Глава 1: «Золотой палец»

В маленькой хижине в нескольких милях от города можно было увидеть молодого человека, лениво спящего в постели.

У молодого человека были черные волосы и зеленые глаза, похожие на яркие изумруды.

Этим молодым человеком был я, Кейн, простой человек из Америки, который реинкарнировался, и что еще хуже, я стал обычным парнем в очень смертоносной вселенной, в частности, в кинематографической вселенной Марвел и Людей Икс...

Серьезно, как я, нормальный человек, должен пережить то, что произойдет в будущем? Особенно когда Танос получает свою Перчатку Бесконечности и Камни Бесконечности и произойдет щелчок?

Поэтому, когда я в подростковом возрасте заработал достаточно денег, я переехал в сельскую местность как можно дальше от больших городов и купил себе небольшую деревянную хижину в лесу.

К счастью для меня, это был 2008 год, и до похищения Тони осталось еще несколько месяцев.

Когда я встал с постели и приготовил себе завтрак, я случайно уронил свой стакан с холодной водой, когда передо мной внезапно появился экран, зависший в воздухе.

[Поздравляю с достижением 20-летнего возраста! Вы разблокировали систему творения игры!]

- Система!

- Где ты была?!

[Вы хотели бы войти в свое личное измерение или открыть свой профиль?]

- Эм... открой мой профиль...

/------[Статус]------\

Имя: Кейн Эверглум

Раса: Человек

Текущая база игроков: Земля

Системные баллы: 0

[Системный магазин]

\----------/

- Что такое Системный магазин?

[Системный магазин - это магазин, в котором вы можете приобрести Предметы, Персонажей, НПС, Монстров и многое другое]

- Система отреагировала?

Проходят мгновения, и остается только тишина.

- Кажется, она отвечает только на вопросы...

[Не хотели бы вы войти в свою мастерскую?]

- Да...?

Перед моими глазами в воздухе появилась жуткая фиолетовая трещина...

- ...Я вхожу туда?

Глубоко вздохнув, я шагнул в щель и оказался в небольшой комнате, напоминающей офис, с письменным столом в центре, несколькими шкафами для папок, двумя пустыми книжными полками и несколькими пустыми полками.

[Не хотите ли открыть свой стартовый набор?]

- Стартовый набор... Э-э, ну наверное?

[Поздравляю с открытием шаблона «заброшенный город» (современный)]

[Поздравляю с разблокировкой следующего оружия: «1911, Glock 19, МП5, АК-47, M4A1, M16, DMR 14, M91, Pellington 703 и Kar98k» вместе с их соответствующими боеприпасами]

[Поздравляю с открытием классического набора Зомби-монстров]

[Поздравляю с открытием базовой современной брони]

(Прим: Дайте свои предложения по возможным будущим наборам или предметам / монстрам, которые будут использоваться в играх!)

[Начальная Миссия

Ранг: 1/10

Детали миссии: Создайте свою первую трехмерную игру с помощью панели управления и опубликуйте игру для широкой публики

Награды: 1000 очков и случайная награда]

- Она дает задания?

Подойдя к столу управления, я сел и оглянулся, чтобы увидеть, что портал обратно на землю закрылся, а то, что заменило портал, было дверью.

[По прошествии минуты или после того, как пользователь войдет в мастерскую, портал закроется за вами, но чтобы вернуться на прежнее место, все, что нужно сделать, это пройти через дверь]

- Это хорошо, я думал, что оказался здесь в ловушке.

Откинувшись на спинку стула, я увидел, как перед моими глазами внезапно возник голографический экран, зависший над столом.

[Создание игры]

[Обновление игры]

[Зрительская игра]

[Статистика игры]

[Присоединиться к игре]

[Ведущее игровое событие (необходимо будет создать событие]

[Библиотека игр: Пуста]

Нажав кнопку создать игру, я был потрясен и удивлен, внезапно обнаружив себя на пустом поле, лишенном травы или даже камней, оно было совершенно пустым.

--[Меню администратора игры]--

=[Создать]=

=[Изменить]=

=[Удалить]=

=[Правила игры/мира]

=[Шаблоны]=

[Ограничение на размер игры 50 км ^ 2] (Прим: В основном немного меньше, чем карта «ПУБГ» Эрангель, которая составляет 64 км ^ 2)

Просматривая свои варианты на экране передо мной, я почти сразу выбрал Шаблоны, где нашел шаблон «заброшенный город» (современный).

При нажатии на шаблон передо мной появилось множество объектов и предметов, которые я мог бы создать!

Он прошел путь от сотен тысяч типов заброшенных зданий, увитых виноградными лозами и окруженных травой, до сломанных автомобилей, заросших велосипедов и случайных обломков.

- Перед моими глазами было так много вещей, которые я мог выбрать!

Когда я начал думать о том, какую игру мне следует создать, я в конце концов решил выбрать довольно успешный жанр - Королевскую битву.

И в меню говорится, что моя «игра» может быть размером только 50 км ^ 2, поэтому у меня есть место для работы, но его недостаточно, если я хочу использовать все ресурсы в шаблоне.

Так что... мне нужно подумать об этом, прежде чем я начну разрабатывать «Игру» и ее

«Правила».

Поразмыслив над этим, я решил отправиться в «заброшенный город», который был захвачен природой, но также имел признаки упадка и ветхости.

Когда я начал проектировать игровой мир, я закончил тем, что сделал определенные разделы для карты.

Район Рынка, Парк, Центр города, Окраины и, конечно же, Военная база.

К тому времени, как я закончил, я даже не заметил, что прошло более 24 часов...

Итак, что же дальше?

Ах да, естественные враги, классические зомби.

Создав несколько зомби, я узнал пару вещей.

Я мог установить их базовые характеристики, такие как Здоровье, Скорость и Интеллект.

В основном это были медленные и неразумные зомби, которые работали так же, как зомби из серии «Ходячие мертвецы».

Я мог бы даже дать им капельку удачи и доспехов, которые они могли бы носить, чтобы защитить свои тела от игроков.

После того, как я создал пару тысяч зомби, которые будут бродить по Военной базе и городу, я также обнаружил, что могу добавить правило, согласно которому зомби могут возрождаться после убийства.

Закончив с этим, я постарался создать несколько сбалансированную таблицу добычи.

Затем я перешел к правилам игры...что определенно ошеломило меня...

Просто было слишком много правил...

Некоторые из них даже влияли на игроков, которые присоединяются к игре...

[Принудительный предел прочности (ВКЛ.)]

[Отключить магию и/или сверхъестественные способности (ВКЛЮЧЕНО)]

[Настройка боли (вручную)]

[Принудительная раса (гуманоид)]

Просто назову несколько правил, которые должны были повлиять на игроков.

В принципе, тот, кто присоединился бы к игре, был бы вынужден обладать силой человека с гуманоидным телом, а также отключать любые виды магии или сверхъестественные способности, которыми они могли бы обладать.

Хотя настройка боли была понятна сама по себе, она позволяла игрокам устанавливать собственную шкалу боли от 1% до 100%.

Оттуда я перешел к настройкам игры, которые включали такие правила, как Ограничение по времени, Лимит игроков, тип игры и то, как она должна работать, и если команды были необязательными.

