

Ты когда-нибудь играл в игры с открытым миром?

Лично я всегда любил этот жанр. Там, где мир был открытым местом, свободным для изучения, сражений, историй, приключений и, возможно, даже романтики. В частности, Майкрафт была той игрой, которая захватила мое сердце.

Бьюсь об заклад, большинство из вас, вероятно, играли в нее раньше, но я все еще полагаю, что нужно кое-что объяснить.

В мире Майнкрафт каждое дерево, каждая гора, каждое живое и дышащее существо сформированы блоками. Инструменты и структуры затем создаются с помощью блоков, а также, давая им отчетливо блочный вид.

Игра предлагает несколько различных режимов для игроков. Есть творческий режим, предназначенный для безграничного творчества и фантазии. Режим выживания, для игроков, желающих испытать, каково это жить в дикой природе и природной среде, не имея ничего, кроме своего ума и навыков. Не будем забывать и о приключенческом режиме. Обычно это включает в себя созданные игроком карты, которые запрограммированы иначе, чем обычный геймплей, часто с конкретными целями или объектами.

В мире Майнкрафт игроки являются абсолютными правителями мира. Они - боги, способные управлять всем, что существует в мире. Игроки могут создать что угодно своими руками. Все, что нужно, это воображение, вдохновение и преданность делу, чтобы завершить свой шедевр.

И в настоящее время я строю гигантский город в небе.

Конечно, это не просто какой-то город. Я делаю все в хардкорном режиме, самостоятельно.

Что такого особенного в строительстве города в хардкорном режиме, спросите вы? Ну, в этом режиме игрок имеет только одну жизнь, в то время как сложность установлена на максимум. Вам нужно будет очень внимательно следить за своим здоровьем, голодом и ресурсами, чтобы выжить в нормальных условиях. Чтобы построить нормальный город в хардкорном режиме потребуется очень огромное количество времени и усилий.

Собирать ресурсы самостоятельно, сражаться с врагами и толпами самостоятельно, выживать в суровых условиях природы самостоятельно и строить город? Это определенно звучит непросто, не так ли?

Но на самом деле, я ветеран геймер, который играет в Майнкрафт более восьми лет. Это действительно просто суший пустяк для меня.

Давайте вернемся к теме. Вам должно быть интересно, почему я строю огромный город в небе в хардкорном режиме, не так ли? Честно говоря, я чувствую себя намного счастливее, работая

своим мозгом и фокусируя свою энергию на создании вещей, которые мне нравятся в Майнкрафт. По крайней мере, счастливее по сравнению с решением реальных проблем и социальных ожиданий. Игра помогает мне продуктивно направлять часть моей отрицательной энергии, чтобы она не перелилась через край, и делает мои эмоции намного более стабильными.

И что касается моего решения пройти такой большой проект в хардкорном режиме, нам придется вернуться на несколько лет назад во времени, когда я выгнал свою бывшую из моего дома.

Ну, я не могу жаловаться. Моя бывшая тосковала по кому-то гораздо более красивому, богатому, преданному и внимательному, чем я. Фактически, мы расстались на немного веселой ноте, когда я дал ей свои благословения, и она пожелала, чтобы я мог найти кого-то лучше ее в будущем.

Я просто жирный выродок, который невероятно невнимателен и беден по сравнению с парнем ее мечты (1). Я не сомневаюсь в этом, ее новый парень может дать ей счастье, которого она заслуживает. Я чувствовал, что моя миссия в этих отношениях завершена.

Но, конечно, я смертный человек, и любой смертный человек, безусловно, будет чувствовать себя плохо после разрыва с кем-то, что они искренне любил. Не говоря уже о том, что я был инициатором разрыва. Поэтому я решил посвятить все свое внимание попытке построить большой проект в моей любимой игре на самом жестком режиме.

Боль в сердце сильно уменьшилась после нескольких месяцев тяжелой работы. И так как я думал, что уже зашел слишком далеко, чтобы отказаться от проекта, я просто решил придерживаться его.

Мой текущий распорядок дня - это бесконечный цикл работы над проектом, сна и т. д. Я зарабатываю достаточно денег, чтобы вся моя семья имела все необходимое, и у меня действительно понимающие родители. Так что на этом фронте не было никаких проблем.

Я зевнул и потянулся.

Город в небе почти готов. Я полагаю, что для того, чтобы он был по-настоящему закончен, нужно всего несколько каменных блоков.

Оооо, ааааа. Я уже чувствую эйфорию от достижения и гордость за то, что прошел все до конца, наполняет меня, когда я пробираюсь в последнюю часть моего города.

Наконец, после стольких лет умопомрачительной тяжелой работы, это будет сделано!

Я контролировал своего персонажа/аватара, чтобы спуститься со стальной башни в стиле

паркура.

