этого сервера, - сказал он, вежливо кивая. - Джелиал, Бог Рождения, Приключения и Мудрости. Прозванный как Бог Саг. Я буду заменяющим для вашего обучения, пока Сэм не закончит работать над феями.

- Вы используете фей для обучения? - спросила Ориви, широко открывая глаза.

- Вообще-то, они играют роль помощников игроков на протяжении всего их приключения, - усмехнулся Джелиал, качая головой. - Ему пришлось настраивать отдельные базы данных для каждого мира, чтобы феи могли правильно отвечать на вопросы, которые могут появиться у игроков. В данный момент, я так полагаю, у него готова только половина, так что их ещё не внедрили. Вы удивитесь сколько народу пытается просто поднимать случайные камни для их идентификации, просто чтобы попытаться сломать систему.

Рион застонала, и её голова слегка поникла.

- Я могу лишь только представить. Ладно, почему бы нам не начать? Если ты тут для нашего обучения, то это означает, что ты, вероятно, собираешься рассказать нам о наших классах, верно?

- Всё верно. Если вы откроете свой инвентарь, то у каждого из вас должен быть стартовый предмет. Рион, ты выбрала играть за Привязчика, так что твой стартовый предмет - это зачарованная ручка. Ориви, у тебя должна быть пара крылатых сапогов.

Конечно же, когда каждая богиня подумала о своём инвентаре, они увидели, как перед ними мелькнул экран. У каждой из них было несколько монет, пара кусков хлеба и одно "оружие". Впрочем, так как никто из них не выбрал боевой класс, они не могли назвать свои инструменты именно оружием.

И всё же, Рион потянулась к своему инвентарю, призвала ручку и достала её.

- Могу ли я спросить, как мне её использовать?

- Всё довольно просто. Если ты поступишь в любой Магический Колледж, то там тебя научат основам местной магии, - объяснил Джелиал, указав в сторону самого стереотипичного мага неподалёку.

Это был пожилой эльфийский мужчина с узловатым посохом и одетый в тёмно серую мантию.

- На этом сервере вам потребуется навык, чтобы иметь возможность использовать определенные эффекты вроде магии. Даже если вы знаете то, как магия работает на фундаментальном уровне, система не зарегистрирует никакого действия, если у вас нет навыка для этого действия.

Рион слабо улыбнулась, рисуя в воздухе руну при помощи ручки. Это была базовая руна огня, которую она узнала во Фьоре. Однако, как и ожидалось, ничего не произошло. Она даже не была уверена в том, что эта руна имеет тут такое же значение, но лишь пожала плечами.

- Ладно. Показывайте дорогу.

---

Я наблюдал на экране, как Рион и Ориви ведут в сторону NPC "Маг-Инструктор", а потом глянул краем глаза в стороу Сары.

- А ты думала о том, чтобы выложить эти игровые миры на рынок? Я к тому, что они наверняка будут стоит немало очков.

- О, это уж точно! – она быстро закивала головой. – Когда игра становится "бестселлером" в мире, в который мы её добавили, то мы считаем, что она прошла обзор качества и тут же выкладываем её на рынок. Безранговые игры вроде этой обычно продаются примерно за восемь тысяч очков.

У меня округлились глаза, когда я услышал эту цифру. Даже с теми очками, что я накопил на данный момент, мне явно не хватало их для того, чтобы купить игровой мир, который они создали.

- Так много?

- Ага. Когда ты покупаешь мир всей кучей, то так же покупаешь и все системы, что в нём задействованы. Обычно в каждом нашем игровом мире есть системы ремёсел с соответствующими чертежами. А это означает, то ты покупаешь и все эти чертежи, - Сара подняла руку к подбородку и закрыла глаза, сконцентрировавшись. – Сэмми, сколько очков ушло на Сумерки?

- Мы потратили около трёх тысяч и четырёх сотен. Это не считая халявы.

Мои уши практически встали торчком, когда я это услышал.

- Халявы?

Конечно же, система не давала ничего бесплатно. Я был тут уже достаточно долго, чтобы это знать.

- Ась? Ах, верно, ты же ещё по большей части новенький. Когда ты покупаешь ту же самую систему или чертёж для второго мира, то цена будет уже меньше на треть. После покупки для десяти миров, система или чертёж "сохраняются" для твоего аккаунта, и ты можешь применять её бесплатно ко всем последующим новым мирам. Но, в то же самое время, ты уже не можешь получить никаких очков за возврат этих систем. Мы повторно используем много всяких систем, поэтому потратить три тысячи очков – это довольно много для подобного проекта первого ранга.

Ахх, значит я ещё не добрался так далеко, пока что.

Я кивнул, глядя на экран. Двух девушек вели к большому зданию, над дверью которого были изображены две скрещенные волшебные палочки.