В принципе, я старался максимально приблизить игру к реальности и сформировал ее после Королевской битвы, которую я видел.

Как только я закончил и был удовлетворен созданными настройками, я создал «Шторм» и зону ожидания, в которой игроки будут находиться в ожидании начала игры.

Затем оттуда я добавил еще несколько деталей в мир и настройки, прежде чем, наконец, нажать кнопку «Готово».

[Безымянная игра

Тип игры: Королевская битва на 100 человек

Рейтинг системы: D+

Награда за создание игры класса D+: Золотое Яблоко (Награда игроку)]

[Вы стали Официальным создателем игры и были вознаграждены: Волшебным Гримуаром Иггдрасиля]

Глава 2

[Награды игрока могут использованы в качестве вознаграждения для игроков, которые выполнили достижение или выиграли/завершили игру]

[Хотите ли Вы установить за победу в игре награду «Золотое Яблоко»?]

Уверены?

– Я понятия не имею, что это за «Золотое Яблоко», так почему бы и нет?

[Пожалуйста, выберите веб-сайт, на котором Вы хотели бы опубликовать игру, и загрузите её туда вместе с настроенным логотипом или изображением, которое будет выступать в качестве носителя портала для игры]

Внезапно я снова оказался в маленьком кабинете сидя в кресле.

Через некоторое время я узнал, что могу вызывать экраны, подключенные к интернету, что позволяло мне просто загружать «Игру» на веб-сайт со своего стола в мастерской.

В итоге я выбрал Стим в качестве сайта для публикации своей игры и, возможно, даже моих будущих игр.

Создав новый профиль, я приступил к работе над публикацией игры.

Система сказала мне, что всё, что мне нужно сделать, это создать какой-то логотип, который будет действовать как «портал» в игру, поэтому я просто вызвал вкладку «Искусство» и потратил больше тридцати минут на создание иконки, прежде чем остался удовлетворённым.

Закончив с этим, я написал описание и, наконец, дал название игре «Битва за вершину».

Перед тем как опубликовать игру, я сначала хотел ещё раз проверить, чтоб убедиться в отсутствие багов.

Затем я заметила огромную проблему и не смог удержаться, чтобы не хлопнуть себя по лбу…

Даже если появиться первый игрок, он не мог играть без команды.

Поэтому я искал способ исправить это, пока моё внимание не привлёк магазин System Store, где я обнаружил что могу купить NPS для игры.

Обнаружив, что могу купить NPS-человека, который будет занимать пустое место напарника во время матча, потратив все 1000 очков, я смог получить 66 NPS по цене 15 очков за каждого

напарника.

Затем я настроил так, чтобы некоторые NPS могли учиться и адаптироваться к игре и всем её будущим обновления, чтобы будущие игроки могли со временем получать достойные задания.

Теперь, когда игра была доработана, я откинулся в кресле и стал ждать, также начав просматривать интернет, чтобы увидеть, что изменилось по сравнению с моей Землёй.

*****

Тем временем молодой человек в одной из квартир рылся в Стим, сходя с ума от скуки и ища новую игру.

Вскоре он наткнулся на совершенно новую игру, которая показалась ему интересной, и кликнул на неё.

[Игра: Битва за вершину

Издатель: Творец

Рейтинг: Нету

Опубликовано: 30 минут назад

Стоимость: 1$

Описание игры: Битва за вершину – это реалистичная битва 100 человек, в которой игроки будут соревноваться друг с другом в командах или в одиночку, пусть лучший взойдёт на вершину! Тем, кто достигнет вершины, будет выдана специальная награда, удача!

Теги: [Боевик], [Выживание], [Мультиплеер], [ПВП/ПВЕ].

Размер загрузки: 1 Гигабайт]

Читая всё это, я не мог не нахмуриться, размер загрузки был вроде бы небольшим…

Но в конце концов, я всё равно решил скачать игру, и вскоре, как только это было сделано, запустил её, новая вкладка всплыла на экране с изображением на нём.

Внезапно я почувствовал головокружение, и в глазах потемнело.

Открыв глаза, я обнаружил что стою на огороженной заросшей территории, а передо мной стоит заброшенное здание.

– Что случалось?

– Как я здесь оказался?!

После 10 минут паники мне удалось успокоиться, и я начал осматриваться.

Вскоре я заметил, что повсюду висели многочисленные таблички, одна у входа, и ещё несколько на стене здания.

Подойдя к табличке, висящей над дверным проёмом, я заметил, что на ней написано «Очередь на матч».

Затем я подошёл к другим табличкам.

[Имя пользователя: не выбрано

Выигрыши: 0

У/С/П:0/0/0]

[Список друзей: пусто]

[Игровой форум]

Затем я обнаружил ещё один знак, повешенный в другой части двора рядом с закрытыми металлическими воротами, по другую сторону которых находилось стрельбище.

[Тренировочный двор].

– Неужели это та самая игра, которую я только что скачал?

– Но… как?

– Как это вообще работает?!

– Я просто сидел в своей комнате!

– Но как только я активировал игру, то появился здесь!

Затем, как только подумал покинуть это место, то снова оказался в своей комнате!

– Что только что произошло?!

*****

Тем временем я сидел в своём кабинете, просматривая интернет, и был потрясен.

Я смог найти только классические игры, такие как Pac-Man, Fallout, Tetris и несколько других, которые существовали здесь, кроме них я смог найти ещё несколько игр, которые должны существовать, но обнаружил, что довольно много игр не существует!

Это значит, что пока я набрал достаточно очков, то должен быть в состоянии воссоздать эти игры, приложив немного усилий.

[Вы получили своего первого игрока!]

[Системная миссия

Подробности миссии: Первый шаг к тому, чтобы стать хорошим создателем игры – это получение большой начальной базы игроков.

1/1,000 игроков

Вознаграждения: 5 000 Системных очков и случайное вознаграждение]

[Системная миссия

Подробности миссии: Каждый хороший создатель игр нуждается в хорошей основе для своих будущих игр. К концу недели получите обзор с 3+ звездами.

0.0/3 звезды

Награды: 10 000 Системных очков и случайная награда]

Глава 3

Прочитав два новых задания, я просто пожал плечами, поскольку эти две миссии со временем пройдут сами собой.

Единственное, что меня беспокоило, это задание "Рейтинг", поскольку игра определенно не для всех.

Не всем нравились игры BR на Земле, поэтому я сомневаюсь, что и эта игра понравится всем.

К тому же, эта игра очень основана на навыках, и я уже могу предвидеть большое количество Гнева в будущем, что, скорее всего, заставит этих людей поставить игре низкий рейтинг.

Когда я сидел в своем кресле и ждал, пока первый игрок присоединится к матчу, на моем столе появилось уведомление на экране.

[Было обнаружено, что хозяин все еще не получил свою случайную награду, не хотите ли вы получить награду].

Ах да, что это была за награда?

Просто выкупите ее.

