

Выберите регион отправки:

Земли Бинисиров. Экваториальный климат.

Уровень развития: Низкий.

Сложность жизни: Высокий.

Отношение населения к бессмертным: Терпимое, небольшая часть надеется от них изменений к лучшему, есть и те, кто боится их.

Вера: Асур.

Бинисиры ни с кем не воюют, но при этом каждый день их жизни сродни выживанию, поскольку угрозы от различных монстров наблюдаются каждый день. Население мирное, ведь все понимают ценность сплоченности. В каждом племени имеется свой вождь и шаман, остальные жители считаются на несколько колен ниже их, но в основном они относятся к своим поданным с уважением.

Велкорийские горы. Умеренный климат.

Уровень развития: Средний.

Сложность жизни: Высокий...

...

Огромный список выбора региона явился перед моими глазами. Точно знаю, что во время Beta-теста подобного не наблюдалось, но изменения – это нормально. Если ранее всех игроков отправили в одну точку, то из-за огромного количества людей подобное решение было правильным.

«Но что бы выбрать?»

Это был очень суровый вопрос, в каждом из вариантов собственные подводные камни, свои незабываемые приключения и перспективы – абсолютно каждый из вариантов являлся как победным, так и с определённой сложностью.

Попробовать предсказать действия других игроков тут уже не выйдет, каждый из регионов найдет своего человека – но чего хочется мне, я честно не знал.

«Романтика Севера, где совместно с суровыми здоровыми мужиками – истреблять нежить, а потом пить холодное пиво после тяжелой победы»

«Морская романтика, где можно стать пиратом, найти сокровища, взорвать чью-либо крейтер-камеру, наблюдая за взрывом из трюма корабля. Сразить кракена, встретиться с кораблем призраком... хотя какие там крейтер-камеры, не думаю что в этой игре люди вообще начали использовать порох... или начали?»

«А можно даже стать рыцарем, спасти принцессу, одолеть дракона – вроде всё так просто, а

привлекательно»

«Или как мои предки по отцовской стороне, скакать на лошади по бескрайней степи, при этом активно мародёрствуя сжигая города, стать завоевателем вроде Чингисхана, основать собственную золотую орду»

«Можно даже уйти в пустынные земли, страдать от жары, но в итоге найти джина или же какую-нибудь тварь, что впоследствии сожрет меня. Эх, полетать на ковре самолете было бы круто...»

И что же выбрать? Естественно хотелось почувствовать всего, каждая судьба имела свои прелести, свои чувства, свои трудности.

«Как же тяжело!»

Я, человек, что не определился в своём жизненном пути, при этом мечтающий помереть, а тут мне даётся выбор какие приключения выбрать, просто представьте себе!

«Так, давай разберемся, где жить будет легче, всё-таки мы будем еще и пробовать эту игру как средство заработка, хоть пока и непонятно как на ней зарабатывать»

В этой игре – воин мог колдовать, маг же в свою очередь имел возможность взять меч и разить им своих врагов, но вот всегда и везде присутствовала такая вещь, как штрафы и плюсы. К примеру: дай магу клинок – а для него он покажется сродни кувалды, настолько меч им покажется тяжелым. Так и наоборот – для воина меч будет и острее, и прочнее, и легче.

Поскольку управление в игре было как в реале, а я был, мягко говоря, неуклюжим и неспортивным человеком – мне прямая дорога в маги.

Выживет ли маг на севере? Нет. Суровые мужики обсмеют этого горе колдуна, называя его жалким фокусником.

Актуально ли для него море? Очень актуально, увеличивать скорость кораблей магией, использовать огненные шары как пушки, сжигая судна врагов... если же тут вообще есть парусные корабли... не осведомленность убивает.

На счет рыцаря и спасти принцессу... каждому рыцарю нужен свой личный Мэрлин! И тут маги становятся актуальными, да и в них у меня имеется уверенность.

В степи магия так же актуальна, поскольку жители там слишком набожны. Но вот я не думаю что справлюсь с каким-нибудь рассвирепевшим конным лучником, который буде активно уклоняться от моей магией, в свою очередь стреляя из лука. Рыцарь же из-за чести просто атакует в лоб...

Не знаю, может это я просто думаю всякими клише, но всё же эта самая рыцарская романтика привлекла меня. Но я дал себе слово, что побываю во всех регионах и сражусь с каждым воином! Это лишь комфортное начало, не больше.

Королевство Ролинаров. Умеренный климат.

Уровень развитие: Выше среднего.

Сложность жизни: Средний.

Отношение населения к бессмертным: Негативное. Налкрина считается языческим божеством, все её храмы находятся вне жилых местностей, вызывая игрокам неудобства. Бессмертных могут казнить без суда и следствий, жители их боятся. Образованная часть населения относится к бессмертным полностью индифферентно, считая самым правильным игнорировать их любые проблемы.

Вера: Гилией, Оа, Шархадей, Каламират, Росвилин, Тинамия, Дедерон, Салу Крас, Миридион, Алкирес, Саолей, Иминиа, Асур.

Из-за огромного количества божеств, частые гражданские войны – обычное дело, но кроме того население имеет воинствующий характер. Необразованность населения делает их весьма наивными. Толстые стены спасают города от монстров. Из-за тесных связей с Ливийским царством – магия в этих землях только начинает процветать. Обильное количество рыцарей следят за общей безопасностью в землях, при этом полностью игнорирую проблемы внутреннего характера.

Не хотелось выбирать местность с обилием магов, потому подобный регион я посчитал лучшим решением. Монстры в этих землях имеются, но при этом можно еще и получить опыта в сражениях с людьми.

Но почему-то мне не хотелось становиться чистым магом. Да, я скорее всего буду просто ужасен в умении фехтовать – но ведь этому можно научиться! Нет, учиться в реальной жизни я даже не думал, но вот в практике против монстров – думаю, что всё получится.

Ввод.

Вы выбрали Королевство Ролинаров.

Приятной игры!

<http://tl.rulate.ru/book/8820/166417>