- Вообще-то, продажа этих игровых миров приносит нам кучу очков от по-настоящему крупных Хранителей. Серафина обычно покупает всё, что мы выкладываем на рынок, чтобы дать это своим мирам. Обычно мы не зарабатываем достаточно, чтобы покрыть то, что мы потратили на них, но... - она пожала плечами.

За неё договорил Сэмми.

- Но это весело – делать подобные миры! И они дают нам ещё один способ взаимодействовать с нашими жителями! В каждом мире, игровая компания " Everlasting Bonds " находится на вершине списка.

- Всё верно, - согласилась Сара с удовлетворённой улыбкой на лице. – Те миры, на которых мы культивируем настоящую жизнь, мы никогда не продадим. А если в игре есть свои NPC или монстры, которые обретают настоящий разум, то их перемещают в более подходящий для них мир. Сэмми, который у меня тут, на самом деле был одной из моих первых попыток создать NPC в моём первом игровом мире. Он просто эволюционировал слишком быстро, и я не могла смотреть на то, как он умирает.

Я снова кивнул и посмотрел на экран.

- Ты сказала, что хочешь показать мне высокоранговый мир, верно?

- Ась? Верно! Клифф, можешь вывести Лиру на главный экран? Полный обзор галактики, пожалуйста.

Ещё один компаньон, который выглядел как человек, кивнул, и на экране появилась большая красная галактика.

- А теперь наложи слой карты территорий. Начнём с того, что исследовано людьми.

Около восьмидесяти процентов галактики сменили цвет с красной на белую и начали медленно мигать. Сара повернулась лицом ко мне.

- Я уже в той точке, когда рост силы уже начинает значить всё меньше и меньше. У меня есть качество. У меня есть смертные которые могут натренироваться до обожествления. Так что это вопрос количества. Хранители четвёртого ранга не так уж страшнее третьего, потому что у них есть смертные боги. Чёрт, даже у Хранителя второго ранга они могут быть, в зависимости от выбранного ими пути.

Я страшная потому, что у меня миллиарды смертных богов, - она тихо рассмеялась, когда сказала это. - Ладно, может не миллиарды, но могли бы быть! Я знаю, что у меня как минимум несколько сотен их. Но сейчас для меня это лишь цифры.

Для меня, радость бытия Культиватором уже приходит не от культивирования Лины, хоть это и основной мой мир. Она приходит от взаимодействия с жителями этого мира. Выпускать новые игры и наблюдать за тем, как все радуются им. Мне уже больше не интересно повышать ранг. Для меня теперь гораздо веселее возвращаться к тем ранним дням. Загружать персонажа первого уровня на сервер игры и заводить новых друзей.

Я перевёл взгляд с неё на карту, думая об этих мирах. Если кривая силы действительно настолько высока, то мне остаётся лишь удивляться тому, каким будет Хранитель седьмого ранга. У Сары уже есть больше смертных "богов" чем она готова подсчитать, а она только четвёртого ранга.

- У меня есть ещё один вопрос, - я снова глянул на Сару, которая посмотрела на меня с любопытством. - Когда ты соединяешь один из игровых миров с технологическим миром, разве там нет народа, который пытается разобрать на части код? Даже если это просто для создания модов или чего-то подобного. Как это работает, раз это на самом деле мир, купленный Хранителем?

- Оо, хороший вопрос! - сказал Сэмми со своего места передо мной, после чего развернулся полностью лицом ко мне. - Ты прав, моддеры вылезают из всех щелей каждый раз, когда выпускается игра. Это настоящий геморрой, прятать кодекс для фей во фрагментах по всей системе, чтобы они не могли собрать всё вместе. Но то, как система управляется с миром, когда он конвертируется в игру, это очень просто.

Система сама создаёт код для игрового мира, основываясь на "особенностях" которые мы в него вкладываем. Если у тебя есть настоящие расы, то это будет означать миллиарды разумных ИИ на что потребуется целая куча обрабатывающей энергии и сложного кода. Но для чего-то вроде Сумерек, в которых сейчас развлекаются твои подруги, то всё гораздо проще. Сумерки нацелены на то, чтобы быть "дружелюбными к железу", но и не настолько простые, чтобы народ заскучал. Тут нужно соблюсти деликатный баланс.

Я кивнул в ответ на его слова. Для подобных игровых миров есть множество применений, и развлечение определённо является одним из самых больших. Если я смогу заинтересовать бога или богиню в создании подобного, как это делает Сэмми, то я смогу попросить создать миры более подходящих для оттачивания технических навыков. Того, что обычно будет более опасно делать в реальной жизни, но таких, которые можно без вреда тренировать в игре, чтобы улучшить свои навыки.

<http://tl.rulate.ru/book/3120/579181>