[A/N: Я вернулся и изменил первоначальную награду, которую МС получил за достижение 1 ранга, поскольку теперь, когда я подумал об этом, она была слишком мощной, если вы мне не верите, поищите "Четыре фундаментальные силы Вселенной"]

[Определяю случайную награду, поздравляю с получением предмета, Магического гримуара Иггдрасиля]

[Магический гримуар, содержащий знания обо всем мире DMM-RPG Overlord's, Иггдрасиль, обратите внимание, что книга может быть уничтожена или повреждена только владельцем, вами]

– Хммм?

– Что это?

Внезапно на одной из моих книжных полок в мастерской материализовалась кожаная книга.

Подойдя, я взял книгу, затем вернулся к своему столу и сел с книгой в руках.

Положив книгу и перелистнув ее на первую страницу, я обнаружил, что смотрю на странное

изображение гигантского дерева, которое возвышалось в небесах, а его корни уходили глубоко в землю, прямо над деревом было золотое слово «Иггдрасиль».

Пролистав следующие несколько страниц, я обнаружил, что в книге подробно описаны языки Иггдрасиля и Нового Мира, эльфийский, гномий, демонический, ангельский и многие другие.

Пока я погрузился в чтение книги, я не заметил, что начался матч, потому что определенный игрок обрел уверенность, чтобы снова вступить в игру.

...

Тем временем, некий игрок испытывал внутреннюю борьбу, когда вернулся в зону ожидания игроков.

– Зачем я вообще сюда вернулся?!

– Эта игра - безумие!

Стоя прямо перед пустой дверью с надписью «Очередь на матч», которая, казалось, вела в пустоту, наш первый игрок раздумывал, стоит ли входить в дверь.

Затем, сам того не осознавая, он шагнул в дверь...

[Обратите внимание, что вы не можете поставить матч в очередь, пока не создадите имя пользователя].

Быстро сделав шаг назад, молодой человек вздохнул с облегчением.

Сделав глубокий вдох, юноша сжал сердце и попытался унять свой страх.

Вскоре, однако, он придумал имя пользователя, и вдруг одна из досок изменилась вместе с его мыслями.

[Имя пользователя: IAmTheFr33

Выигрыши: 0

K/D/A: 0/0/0]

Заметив, что его имя пользователя изменилось, он удивленно сказал, – Оно может читать мои

мысли?!

[Теперь, когда у вас есть имя пользователя, пожалуйста, выберите один из доступных вариантов]

[Соло, 1 игрок]

[Дуо, 2 игрока (недоступно)]

[Трио, 3 игрока (недоступно)]

[Отряд, 4-5 игроков (недоступно)].

Доступен только соло?

Снова успокоившись, игрок, известный как IAmTheFr33, шагнул через дверной проем.

[Вы присоединились к матчу!]

[60 секунд до начала матча!]

Внезапно игрок обнаружил себя стоящим в заброшенном холле в окружении чуть более 65 человек.

Неожиданно в его поле зрения появились цифры, миникарта и таймер.

Первое число было таймером, который отсчитывал до 0 секунд и уже достиг 48...47 и так далее, рядом с этим числом было число 66 рядом с символом человека.

Чуть выше обоих чисел находилась карта, которая в данный момент была пуста.

Оглядевшись вокруг, я с удивлением обнаружил, что все вокруг меня оценивают друг друга: одни были полными мужчинами, другие - худыми, было даже несколько групп женщин.

Вскоре, однако, таймер закончился, и каким-то образом все мгновенно оказались в парашютах!

Затем пол разверзся под нами, заставив нас провалиться в небольшую дыру!

Не прошло и нескольких мгновений, как все участники оказались в свободном падении в

направлении, как оказалось, большого города!

Пока я боролся и падал вниз к земле на большой скорости, мне удалось найти защелку и потянуть за нее, что позволило парашюту раскрыться за мгновение до того, как я упал на землю.

К счастью, парашют успел замедлить мою скорость настолько, что я смог пережить падение...

Кашляя и задыхаясь, я вскоре заметил, что мой парашют исчез, как только я коснулся земли.

Посмотрев вверх, я обнаружил, что лежу на улице, заполненной заросшими машинами, полной заброшенных небоскребов, на стенах которых росли толстые лианы, а трава вросла в здание.

Затем краем глаза я заметил яркое свечение из одной из разбитых витрин в одном из небольших зданий в этом районе.

Подойдя, я заметил, что это был странный ящик (вспомните Warzone), который светился странным белым светом.

Подойдя к ящику и открыв его, я с удивлением обнаружил M4A1 и простой баллистический жилет.

Рядом с M4A1 лежала даже коробка с патронами к оружию.

После некоторого колебания я надел броню и взял пистолет, прежде чем услышал позади себя рычание, от которого по коже побежали мурашки.

Глава 4

Повернувшись, я столкнулся лицом к лицу с уродливым монстром, который выглядел так, словно человек вступил в схватку с топором...

Его лицо было покрыто многочисленными ранами, один глаз был выколот и сочился кровью и гноем...

Засохшая кровь покрывала его лицо и тело, он шел вяло, издавая рык, от которого меня бросило в дрожь.

Внезапно вялое существо, просто идущее по дороге, замерло и медленно перевело взгляд на меня.

Как только оно увидело меня, я испугался, наблюдая, как существо начало рычать и медленно ускоряться, пока шло ко мне.

Успокоившись, я обнаружил, что медленно движущееся существо было всего в нескольких футах от того, чтобы схватить меня.

Даже не задумываясь, я поднял M4A1, направил его на стоящее передо мной существо и нажал на курок.

Громкий взрыв эхом разнесся по округе, когда пуля пробила грудь существа.

Я был потрясен, увидев, что существо продолжает двигаться!

"Что это за штука?!" удивленно воскликнул я и выстрелил еще пару раз в грудь, но оно продолжало двигаться!

Но как только я выстрелил ему в голову, я обнаружил, что он наконец-то упал замертво и рассыпался в пыль, не оставив после себя ничего, кроме простого боевого ножа и патронов.

Вдруг в углу моего зрения я заметил то, чего не видел раньше.

[IAmTheFr33 убил зомби]

[Мэт убил Кейт]

[Джон убил зомби]

[Зомби убил Ребекку]

Казалось, с каждой секундой в том углу появлялось все больше и больше похожих уведомлений.

...

Тем временем, сидя в рабочем кабинете.

[П/А: Обратите внимание, что я буду называть рабочее место ГГ по-разному: мастерская, рабочий офис и т.д.]

Читая Гримуар, я на мгновение взглянул на экран и с удивлением обнаружил, что матч уже

начался!

Отложив книгу, я посмотрел на экран, прежде чем впервые нажать на кнопку "наблюдать".

Внезапно я заметил, что могу навести курсор на город в текущей игре, и обнаружил, что могу видеть контур, а также метку вместе с некоторой дополнительной информацией.

Почти все метки, которые я мог видеть в данный момент, были обозначены простыми именами из 1 слова, которые представляли ИИ.

Затем появился необычный тег, который определенно должен был быть игроком.

[IAmTheFr33

Тип: Игрок (Земля, человек)

Пол: Мужской

Настоящая личность: Кайл Фримен(Он и Морган Фримен не родственники и фамилии у них разные)

Убийства: 1 зомби

Экипировка: Обычная одежда, баллистический жилет 1 уровня, M4A1 1 уровня, 89 патронов для штурмовой винтовки и боевой нож.

