

Вслед за людьми на планете W.E.L.L. появились двухметровые ящеры

Компания Sibilant Interactive представляет описание двух первых из семи существующих в мире W.E.L.L. online рас.

В начале игры игрокам будет доступна только одна сторона планеты. На ней расположено три континента: Атрейя, Санадария и Миренаика. Представители всех рас традиционно более плотно заселяют один из семи регионов на двух материках, Атрейе и Санадарии. Территории, исторически принадлежащие каждой из рас, объединены в два государства – Велланский Союз (люди, сиды, цверги, тэнки) и Альянс Трех (ящеры, аррауны, проклятые).

На третьем континенте, Миренаике, не действуют законы ни одного государства. С развитием сюжета игрокам станет доступна и вторая сторона планеты.

Первые люди появились в мире W.E.L.L. почти пять тысяч лет назад, задолго до прихода богов. Люди имели большие способности к магии, но практически не пользовались ею. Так продолжалось до тех пор, пока они не вошли в контакт с другой, самой древней расой, - сидами, - от которых очень быстро переняли магические способности.

Цивилизация людей развивалась с завидной быстротой – они оказались самой восприимчивой и обучаемой из всех рас. Благодаря этому, любые гифты, приобретенные персонажами-людьми в процессе игры, будут расти гораздо быстрее, чем у представителей остальных рас.

Внешне люди в мире W.E.L.L. ничем не отличаются от людей европеоидной расы реального мира. Среднее телосложение, светлая кожа, рост порядка 175 см. Обладая гибким умом, люди легко воспринимают новые идеи. Им доступны любые искусства, включая высшую магию.

За долгую историю развития мира люди впитали лучшее из культур остальных рас. Люди населяют Истинную Империю – регион, отличающийся мощным экономическим развитием. Здесь же находится крупнейший в мире W.E.L.L. университет. Столица Истинной Империи – Истадал – центр поклонения Истинному богу.



Представители более молодой по сравнению с людьми расы - ящеры - появились в мире W.E.L.L. около четырех с половиной тысяч лет назад. От рептилий ящеры унаследовали оранжево-желтую чешую, покрывающую все тело, небольшой хвост, характерную голову и вертикальные зрачки, а от легендарных драконов – огненное дыхание, дающее бонусы в ближнем бою, и способность на время принимать облик другого существа (в игре – другого персонажа). Это самая высокорослая (от 200 см) и физически сильная раса.

Чешуя, которой покрыты тела ящеров, в битвах играет роль брони, а неимоверная физическая сила позволяет им гораздо быстрее преодолевать препятствия. Поэтому у игрового персонажа, принадлежащего к этой расе, есть бонусы к броне и к пробиванию. Кроме того, ящер может притвориться мертвым: вводить в заблуждение других игроков – его любимое занятие. Больше всего на свете ящеры ценят ум, изворотливость и хитрость. Для любого из них высший пилотаж – решить собственную проблему за чужой счет. Они не гнушаются использовать грязные трюки – не важно, как ты победил, главное, что победил.

Ящеры населяют богатый лесами регион Брайхорн. Неудивительно, что ведущей отраслью экономики здесь стала лесоперерабатывающая промышленность. Кроме того, в этом регионе развито сельское хозяйство и построены горнодобывающие предприятия.

Своего бога ящеры приняли практически сразу, так как тот, кого они называли Анадором, очень хорошо сумел использовать присущие им качества - хитрость, осторожность, расчет. Ящеры почитают Анадора как Бога Азарта и Удачи. В некоторых городах региона игорные дома считаются священными обителями этого бога.

Дополнительную информацию вы можете получить, обратившись в компанию «Sibilant Interactive»

(495) 380-0738
e-mail press@sibilant.ru
Контактное лицо:
Александр Бражник
www.sibilant.ru

