

Глава 5: Девять царств

Яркие огни пронеслись мимо Кольта, когда его аватар загрузился в игру. Как и в большинстве ролевых игр, он появился в собственном теле с теми же чертами, что и в реальной жизни. Для него в этом не было ничего нового. Если бы он был новичком, он, может быть, и кричал бы о том, что его личность раскрывается в игре. Хотя он и знал, что можно использовать свою внешность, но это не обязательно ведь где-то в настройках можно изменить свой внутриигровой аватар.

В следующий момент перед ним раскинулось яркое солнечное небо. Он обнаружил, что стоит на вершине одного из множества облаков. Оглядевшись, Кольт заметил вспышки золотых огней на других облаках по мере того, как в игру загружалось все больше бета-тестеров. «Хм, похоже, довольно много людей приняли приглашение». Его брови внезапно приподнялись, когда он заметил, что часть его облака поднимается, образуя некую карту.

В центре карты был большой круг с волнистой линией, проходящей по центру. На каждой половинке было написано на языке, который Кольт не мог понять. «Это какой-то внутриигровой язык? Конечно, они выложились на полную!». Кольт был заинтригован уровнем детализации, который, казалось, собирался предоставить разработчик. Этот большой круг был окружен семью малыми, на каждом из них было написано одно слово, но он опять же не мог прочитать их.

Было одно отличие в малых от больших. Не считая разделительной линии, и на большей части было отдельное слово на каждой половине. Дело в том, что каждый из меньших светился золотым светом, в то время как большой имел тускло-серый цвет. Кольту внезапно захотелось положить руку на серый круг. Когда он это сделал, перед его глазами появилась система подсказок.

[У вас нет необходимых полномочий для доступа к этому царству. Пожалуйста, выберите одну из выделенных областей.]

«Царства, да? Значит, это, вероятно, разные серверы. Давайте взглянем.» Кольт закрыл подсказку и положил руку на один из золотых кругов. Его зрение внезапно наполнилось золотой голограммой, содержащей тоны информации. Однако большая часть была написана на языке, который он не мог понять.

[Навык: базовый ***** Язык разблокирован]

«На кой черт название языка зацензурили?» - подумал Кольт, закрывая последнюю подсказку, чтобы просмотреть новую информацию. Не вся информация была переведена, но это давало ему общее представление о том, на что он смотрел. Он пролистал оставшиеся миры, чтобы подтвердить свои мысли. «Конечно же, это экран выбора расы».

Насколько он мог видеть, было семь игровых рас, две из которых были серыми в центральном круге. «Интересно, получают ли к ним доступ игроки, которые присоединятся во время публичного релиза?» В этот момент он задавался вопросом, может ли какая-то из этих двух рас иметь преимущество перед другими. «Ну, бета-тест продлится две недели, всегда можно будет перезапустить, если любой из них будет выглядеть достаточно прилично ».

Его разум вернулся к своим текущим вариантам, когда он начал обдумывать, какой из них он выберет сейчас. Присутствовала стандартная «человеческая» раса, типичная для всех игр. Однако он не понимал, почему расовая многочисленность считается преимуществом. Однако другой стороны, вторая часть об универсальности расы, уже имела для него смысл.

Затем последовали стандартные фэнтезийные расы: эльфы, одаренные природой и магией, дварфы умелые кузнецы, имеющие преимущества в горах и пересеченной местности, темные эльфы, одаренные скрытностью и убийствами, орки, известные своей грубой силой и могучими воинами.

Однако следующие двое немного запутали его. Зверолюди- гибриды зверя и человека, которые преуспели в разных областях в зависимости от родословных. Кольт мог только предполагать, что это была другая разносторонняя раса, подобная людям. В большинстве игр в наши дни были какие-то звериные расы, так что это не было настолько удивительно. Это было последнее, что привлекло его внимание.

Элдийцы- первая смертная раса, ходившая по царствам, одарены изначальной магией и известны своими сильными телами. - Хм, это раса уникальна для игры? Так в чем разница между обычной магией и изначальной? Прямо сейчас у него не было ссылки, чтобы посмотреть, поэтому он не был уверен, как лучше всего начать создавать персонажа.

«Ну, а пока мне, наверное, следует выбрать что-нибудь универсальное. Это даст мне возможность попробовать кучу разных билдов и найти то, что мне подходит. Однако я перестану себя уважать, если в конечном итоге буду бегать с парой кошачьих ушек и хвостом...» Эта мысль была решающей, когда он вернулся к выбору рас.

[Вы уверены, что хотите выбрать «человеческую» расу? Предупреждение, этот выбор необратим.]

«Да», - уверенно ответил Кольт. Он приготовился к телепортации в новый мир.

[Раса была установлена на «Человек». Пожалуйста, выберите подрасу.]

"Какого ху...!" Кольт громко выругался. Его лоб в замешательстве нахмурился. Он никогда не встречал игры, в которой реализовывались бы подвиды различных рас. «Ой, подождите, это то, что имелось в виду, когда указали универсальность как расовую выгоду?» Чем больше он думал об этом, тем увереннее становился, что этот вывод, скорее всего, правильный.

Его глаза обратились к новому списку, который появился перед ним. Казалось, что каждая подвид человеческой расы обладал разными особенностями и эстетикой. Каждый из них напоминали людей из разных эпох реальной человеческой истории. «Ахх, есть даже типаж самураев?» Теперь он был очень впечатлен разработчиками. Такая вариативность откроет перед игроками многие двери.

Его глаза наконец наткнулись на выбор, который вызвал улыбку на его лице ». Это... Просто стало интересно. Он подумал, глядя на модель для предварительного просмотра перед собой. Звали этих людей «Скардиан», но любой с Земли знал их по другому имени.

«Я всегда хотел быть викинг...»