Шансы на победу: 0,3%]

О? Он действительно показывает так много информации?

Вся эта информация появилась, как только я сосредоточился на конкретном игроке.

Похоже, он неплохо адаптировался к игре...

Я наблюдал, как игрок пробирается через Верхний город, который был заполнен высокими позициями и имел много хороших мест для стрелков и снайперов, чтобы спрятаться и устроить засаду для других участников.

К тому времени, когда прошло 15 минут матча, из 67 участников осталось только 46.

Игрок, за которым я наблюдал все это время, переместился из окраины в центр и даже успел убить двух других участников.

Учитывая, что все участники, включая NPC, практически не имеют опыта в этой игре и являются просто нубами... пока что.

Я также заметил, что информация об игроке постоянно меняется с каждой минутой.

[IAmTheFr33

Тип: Игрок (Земля, человек)

Пол: Мужской

Настоящая личность: Кайл Фримен (Он и Морган Фримен не родственники и фамилии у них разные)

Убийства: 1 Зомби 1

Экипировка: Обычная одежда, баллистический жилет 3 уровня, баллистический шлем 3 уровня, M4A1 2 уровня, 142 патрона для штурмовой винтовки, боевой нож, Kar98k и 13 патронов для тяжелой винтовки (в основном снайперские патроны).

Шанс на победу: 9.8%]

С каждой смертью участника, его шансы на победу увеличивались.

Я был удивлен, что его шансы были уже почти 10%, когда в игре оставалось еще так много участников.

"Шторм", который по сути является красным туманом из Fallout, также приближался к карте, и большая часть территории уже была поглощена красным туманом.

Из-за тумана между участниками происходило все больше и больше столкновений, и теперь, когда прошло 45 минут, осталось менее 20 участников, включая игрока.

Интересно, как он справится с теми, кто так же хорошо экипирован, как и он.

Его шансы достигли 25% и продолжали расти по мере того, как все больше и больше его конкурентов выбывали из игры.

Вскоре, когда прошел час с начала игры, красный туман стал достаточно мал, чтобы большинство участников могли уничтожить друг друга, если бы им не хватило укрытия.

Итак, настало время для финального поединка, кто же победит?

Игрок-нуб, которому, похоже, везет с новичками?

Или один из NPC?

Глава 5

Когда молодой игрок начал перестрелку между собой и одним из более талантливых NPC-людей, это был один из редких NPC, которых я купил, который был не совсем человеком.

Хотя этот NPC технически был человеком, он был мандолорианином, членом воинской культуры мандалорианцев из "Звездных войн".

И она быстро адаптировалась к этому новому миру вместе с другими талантливыми NPC, которых я купил.

По какой-то причине все купленные мной человеческие NPC стоили одинаково дорого, я мог купить человеческих NPC с еще более высоким талантом, чем у мандалориан, но они начинали стоить все дороже и дороже по мере роста силы таланта.

Кроме того, я заметил, что при использовании 15-очкового варианта, тип людей и их таланты совершенно случайны.

Мне очень повезло, что я получил более 5 NPC, которые могли бы проявить себя в такой игре.

Итак, в этом матче осталось всего 7 участников, давайте рассмотрим каждого из них, начиная с игрока.

[IAmTheFr33 - 32% шансов на победу]

[Нико (Мандалорианец(F) - 46% шансов на победу]

[Рик (галактический человек (M) - 13% шансов на победу]

[Сэм(землянин(M) - 2% шансов на победу]

[Сара(Землянин(F) - 3% шансов на победу]

[Александр(Древний человек(M) - 0,3% шансов на победу]

[Ной(пост-апокталиптический человек(M) - 19% шансов на победу]

Вы видите, что я имею в виду?

Все случайны, некоторые были одарены в такой среде, в то время как другие явно не подходят для этого.

Я все еще потрясен, что Древний человек прошел так далеко, учитывая, что он, очевидно, едва мог владеть оружием, это было настоящим чудом, что этот конкретный NPC прошел так далеко...

И как только я подумал об этом, пуля пробила мозг Древнего, и он упал на землю мертвым.

Думаю, теперь осталось только 6... неважно, теперь осталось только 5 участников, так как женщина-землянин только что была застрелена Галактическим Человеком.

Еще одна интересная вещь, которую я мог бы сделать после покупки этих случайных NPC-людей, это создать для них историю, случайную или созданную мной.

Пока я просто дал им случайные истории, относящиеся к их типу, и, возможно, если я создам другую игру, подходящую для них в будущем, я смогу просто отредактировать их историю для этого типа игры.

Я планирую использовать Battle For The Top в качестве фильтра для человеческих NPC.

Благодаря этому методу у меня будет много NPC, которых я смогу приобрести и отсортировать, прежде чем переместить их в соответствующие игры, а если у меня не будет игр для них, то я смогу просто заставить их продолжать играть в качестве ИИ для Battle For The Top.

В любом случае, вернемся к битве.

Игрок все еще сражался с Мандо в тупике, причем ни один из них не мог покинуть свою позицию без того, чтобы другой не открыл по ним огонь.

Тем временем остальные участники были отделены от этих двоих каменной стеной и сражались друг с другом.

Вскоре второй NPC-землянин умер, и осталось только 4 участника.

Из всех 66 участников остались только Игрок, Мандо, Галактический человек и Пост-апокалиптический человек.

Внезапно красный туман начал двигаться, заставляя четырех оставшихся участников двигаться вместе с красным туманом прямо в заросший парк.

Четверо участников начали перестрелку, когда все они бросились в парк.

К этому времени у большинства участников не хватало патронов, медикаментов, а их броня была сильно повреждена.

Пока красный туман продолжал двигаться и перемещаться по городу, оставшиеся участники продолжали пытаться уничтожить друг друга, пока в конце концов Галактический Человек Рик не умер и не был уничтожен.

Остались только игрок, мандо и пост-апокалиптический человек, у которых теперь оставалось всего несколько патронов и почти никаких медикаментов.

Но в конце концов у всех троих больше не осталось ни патронов, ни медикаментов для самолечения.

Вздыхая от досады, трое, знавшие, что у каждого из них закончились патроны, вышли из укрытия и подошли к поляне с различным оружием ближнего боя.

У игрока был нож, у мандо - кукри, а у апок-человека - огненный топор.

Затем, не говоря ни слова, все три участника бросились друг на друга с намерением убить.

Но игрок, вместо того чтобы сразу же броситься в бой, сохранял дистанцию и позволил двум другим участникам завязнуть в схватке, а сам терпеливо ждал.

Когда два других участника постепенно получали все больше и больше повреждений, игрок, наконец, решил атаковать, убив Мандолорианина еще до того, как он успел среагировать.

"ТЫ!" крикнул разъяренный Апок-человек, прежде чем игрок ответил: "Хорошо сыграно, но это мой куриный ужин. Удачи в следующий раз".

[Поздравляем игрока: IAmTheFr33 с победой в игре! Вы были вознаграждены Золотым яблоком!]

[Золотое яблоко - расходный материал, который исцеляет тело потребителя с невероятной скоростью, а также делает его кожу твердой как железо на 5 часов, а последний эффект от употребления этого фрукта увеличивает естественную продолжительность жизни потребителя на 24 часа].

