Серебряные башни

Кончился день, и бесчисленные звёзды засияли в небе. Это было ночное небо, которое ничем не отличалось от сцены [Arc Earth Online], и у городских жителей эта сцена вызывала вздохи восхищения.

Наконец, Мира прибыла в [Серебряный рог], и помахав ручкой стражнику, она прошла сквозь открытые врата. И мгновенно оказалась в городе, изменившемся до неузнаваемости.

"Как же всё изменилось за минувшие тридцать лет."

Сказала про себя Мира.

Такие изменения были естественным явлением. Стена стала выше и шире. Город увеличился более чем в три раза, в сравнении с тем, что помнила Мира. И только символ города, девять башен, всё также возвышались в его центре. Они также были известны как [Серебряные связанные башни].

Мира направилась к башням. Горожане шли домой с работы и девочка с легкостью шла через толпу.

Одежда Миры мерцала в свете уличных фонарей. В сочетании с её детскими чертами, это привлекало множество взглядов.

Хотя она сама и не замечала, но другие были очарованы её красотой. Некоторые беспокоясь за одинокую девочку гуляющую ночью, пробовали обращаться к ней. Широкий спектр реакций, вызванный появлением Миры, сопровождал её до окончания пути.

Возможно, это было неизбежно. Облик Мира был создан на основе образа идеальной девушки, потому у всех, кто видел её, захватывало дух. Её создатель был один из них. Она была так же, как и зеваки вокруг, заворожена, смотря на своего персонажа.

Если бы сейчас был полдень, то рыцари разогнали бы толпу поклонников.

Большие ворота, установленные в четырех метровой стене, преграждает путь впереди главной улицы. За ними, освещенные лунным светом, стояли Серебряные связанные башни. Это заставило ее напрягать шею, чтобы посмотреть вверх.

Башни формировали круг и у каждой имелось свое название: [Башня Высокой Магии], [Башня Святого Искусства], [Башня Солнца и Луны], [Башня Разрушения], [Башня Призыва], [Башня

Некромантии], [Башня Бессмертия], [Башня Демонов], [Башня Призраков].

Для входа в Серебряные связанные башни, необходимо войти в стену, изображающую их. Бесполезно пытаться пройти через ворота. Тем не менее было известно, что башня была зачарована особой магией аутентификации, чтобы предотвратить попадание постороннего.

Чтобы войти, необходимо иметь пропуск от администрации башен. Другой способ доказать, что вы исследователь, принадлежащий Серебряным башням, предоставив Серебряный ключ. Последний способ был для старейшин. Они имели мастер-ключ от башен, на которых были выгравированы девять башен.

Из-за таких врат нет необходимости размещать людей снаружи. И Мира, конечно, обладала одним из таких ключей.

Когда Мира встала напротив ворот, в привычной ей манере, она заметила, что-то необычное.

До сих пор, ворота были как автоматические двери. Подходя к воротам они открывались, но сейчас этого не произошло. Мира, которая пыталась пройти так же, как и раньше, отошла в панике после того, как едва не врезалась в двери.

- Что случилось?

Невольно пробормотала она, наблюдая за воротами. Не найдя ничего лучше, она отошла от ворот и снова подошла. Тем не менее, ворота оставались закрытыми, как милый ребенок, который не смеялся над выходками клоуна. Они оставались закрытыми, никак не реагируя не её действия.

- Странно...

Мира бормотала это и попыталась вспомнить, как открыть ворота. Я Старейшина башни призыва, который хранит мастер-ключ башни. Когда она вспомнила это, она открыла окно инвентаря и вкладку, в которой хранились важные вещи.

Мира подтвердила, наличие мастер-ключа и взяла его. Это был не обычный тип ключа. Он имел форму карты. Девять башен были выгравированы на серебряном фоне и только одна из них сияла золотом. Сияющая башня показала, кто был владельцем этого ключа. Мира поняла, что он выглядит также, как она и помнила.

Пока она стояла в раздумьях, врата неожиданно открылись.

"Хм... Ну и ладно."

Когда она вернула ключ в инвентарь ворота закрылись. И открылись когда она его снова вытащила. Видимо в инвентаре мастер-ключ не работает, заметив это Мира повторила свои действия несколько раз.