Мне нравилось ощущение адреналина, бегущего по моему телу, трепет и ожидание опасности, когда один неверный шаг приведет меня к смерти. Честно говоря, телепортироваться с помощью чего-то вроде Жемчужины Края, вероятно, было бы более эффективно, так как это сэкономило бы время.

Жемчужина Края - это то, что можно получить, убив Эндермена или Странника Края, а Эндермены - это высокие черно-фиолетовые гуманоидные существа, которые уязвимы для воды и имеют врожденную способность телепортироваться куда угодно.

Обычный игрок/аватар имеет высоту двух блоков, в то время как Эндермен - три блока. Они очень длинные и стройные, и обычно оставляют вас в покое, если вы не раздражаете его, или пока вы не смотрите в их глаза. Они становятся разъяренными и агрессивными, когда кто-то смотрит им в глаза.

... Их поведение напоминает монархов, потому что они просто не могут выдержать зрительный контакт с крестьянами.

Поскольку они могут телепортироваться, когда захотят, в любое место, которое они хотят, очень трудно сражаться с ними и побеждать. Вы никогда не знаете, где они окажутся, пока не увидите их снова, и когда вы это сделаете, они либо попытаются убежать, либо заманить вас в засаду, и вы ничего не можете сделать, поскольку просто не сможете их остановить. Они имеют вышеупомянутую слабость к воде и страдают всякий раз, когда вступают в контакт с ней. Дождевая вода, морская вода, даже всплеск воды из небольшого пруда причинит им достаточно боли, заставив отступить; таким образом, погружение в воду является неплохим планом защиты при борьбе с ними.

Бросая Жемчужину Края, полученную от Эндермена, можно телепортироваться в место, где приземлилась жемчужина. Я решил не использовать ее... но я также должен признаться, что я не могу. Что-то было не так с моими игровыми данными, и в течение целых шести лет ни один Эндермен не появился передо мной. Так что я не мог получить Жемчужину Края.

Я только полгода назад понял эту проблему с игровыми данными и отсутствием Эндерменов. Но поскольку моей целью было построить город в небе, я решил, что это неважно.

... Мое зрение затуманилось, когда сильная боль в левой части груди почти заставила меня потерять сознание.

В молодости мне поставили диагноз "наследственные проблемы с сердцем". Но врачи обещали, что это не опасно. Боль обычно исчезает через некоторое время, поэтому я никогда не обращал на нее особого внимания. Она сопровождала меня в течение многих лет.

Поэтому я проигнорировал боль, как обычно, и вернулся на вершину башни после того, как

забрал блоки камней, чтобы завершить последние штрихи моей работы.

Позже, когда я вспоминаю о событиях, я подумал, не сглазил ли я себя, говоря о том, что "не встречался с Эндерменом целых шесть лет."

Поскольку именно в этот момент передо мной появился Эндермен на самой вершине башни, и одна единственная его атака заставила моего персонажа/аватара умереть. Нет, я не упал с башни и не умер от повреждений. Просто чистый урон от Эндермена.

Сидя перед экраном компьютера, я с необъяснимым чувством ярости и недоверия смотрел на красноватое сообщение "Game Over", отображаемое на нем.

Что?

На мне полный комплект бриллиантовых доспехов! Как это возможно для Эндермена, отнять все восемь моих жизней одним ударом!?

Снова уставившись на экран, я заметил, что этот конкретный Эндермен сильно отличается от тех, которых я обычно видел. На черном пурпурном теле были белые частицы... почти как ночное небо, полное звезд.

Это ошибка? И какая ошибка может вызвать это?

Но я был не в состоянии размышлять над этим странным явлением, поскольку боль в груди из-за проблем с сердцем продолжала увеличиваться.

Должно быть, это было вызвано моим приливом сильных эмоций. Черт возьми, у меня что, сердечный приступ?

Все, что я хотел, это наслаждаться игрой, так почему?

Разве врачи не сказали, что проблемы с сердцем не представляют опасности для моей жизни? Почему вдруг стало намного хуже прямо сейчас?

Зачем? Почему я прогнал ее? Я так сильно любил ее, так почему же?

Зачем? Почему все люди из школы и с работы так издеваются надо мной?

Почему все это дерьмо происходит со мной?

... Я почувствовал, как мое сердце сжалось в спазме, а зрение начало темнеть. Боль стала

немного терпимее, но я действительно не думаю, что смогу справиться.

Неужели я просто так умру? У меня все еще так много сожалений... в моем сердце....

Я удалил свои сохраненные данные с размытым зрением, поскольку слезы боли и сожаления текли из моих глаз. Но подождите минутку....

Откуда возникла опция "возродиться"?

Последнее, что я помню, прежде чем я полностью отключился, был щелчок мыши, которую я держал в руке, когда я нажал на эту опцию.

После этого я упал в темную бездну смерти.

(1) Он толстый геймер. Но у него есть своя жизнь, стабильный доход и приличная семья. Не оскорбляй его. *подмигивает*.

<http://tl.rulate.ru/book/27422/575886>