Глава 6

[Кайл Фримен POV]

[Поздравляем игрока: IAmTheFr33 с победой в игре! Вы были награждены Золотым Яблоком]]

[Золотое яблоко - расходный материал, который исцеляет тело потребителя с невероятной скоростью, а также делает его кожу твердой как железо на 5 часов, а последний эффект от употребления этого фрукта увеличивает естественную продолжительность жизни потребителя на 24 часа]

[Хотите ли вы получить свою награду в реальном мире?]

[Y/N]

Внезапно оказавшись снова в реальном мире с этим сообщением на экране, я не мог не подумать, что все это было галлюцинацией.

Ведь кто бы так не подумал?

Внезапно загрузить игру и оказаться в совершенно другом мире в собственном теле, где нужно было сражаться насмерть с другими людьми, чтобы остаться в живых.

К счастью, перед началом игры была опция, в которой я установил настройку боли на 1%... и я до сих пор вздрагиваю от боли, которую чувствовал.

Я чувствовал себя так, будто меня бьет боксер только от 1% боли, я даже не могу представить себе 100%...

Не говоря уже о том, что мне казалось, будто я нахожусь в совершенно другом мире...

Я чувствовал запах ржавого металла и свежего воздуха вокруг меня, я чувствовал грубую землю под собой, и я даже мог чувствовать боль...

К тому моменту я уже не считал то, что испытывал, галлюцинацией...

Перейдя к опции "да" на экране, я нажал на нее и замер, когда ослепительный свет хлынул с экрана в воздух, где он начал сгущаться в круглую форму.

Хотя свет был ослепляющим, по какой-то причине я мог смотреть на световое шоу передо мной, не чувствуя никакого вреда или боли в глазах.

Вскоре свет перестал поступать с экрана на плавающий объект, и ослепительный объект, покрытый чистым белым светом, начал тускнеть, пока свет, покрывавший объект, не поглотился в объект, открыв сияющее яблоко, которое, казалось, было полностью сделано из золота...

Золотое яблоко плавно опустилось на мой стол и мягко приземлилось на него.

Не зная, что делать с яблоком, я просто уставился на него.

...

Тем временем в офисе.

[1 игрок играл в течение часа, +15 очков]

О? Я могу получить больше очков таким образом?

Поскольку у меня было достаточно очков, чтобы купить еще одного NPC-человека, что я и сделал.

[Карир (Норд) (M)]

О? Норд из Elderscrolls считается человеком?

Приятно знать.

Затем я назначил его в игру без какой-либо предыстории, просто оставив его как чистую доску, которая могла бы подстроиться под конкретное окружение, как я сделал для большинства других NPC, кроме нескольких NPC, таких как Мандорианец, которые имели свою собственную случайную историю, связанную с их типом.

Я мог бы даже рассмотреть их истории, созданные системой.

Но я оставлю это на потом, а пока я собираюсь вернуться к чтению Гримуара, который сильно меня увлек.

Я был очень благодарен своей новой жизни в этом мире за то, что учиться и постигать вещи стало намного легче, чем в прежней жизни.

Например, я быстро осваивал языки в этой секции.

Вскоре прошло достаточно часов, и я уже довольно хорошо освоился, чтобы свободно говорить на Ангельском языке.

Выучив его, я обнаружил, что следующий язык - демонический.

Но вместо того, чтобы продолжать изучать все эти языки, представленные в Гримуаре, я вернулся к оглавлению и прочитал его до конца, а затем перешел к странице, где говорилось о магии и ее действиях.

[A/N: Обратите внимание, что в Гримуаре рассматривается и ИГДРАСИЛЬ, и Новый Свет]

...

[A/N: Нижеследующее было взято из Вики Оверлорда]

Магия.

Магию можно разделить на несколько различных типов.

Дикая магия, ярусная магия, рунная магия, ритуальная магия, боевое искусство и таланты.

Дикая магия - это древняя и первобытная магия Нового Света задолго до появления более современной магии, ярусной магии.

Дикая магия, или иначе называемая "магией душ" или "магией драконов", использует души вместо маны, которую использует современная магия.

Хотя стоимость заклинаний с помощью Дикой магии ужасна, результаты говорят сами за себя. Чем больше существ или душ приносится в жертву, тем сильнее магия, когда она высвобождается. Однако использование дикой магии может привести к разрушению связи с собственной душой, а также к тому, что заклинание более сильной магии само по себе становится рискованной авантюрой.

С другой стороны, современная магия, Ярусная магия, которая была популярна среди игроков как в Иггдрасиле, так и в Новом мире, полностью основана на использовании маны и системе уровней от Яруса-0 до Яруса-11, известной также как Магия Богов или Сверхъярусная магия.

В отличие от Дикой Магии и Рунного Крафта, которые ограничены определенными расами, Ярусная Магия более совместима и более широко доступна для практики многим типам пользователей. Ярусная магия вызывает множество споров, так как считается, что именно она стала причиной сокращения использования традиционной магии другими расами.

Несмотря на это, Ярусная магия по-прежнему может использоваться драконами и гномами вместо их родовой магии, соответственно.

Другим типом магии является знаменитое рунное искусство гномов.

Рунокрафт - это искусство начертания магических букв на предметах. Когда руна тщательно выгравирована на предмете, она зачаровывает его.

Количество магии, вложенной в предмет, зависит от времени, затраченного на начертание руны. Другими словами, руны - это символы, магически пропитанные маной.

Между тем, попытка вырезать руны и зачаровать предмет с помощью рун и ярусной магии может быть взаимно отвратительной. Если сильный маг попытается заколдовать предмет, руны исказятся.

Четвертым видом магии является Ритуальная магия.

Ярусная магия - это основное магическое ремесло, процветающее в Новом Свете. Несмотря на годы изучения и исследований, жители Нового Мира едва постигают ее силу.

В то время как Игроки, которые изначально принесли ее силу, могли легко творить заклинания 6-го уровня и выше, средний магический стандарт в Новом Мире находится на уровне 2-го или 3-го уровня. По этой причине ритуалы используются как средство обхода этих ограничений.

Кроме того, они позволяют магам, работающим в единстве, достигать таких уровней магических явлений, которые невозможно получить в обычное время. Маги Нового Света совершают ритуалы, чтобы получить дополнительный доступ к использованию заклинаний, которые, как говорят, невозможно достичь в обычных условиях.

Например, в одной стране, такой как Теократия Слейна, проводился масштабный ритуал, позволяющий использовать магические заклинания 6-го, 7-го и, возможно, 8-го уровней.

(П.П: Сложно)

Следующий вид магии - боевые искусства.

Боевые искусства - это боевые навыки, используемые воинами, родом из Нового Света. Они считаются одной из способностей наряду с Талантами, Дикой магией и Рунной магией, которых не существовало в ИГДРАСИЛЕ.

Боевые искусства состоят из техник, которые не существовали в ИГДРСИЛЕ. Подобные способности назывались "умениями", и их приобретали в основном игроки с классом воина.

При использовании той или иной техники боевого искусства эффект может усилить физические способности воина, обострить его ум и так далее.