Хотя некоторые вещи изменились, и были немного озадачивающими, одно она поняла, от этого не будет никаких проблем. Когда Мира прошла через ворота, она бросила главный ключ башни в инвентарь.

Исследователи башен смотрели на быстро идущую девочку. Это не продлилось долго и они вернулись к своим делам.

Из-за прошедших тридцати лет Мира немного волновалась. Однако, поскольку в этом месте ничего не изменилось, она была наполовину в шоке, и наполовину расслабленна.

Девять башен образовывали большой круг.

Грей говорил о Люминарии, старейшине, изучающей магию. И если она действительно есть, то непременно в комнате мудреца, на вершине башни.

Мира шла к башне впереди. Некоторые маги смотрели в спину идущей девочке, которая очаровала их, и у них в голове возникли грязные мыслишки.

Врата башни не требовали ключ, так что Мира просто вошла.

Внутри башня была просторной и давала чувство свободы. Она имела круглую форму и делилась на множество этажей, соединенных винтовой лестницей.

При увеличении числа учеников башни, её необходимо было расширять и очень быстро образовались 30 этажей. Так как по лестнице подниматься долго, с помощью искусств было создано подобие лифта. Методом абстракционизма, это значило не следовать какому-либо линейному подходу и многие его методы держали специфические эффекты. Находчивые игроки придумали возможно использовать их для многих вещей таких как внешнее освещение, в качестве источника питания для приборов, и т.д.

Это произошло спустя два года после постройки башни.

Лифт также является одним из плодов умов игроков. Башня тоже построена ими. Это было что-то, что можно было сделать с первых дней официального запуска игры, от времени, когда никто не знал, как правильно изучать новые навыки.

Лифт не установили сразу потому, что в те времена ещё не придумали как его сделать.

Новички выбравшие магов, могли использовать только навыки выбранные в начале. Однако после прокачки, появилось большое разнообразие магии.

Позже появился первый основатель королевства. И началась эпоха войн за территории.

Игроки, которые стали королями, наняли игроков-наемников, пообещав солидное вознаграждение, и игроков, которые принадлежали этим странам, для участия в войне.

Поскольку, тех кто сам по себе, было много, каждому игроку было необходимо привести не менее 10 солдат NPC

Страны росли, когда количество граждан увеличивалось. Благодаря этому в страну поступали деньги, которые использовались для привлечения элитных игроков, для увеличения военный мощи. Такая ситуация распространилась по всему континенту, и постепенно стала проблемой.

Разница между большими и маленькими странами выросла, возникала ситуация, в которой, как только была основана небольшая страна, её захватывали, делая из нее вассальное государство. Вследствие этого возникновение новых наций стало не возможно.

Для того что бы исправить ситуацию короли (игроки) создали договор.

«О силе стран - рейтинговая система»

В этот договор входило определение ранга страны. Для этого учитывались такие факторы как: ее территория, экономика, военная сила и множество других. Кроме того, участие игроков в войнах было ограничено.

Одной из особенностей этого договора было то, что в странах с низким рейтингом, разрешалось иметь максимальное число солдат (игроков) в армии. Число игроков, которые могут участвовать в войне было выбрано наугад.

Из-за договора количество наемников было ограничено, так как по договору 70% армии должны были быть гражданами этой страны.

В результате этого ценность НПС солдат выросла, одновременно с этим, навыки отдельных игроков стали сильнее влиять на ход войны.

Однако не всё было идеально. В те времена, игроки, принадлежащие к классу волшебников могли использовать только свои базовые навыки. Следует признать, что была возможность формирования группы, но к тому времени они наконец-то стали бывалыми игроками, маги могли быть только помехой. Будучи рассмотренными как ущербный класс, почти все маги закончили тем полностью, что теряли свои роли в игре из-за того договора.

Пять неигровых персонажей солдат могли заменить одного мага. Становится невозможным для одного, выиграть войну, если тот выбрал никудышного мага.

Так начались гонения на игроков-магов.

Кроме того, на игроков, не принадлежащих стране, накладывались различные ограничения. Так же им были не доступны льготы страны.

