

Получив обещание от Алисы, Вайс был полон решимости как можно скорее заработать 1 миллион очков разработки!

По крайней мере, его цель — заработать больше очков, чтобы стать сильнее. Поставив перед собой цель, Вайс решил сосредоточиться на создании игрового мира в Игровой мастерской.

В Игровой мастерской одна тьма. Однако, несмотря на отсутствие света, он, казалось, мог воспринимать безграничное небытие в этом темном мире. Словно Игровая мастерская была продолжением его тела, которым он мог свободно манипулировать.

Вайс не хотел, чтобы "Мастерская игр" была такой темной, поэтому он резко щелкнул пальцами и сказал:

— Да будет свет!

Словно он был всемогущим богом, слова Вайса сбылись: появился огромный шар света, похожий на солнце.

Это действительно было Солнце. В конце концов, Вайс планировал создать игровой мир и хотел, чтобы он был таким же, как Голубая Звезда, но с некоторыми изменениями в зависимости от задуманного им игрового сюжета. После того как Вайс создал Солнце, он начал создавать вселенную и галактику. Вселенная в игровом мире была просто для фона, никакого практического применения не имела.

Сотворив вселенную и галактику, Вайс создал Голубая Звезда. Но, вместо того чтобы создать несколько континентов, он создал только один суперконтинент.

Телепортировавшись на планету, Вайс ступил на бесплодный суперконтинент. Когда его ноги соприкоснулись с суперконтинентом, бесплодная пустошь внезапно наполнилась жизненной силой, появились зеленые травы и проросли высокие деревья. Бесчисленные представители флоры украсили ранее бесплодный суперконтинент.

Глядя на свой шедевр, Вайс пробормотал:

— Должен признать, что использование "Игровой мастерской" похоже на игру-песочницу. На секунду я настолько погрузился в игру, что почувствовал себя Богом.

Пока Вайс погружался в ощущение своего всемогущества, зазвучал сладкий голос Алисы:

[Неплохо, Вайс.]

[В конце концов, есть существа более страшные, чем те, которые вторгнуться на Голубую Звезду в будущем. Я не сомневаюсь, что ты сможешь стать богом после истечения двухмесячного срока].

[Существа, обладающие силой бога, неизбежно вторгнутся. Так что не только вы, но и уроженцы Голубой Звезды должны стать богами, если они хотят победить захватчиков].

[Если вы успешно защитите этот мир и достигнете "Конечной Цели", вы уже станете существом выше бога на тот момент].

Несмотря на то, что Алиса подробно рассказывала о том, насколько опасны угрозы, с которыми он столкнется в будущем, Вайс не был так уж обеспокоен. Это не отбило у него охоту защищать

Голубую Звезду, а наоборот, подстегнуло мотивацию создавать игры и увеличивать общую мощь Голубой Звезды.

У Вайса не было никакой благородной причины защищать Голубую Звезду или человечество. Для него защита Голубой Звезды была вопросом удобством. Ведь если бы его дом был разрушен, это было бы очень неприятно. Он также хотел развлечь себя процессом защиты от этих захватчиков.

Другими словами, Вайс относился к этому как к игре, которую устроили для него высшие существа, перенесшие его в этот мир и подарившие вторую жизнь и мощную систему.

Вайс заметил подсказку, оставленную Алисой в ее словах, и не мог не спросить:

— Что за “Конечная Цель? Если я доберусь к ней, что произойдет? В конце концов, ты сказала, что если я успешно защищу этот мир, то смогу получить право собственности на него, а также возможность войти в царство высших существ. Какая разница между этим и достижением “Конечной Цели”?

Услышав вопрос Вайса, Алиса ответила:

[Было бы скучно, если бы я раскрыла этот секрет в самом начале, верно?]

[И даже если я захочу рассказать тебе, я не смогу. Не потому, что мне не позволено, а потому, что моя память об “Конечную Цель” была запечатана высшим существом].

[Я знаю только, что она существует, но как достичь, я понятия не имею. Возможно, когда система несколько раз обновится, мои воспоминания о “Конечной Цели” будут раскрыты]

Услышав ответ Алисы, Вайс не удивился. Можно сказать, что он уже ожидал такого ответа.

— Было бы очень скучно, если бы я получил такой большой спойлер в самом начале. Так что давайте делать шаг за шагом.

Заверив Алису, что он не возражает, Вайс продолжил работу над игровым миром.

Развив флору на суперконтиненте, Вайс использовал 5% его территории для создания большого города. В центре суперконтинента из ниоткуда появился большой город, который ничем не отличался от современных городов на Земле, хотя и был больше.

"Поскольку в будущем этот город будет кишеть зомби, а на каждом сервере всего 1000 игроков, выбраться из него живым теоретически невозможно".

"Я запланировал, что 1000 игроков появятся в этом городе с населением в 100 миллионов человеческих NPC. Скорее всего, это не город, а страна или город-государство

"Однако если найдется игрок, которому удалось добраться до конца города и выбраться за его пределы, я могу добавить специальное достижение для таких игроков".

"Итак, граница игрового мира — это конец суперконтинента. Покинуть суперконтинент и выйти в океан невозможно, так как правила игры этого не позволяют. Я уже создал невидимый барьер, который не позволит игрокам покинуть суперконтинент".

"Создание игрового мира завершено, осталось добавить NPC, а также правила и цели игры".

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3801063>