В то время как магические заклинатели являются практиками ярусной магии, боевые искусства считаются магией классов воинов, в которой преуспевают бойцы ближнего боя.

Последний тип магии - талант.

Талант - это своего рода врожденная способность, которую может получить 1 из 200 жителей Нового Света.

Талант - это врожденная способность из числа способностей, которыми человек наделен с рождения в Новом Свете. Хотя люди обладают разными талантами, это не является чем-то ограниченным для одного пользователя, когда они могут родиться с одной и той же способностью.

Кроме того, способности таланта могут сильно различаться по силе и типу. Однако талант ни в коем случае не связан с обычным талантом. В таких случаях человек, обладающий талантом усиливать магическую силу, может не иметь никакого дара в магии как таковой.

В этом случае талант совершенно бесполезен для тех, кто не является Магом, а обычным человеком.

Другими словами, это означает, что таланты иногда не соответствуют природе их обладателей. Например, если кто-то родился с талантом усиливать разрушительную силу заклинаний, но не имеет склонности, способностей или физической силы, необходимых для того, чтобы стать магом, то он не сможет использовать его с пользой.

Поэтому большинство людей не считают талант важной способностью. Хотя это считается счастливым случаем, если у человека есть нужный талант, который может соответствовать или служить цели его работы.

Глава 7

Читая длинный раздел о типах Магии, я был относительно удивлен широким разнообразием доступных мне вариантов.

В конце концов, поразмыслив, я решил выбрать, казалось бы, лучший вариант из всех остальных - Ярусную магию.

Перейдя на страницу, посвященную Ярусной магии, я начал читать ее, а затем кивнул в знак понимания.

С книгой в руках я подошел к двери своего кабинета и вышел из него, мгновенно оказавшись у себя дома, а подойдя к часам, понял, что уже 2:00 ночи!

Покачав головой, я поняла, что, возможно, немного отвлекся и не заметила, сколько времени прошло с тех пор, как я вошел в свой кабинет...

Положив книгу на тумбочку рядом с кроватью, я решил немного отдохнуть на ночь и продолжить утром.

...

[3 декабря 2008 года, 3 месяца до похищения Тони Старка]

Поднявшись рано утром и поспав всего несколько часов, я вздохнул, прежде чем вылезти из кровати и задрожал от холода, черт, забыл включить обогреватель.

Наверное, так бывает, когда живешь на севере.

Я вырос в Техасе в обеих своих жизнях, и до сих пор предпочитаю холод проклятой жаре, которую я возненавидел, особенно летом, когда температура может достигать более 100 градусов по Фаренгейту (37,7 C)!

Приняв теплый душ и надев свежую теплую одежду вместе с пальто, я вышел из своего маленького жилища и направился в пустую часть леса, который находился на моей земле.

Найдя подходящее место на поляне, я сел в позу лотоса (распространенная и наиболее часто встречающаяся поза для медитации) и сделал глубокий вдох, позволяя своему разуму и телу успокоиться и войти в мирное и спокойное состояние ума.

Следуя указаниям руководства по сбору маны, я делал глубокие вдохи по определенной схеме, сосредоточившись на том, чтобы оставаться спокойным и неподвижным.

Если бы мои глаза были открыты, я бы увидел, как голубые нити маны сгущаются в воздухе, а затем стекают в мою грудь, вызывая теплое и успокаивающее чувство, которое, как я знал, означало, что я собираю ману правильно.

Пока мана собиралась и конденсировалась в моем теле, я остановился, когда прошло 30 минут.

Вернувшись в свой маленький дом, я прошел в свою комнату, где взял Гримуар и пролистал страницу с заклинаниями Уровневой магии.

Сначала я начал с изучения магии Уровня 0, а затем прочитал одно из простых заклинаний.

Схватив ткань, я взял ее в левую руку, а правой навис над ней, произнося нараспев.

"[Тепло]".

Наблюдая за тем, как моя рука светится тусклым оранжевым светом, я почувствовал, как кусок ткани в моей руке медленно нагревается, и нагрелся он ненамного...

Через несколько минут у меня закончилась мана, и ткань нагрелась настолько, что мне пришлось ее отпустить.

Еще одним недостатком этого заклинания было то, что я должен был либо касаться предмета, либо находиться очень близко, так близко, что между мной и тканью оставалось всего два дюйма, прежде чем заклинание переставало действовать на ткань.

Глубоко вдохнув, я позволил мане, которую я выпустил из своего тела, восстановиться естественным образом, что было весьма полезно, так как мне не нужно было входить в медитативное состояние каждый раз, когда я освобождал свое тело от магии, и нужно было лишь подождать некоторое время, пока моя мана восстановится.

Хотя если бы я хотел получить больше маны, то мне пришлось бы войти в медитативное состояние и начать собирать её.

Мне нужно будет собрать еще немного маны, прежде чем я смогу сотворить заклинание первого уровня, и я не буду считаться магом первого уровня, пока не смогу сотворить 5 заклинаний первого уровня за короткий промежуток времени.

После восстановления маны я сделал несколько легких упражнений, после чего вошел в свой кабинет и положил Гримуар обратно на полку, а затем подошел к своему столу.

[Создать игру]

[Обновить игру]

[Наблюдать за игрой]

[Статистика игры]

[Присоединиться к игре]

[Host Game Event (событие должно быть создано)].

Библиотека игры: [Битва за вершину (7 игроков)]

Похоже, пока я был занят, у меня появилось несколько новых игроков.

Открыв свой статус, я обнаружил, что у меня 210 очков, что означает, что все они сыграли по крайней мере одну игру, или игроки потратили на игру не менее часа.

Со всеми новыми очками, которые я получил, я продолжил покупать больше NPC и получил еще 14 NPC для игры, в результате чего количество моих NPC составило 81 NPC.

А с игроками - в игре могло быть 88 участников одновременно - дела продвигались довольно хорошо.

Глава 8

[Немного сокращенная глава]

Прошло несколько дней, пока я продолжал изучать Гримуар и следить за игрой и ее прогрессом.

За это время я стал магом первого уровня и могу произнести 7 заклинаний первого уровня, прежде чем моя мана иссякнет.

С другой стороны, в игре появилось более двух десятков игроков, и благодаря часам, которые игроки проводили в игре, у меня теперь было 153 NPC.

С таким количеством NPC я мог вести две игры одновременно, что определенно увеличивало количество системных очков, которые я получал в час, поскольку не все игроки могли играть одновременно из-за единственного сервера.

Я хотел запустить по крайней мере 10 игр, прежде чем даже думать о сохранении очков или покупке чего-то другого в системном магазине.

После запуска 10 игр я смог бы открыть другие режимы battle royale, такие как "Дуэт", "Трио" и "Отряды", и позволить игре работать самостоятельно, без моего влияния.

Я мог бы время от времени обновлять игру или создавать события, но не более того.

Кроме того, каждый из игроков оставил мне отзыв в Steam и провел некоторое время, общаясь друг с другом на игровом форуме.

[IAmFr33: Кто-нибудь еще выиграл матч и получил Золотое яблоко? Что мне делать? Съесть его? Продать его?]