Во-первых, был жесткий посмертный штраф. Когда игрок умирал, все предметы из инвентаря терялись. Кроме того, накладывался дебаф, который висел на персонаже в течение дня, и только потом исчезал. Также, при пересечении государственной границы, накладывалась пошлина стандартного размера.

Если же игрок относился к стране, то вещи не терялись, а снятие дебафа занимало несколько минут. Кроме того, дорожные пошлины сами устанавливались советом, а транспорт был бесплатным.

Так же были государственные налоги, но, даже учитывая их, быть гражданином страны было лучше, чем таковым не являться.

Для начала игры игрокам давался выбор из трёх стран. Но из-за того что эти страны были начальные, у них имелись ограничения. При достижении определенного уровня, игрок должен был покинуть страну. Сначала игроки были недовольны, но постепенно привыкли к этому. В конечном итоге это тенденция прижилась.

Кстати, когда игрок основал страну, он показал этим одну из причин, зачем покидать начальные страны. Другими словами, после того как он покинул начальную страну в итоге он получил больше прибыли чем раньше.

Королевство Аль-Кит появилось во время неразберихи в юго-восточной части континента. По договору «О силе стран - рейтинговая система» на новую страну нельзя нападать в течение четырех месяцев. И хотя вблизи королевства не было больших стран, но зато имелось множество стран среднего размера, которые могли легко поработить Королевство Аль-Кит.

Однако, по истечению четырех месяцев судьба страны не кончается. Король Аль-Кита Соломон и Данбальф дружили еще с открытого бета-тестирования.

И когда маги королевства оказались в трудном положении, Соломон пригласил Данбальфа в свою страну.

После этого маги услышали о стране, которая приняла магов, и один за другим они собрались в королевстве Аль-Кит для того, чтобы отстаивать свои права.

Поскольку Соломон знал Данбальфа в течение длительного времени, он прекрасно понимал, что пришлось испытать магам. Именно по этой причине он стремился улучшить их положение.

Когда Соломон начал принимать волшебников, стали происходить интересные явления.

Это был обмен информацией между коллегами-магами. При обычных условиях, процесс обучения навыкам труден. Если кто-то обнаруживал искусство, которое никто не знает, это значило, что ты был единственным, кто мог им пользоваться. Это была эра, когда информация имела высокую себестоимость.

Но этого не произошло в Аль-Ките. Все те. кто собрались в королевстве, работали вместе, как товарищи, и учили друг друга методам приобретения и эффектам навыков.

Что касается войн, Соломон уже отказался от них, но граждане по-прежнему были готовы к ним. Они хотели быть полезными единственной стране, которая приняла их. Маги отказались от идеи работать только для себя. Ведь объединяясь, они становились сильнее.

Соломон увидел шанс для победы.

Кода он одолжил часть территории королевства для опытных игроков исключительно с целью исследования навыков. И на этой территории, они построили девять объектов, по одному для каждого магического класса. Эти здания стали основой для современных "Серебряных связанных башен". Это ознаменовало момент, когда родилась самая сильная нация. Маленькая страна, способная противостоять и уничтожать войска вторженцев даже самых крупных империй. Это была история Королевства Аль-Кит.

В этом мире, эти события произошли более тридцати лет назад. Предаваясь таким глубоким воспоминаниям, Мира вошла в лифт, направленный в комнату мудреца в верхнем этаже.

Кстати, это не обычный лифт, который можно было увидеть в реальном мире. Прозрачная трубка с тонким и круглым камнем, который будто двигается вверх и вниз. Завершением устройства был магический круг, нарисованный на поверхности камня.

Проход тянулся от каждого из этажей к трубе лифта и, если смотреть снизу, ее внешний вид напоминал позвоночник рыб. По этой причине, люди начали называть это “Лифт в стиле рыбьей кости”. Но это была еще одна история с былых времен.

Если кому интересно: Башня Высокой Магии - это что-то из области Божественной Магии, т.е. связанной с богами; Башня Солнца и Луны - это Башня Инь и Ян, т.е. света и тьмы; Башня

Бессмертия - это Башня Сендзюцу (□□ - «техника бессмертного»), Башня Призраков или Башня Нематериального - скорее всего здесь речь о черной магии Гу (китайское колдовство, основанное на ядовитых змеях и насекомых)

http://tl.rulate.ru/book/89/1353