[SoldierOfChaos: Успокойтесь, я рекомендую вам оставить эту штуку, если то, что сказано в описании, правда, то это будет буквально спасение жизни]

[Old_Sage: Согласен]

[LaughingDeath: Я лично ел его и советую вам сделать то же самое, если это яблоко действительно может дать нам 24 часа к нашей естественной продолжительности жизни, то лучше использовать его как можно скорее, чтобы другие не могли его жаждать]

[Трехглазый Дракон: Как вы вообще побеждаете? Как вы выиграли у этих монстров?! *вздрагивание*]

Читал форум, где 31 игрок общался друг с другом на темы игры и ее нынешней сверхмощной награды - Золотого Яблока, которому даже я немного завидовал.

Переключившись на раздел обзоров игры в Steam, я начал читать некоторые отзывы.

[IAmTheFr33

Рейтинг: 5/5 звезд

Комментарий: Для всех, кто еще не играл в эту игру, НЕ стоит недооценивать эту игру из-за ее низкой цены и размера. Все, что описано в описании игры - правда, и награда, упомянутая в описании игры - реальна, действуйте по своему усмотрению, и как личный совет, держите настройку боли на 1%...].

[Old_Sage

Рейтинг: 5/5 звезд

Комментарий: ...у меня нет слов, насколько загадочна эта игра и как она вообще была сделана, не говоря уже о том, как вообще возможно, что нечто подобное является игрой, а не совершенно другим миром, отличным от нашего...]

Думаю, этого следовало ожидать, в конце концов, игра - это по сути другой мир, отличный от Земли, где игроки и NPC соревнуются за вершину.

...

Сейчас, когда осталось всего три дня до окончания моего второго квеста, в котором я должен был иметь как минимум 3-звездочный отзыв, я заметил, что все больше и больше людей покупают и скачивают мою игру.

Я также поглотил достаточно маны, чтобы произнести одно заклинание второго уровня, прежде чем наступит истощение маны и я потеряю сознание.

Скажем так... Исчерпание маны - не очень веселый опыт...

Особенно чувство слабости, которое приходит после этого.

Кроме того, сейчас 40 игроков играют в Battle For The Top, и у меня теперь 233 NPC и три игры.

Я разблокировал режим дуэлей и заметил, что некоторым игрокам не нравится объединяться с другими игроками, поэтому я добавил функцию, чтобы они могли выбирать, с кем объединяться - с NPC или другим игроком.

Я обнаружил, что довольно многие игроки решили объединиться с NPC, которые были намного опытнее игроков, так как они были вынуждены постоянно играть эти матчи и оттачивать свои навыки против других NPC и игроков без перерыва.

[A/N: Чем больше я это пишу, тем больше это похоже на рабство]

Я также был заинтригован и рад обнаружить, что некоторые игроки действительно вникали в истории NPC, с которыми они объединялись, и в то, что они знали об игровом мире, в котором они застряли, что было не так уж и много, поскольку у немногих NPC были случайные предыстории, связанные с ними, а не чистые листы, как у большинства NPC.

Глава 9

[Ной]

Глубоко внутри неизвестной мультивселенной и галактики лежала небольшая солнечная система на краю спиральной галактики, в которой она находилась.

В солнечной системе можно было увидеть одну из планет, покрытую зеленым и голубым цветом, что означало, что на ней есть жизнь.

Эта планета называлась Веен, и на ней существовала разумная жизнь на уровне современного общества с цифровыми устройствами, такими как телефоны, компьютеры, автомобили и многое другое.

Но в один определенный день 5 лет назад на планете Веен в одном из городов внезапно появилась загадочная болезнь, и в течение нескольких дней город был полностью захвачен людьми, несущими смертельный вирус, который сильно повлиял на своих хозяев, превратив их в хищных и безмозглых зомбиподобных существ, жаждущих плоти и мозговой материи.

В течение года более 90% населения планеты было полностью обращено или убито, что сделало выживание очень трудной задачей.

Но затем случилось немыслимое: вирус мутировал...

В результате мутации оставшиеся зомби на планете Веен стали намного умнее и сильнее.

Зомби научились впадать в спячку, когда им не хватало пищи, охотиться группами, использовать тактику засады и распознавать, когда нападать на людей, когда они наиболее уязвимы...

Все стало настолько плохо, что оставшиеся 10% сократились до 5% за один год...

Те, кто остался, были элитой выживших.

Каждый из оставшихся Выживших знал, как бороться и выжить в одиночку при самом худшем сценарии.

Одним из таких людей был человек по имени Ной.

Молодой человек, который наблюдал, как все, кто был ему дорог, были либо убиты зомби, либо убиты из милосердия им самим, когда они были заражены и у них оставалось всего несколько часов до того, как они обратятся.

Этот молодой человек настолько сломался, что те, кто все еще знал о нем, называли его "Берсеркером".

И у них была на то веская причина...

Ной убивал каждого зомби, попадавшегося ему на глаза, и доходило до того, что он убивал целые полчища зомби в течение нескольких дней.

За эти два года Ной убил столько зомби, что мог бы наполнить пустую реку кровью монстров...

Но этот берсеркер наконец встретил достойного соперника, когда сражался с ордой зомби, которую возглавлял мутировавший зомби, обладавший интеллектом на уровне человека и силой, превосходящей человеческую...

В глубине Далласа в Техасе взрывы раздавались по всему городу почти каждые 5 минут, когда гигантская орда из 100 000 зомби преследовала одинокого человека в кожаных доспехах, усиленных металлом, с толстым молотом и штурмовой винтовкой.

Если бы кто-то заглянул вглубь орды зомби, то увидел бы зомби с выпуклыми мышцами, ростом 7 футов (2,1 метра), с ярко-красными глазами, этот джаггернаут зомби был зомби, который мутировал еще больше, что позволило ему достичь такой силы и интеллекта.

Когда Ной продолжал отступать через Даллас, убивая как можно больше зомби, он заметил, что у него закончились патроны, остались только самодельная взрывчатка и молоток.

Улыбаясь, Ной понял, что наконец-то пришло его время, он не сможет выбраться отсюда, а если и сможет, то уже не захочет.

Ной отступил на выгодную позицию и устроился поудобнее, убивая своим молотом всех зомби, которые приближались к нему.

Его выносливость по сравнению с другими выжившими была просто потрясающей.

При таком темпе Ной мог сражаться хоть целый день, прежде чем выдохнется.

После 6 часов непрерывного убийства зомби Ной наконец-то смог немного отдохнуть: он заметил, что зомби больше не приближаются к нему, а просто наблюдают за ним издалека.

Ной с улыбкой наблюдал за тем, как зомби уходят с дороги, когда из орды вышел необычный мутировавший зомби.

Ной улыбнулся и достал странный металлический предмет с красной кнопкой на верхней части.

Когда Ной слегка нажал на кнопку, вся оставшаяся взрывчатка, которую он спрятал под улицей в канализации под ордой, взорвалась, уничтожив его самого, мутировавшего зомби и большую часть орды.

Но как раз перед тем, как Ной был поглощен пламенем взрыва, позади него появилась странная червоточина и поглотила его целиком.

...

[Нико, Мандолорианка]

Глубоко в галактическом пространстве в 3996 году до нашей эры несколько больших кораблей с сотнями истребителей атаковали одиночный корабль большего размера.

Все эти атакующие корабли имели знаки пиратов, в то время как на большом корабле не было никаких знаков.

На корпусе большого корабля появилось множество взрывов, а те, кто находился внутри, пытались удержаться на ногах в условиях искусственной гравитации, так как взрывы сотрясали корабль.

Командиром корабля был изгнанный манолорианец Нико Веро из клана Веро (не трудитесь искать её, она не существует) .

Нико Веро была изгнана из своего клана за то, что ее честь помешала ей убить молодых людей вражеского клана, когда они бежали от горящих останков деревни клана.

С тех пор прошло несколько лет, и Нико Изгнанница стала торговцем, продающим еду и другие необходимые товары на бесплодные планеты, где не хватало основных ресурсов.

Однако внезапно она обнаружила, что ее секретный гипермаршрут заблокирован пиратской засадой, а это значит, что кто-то продал ее и ее команду...

По мере того, как ее корабль становился все более и более поврежденным, она, наконец, объявила по всему кораблю свой приказ.

"Весь персонал, говорит ваш капитан, отступайте к спасательным капсулам! Повторяю, покинуть корабль!" - крикнула она по внутренней связи, принимая окончательное решение как капитан торгового судна "Муджа".

Наблюдая за тем, как все спасательные капсулы покидают корабль, изгнанная мандолорианка улыбнулась и послала последнюю передачу спасательным капсулам.

"Для меня было честью сражаться со всеми вами, это ваш капитан, Нико Веро, откланиваюсь..." Когда капитан попрощалась со всеми, оставшаяся команда смотрела красными от сдерживаемых слез глазами, как корабль, на котором они находились,

разворачивается и набирает скорость по направлению к пиратским кораблям.

Экипаж наблюдал, как торговый корабль пикирует прямо в центр пиратских кораблей, прежде чем гигантский взрыв ослепил команду: "Муджа" взорвался с огромной силой, поглотив пиратские корабли вокруг.

Но перед самым взрывом капитан улыбнулась и оглянулась на свою команду, прежде чем ее мгновенно охватило пламя взрыва.

Но не успела она умереть, как рядом с ней появилась червоточина и поглотила ее целиком.

Глава 10

Прошло еще несколько дней, и один из моих квестов был завершен, и за это время я даже просмотрел предысторию нескольких моих NPC, и кое-что общее я нашел во всех них: они собирались умереть, но прямо перед этим появлялась червоточина и поглощала их целиком.

Я понятия не имею, что случилось потом, поскольку все их предыстории заканчивались тем, что их засасывало в червоточину.

С другой стороны, одна из моих миссий была выполнена.

[Системная миссия

Детали миссии: Каждый хороший создатель игр нуждается в хорошем фундаменте для своих будущих игр. К концу недели получить оценку игры на 3+ звезды.

4.8/3 Звезды 5

Награды: 10 000 Системных очков и случайная награда]

[Поздравляем с завершением системной миссии]

[Вы получили 10 000 системных очков и Всевидящие Глаза Бога (Kekkai Sensen)]

[Всевидящие Глаза Бога

Тип навыка: Активный (означает, что его нужно активировать)

Способности: [Усиленное зрение], [Невосприимчивость и контроль иллюзий], [Малое

восприятие времени], [Видение и чтение ауры], [Контроль зрения у других], [Самоисцеление]

Описание: Всевидящие Глаза Бога позволяют обладателям глаз видеть "Истину" мира. Обладание этими глазами наделяет владельца многочисленными способностями, включая обостренные зрительные чувства, позволяющие им видеть быстрые движения, за которыми почти невозможно уследить человеческому глазу, или мельчайшие детали с большой четкостью.

Они способны видеть иллюзии, изменяющие мир, воспринимать уникальную ауру человека и даже способны изменять и контролировать зрение окружающих, например, менять местами поля зрения двух людей, вызывать тошнотворные галлюцинации, проецировать увиденное в сознание других людей и вообще властвовать над зрительными иллюзиями].

Внезапно я почувствовал невообразимую боль, у меня потекли кровавые слезы, когда мои глаза начали физически меняться с очень медленной скоростью.

Я закричал от мучительной боли, которая продолжалась более часа, прежде чем боль начала утихать.

[Поздравляю, Всевидящие Глаза Бога слились с вашими глазами и могут быть активированы по желанию!]

Весь в поту, с засохшими полосками крови от кровавых слез, я медленно поднялся с пола и подошел к своей ванной комнате, где, взглянув в зеркало, обнаружил, что мои глаза того же нормального зеленого цвета, что и раньше.

Но вдруг, как только я подумал о Всевидящих Глазах Бога, мои глаза внезапно засветились, показывая странные изумрудные глифы, которые ярко светились, когда еще больше глифов складывались в воздухе перед моими глазами, увеличивая мой обзор в несколько раз, когда я внезапно обнаружил, что глифы увеличиваются, как будто я смотрю в бинокле.

Почувствовав, что голова начинает болеть, чем дольше я использую глаза, я подумал о том, чтобы переключиться на свои обычные глаза, и точно так же мое зрение вернулось к нормальному почти мгновенно, когда я увидел, как мои глаза, покрытые глифами, внезапно ярко засияли, прежде чем рассыпаться и рассеяться.

[A/N: Окей, некоторые объяснения того, как будут работать Всевидящие Глаза Бога, в основном, они будут работать как мышца, чем больше они используются, тем дольше он может использовать их и тем сильнее они становятся, это также означает, что если глаза будут слишком сильно напряжены, они разрушатся и сломаются, и потребуется некоторое время, чтобы "исцелиться".

Всевидящие Глаза Бога не заменяют оригинальные глаза пользователя, а сливаются с ними, глифы будут вызываться после активации глаз, и если глифы разрушатся от чрезмерного

использования, то глаза нельзя будет использовать, пока глифы не будут "исцелены" или иным образом восстановлены, что займет время, несколько дней, если не больше недели, в зависимости от повреждения и чрезмерного использования.

Глаза также позволяют владельцу видеть прошлое и будущее. Это даже позволяет ему видеть воспоминания других людей, что, на мой взгляд, абсурдно, поэтому ему придется стать намного сильнее, если он захочет использовать эту особенность].

Чувствуя, что мое тело покрыто потом (и немного засохшей кровью), я решил быстро принять душ, чтобы очистить тело от пота и засохшей крови.

Как только я вышел и освежился, я открыл портал в свой кабинет, где посмотрел статистику "Битвы за вершину".

[Битва за вершину

Платформа(ы): Steam

Рейтинг: 4.9/5 Звезды 3

Игроки: 53 игрока

Пиковое количество игроков за один раз: 29 игроков

Количество NPC: 240

Открытые игровые серверы: 4 (60 NPC на каждом)

Количество побед игроков: 4 (сколько раз игрок выиграл матч)].

Игра продолжала развиваться с каждым днем все быстрее, по мере того как все больше игроков присоединялось к игре.

Из того, что я могу сказать, все мои игроки казались обычными игроками, все они казались обычными людьми, у которых была обычная работа.

Интересно, когда я увижу в своей игре кого-то нестандартного и как он отреагирует на то, что его способности запечатаны в игре?