

Я поболтал с Ориви ещё немного, прежде чем отпустить её обратно к Терре, смотреть сериалы. Когда я попытался позвать Терру, чтобы поговорить с ней, она лишь понимающе улыбнулась мне.

- Не волнуйся, Дейл. Я дам тебе знать, если мне что-то понадобится от системы, поверь мне. Сначала позаботься о том, чего хотят другие.

Я мог лишь улыбнуться и кивнуть ей в ответ. Затем я отправился поговорить с последним оставшимся богом. Хотя я совсем недавно уже разговаривал с Тривалом, поэтому не ждал, что нам будет что обсудить. И тем не менее, я отправил ему сообщение, прийти в Комнату Админа поболтать.

Через мгновение я услышал как копыта стучат по полу позади меня. Обернувшись, я увидел стоящего там Тривала, его лицо было спокойной маской, а руки были скрещены на груди.

- Мой господин. Вы желали меня видеть?

- Всё верно. Я хочу у тебя кое-что спросить, - он медленно кивнул мне, предлагая продолжать. - Есть ли что-нибудь, что, как ты думаешь, могло бы помочь системе управлять кентаврами, или вещи, которые нужно изменить?

У Тривала дёрнулся глаз, но на его лице на мгновение появилась лёгкая улыбка.

- Да, есть такое. Эта система квестов, которую вы создали, похоже что она вызывает больше хаоса своим существованием, чем что-либо ещё.

У меня глаза на лоб полезли, когда я это услышал.

- Что? А что тогда происходит?

- Народ обещают абсурдные вещи в качестве оскорбления, а затем они вынуждены исполнять их против своей воли, не имея даже ни малейшего шанса отказаться от выдачи квеста, который к этому приводит.

Похоже что это для него было забавно, но для меня это были серьёзные новости! Я имею ввиду, что заключать словесный контракт - это одно, но когда контракт формируется за всё, что ты говоришь - это уже совершенно другое дело!

- П-понятно. Тогда я посмотрю что можно сделать. Что-то ещё?

Тривал снова кивнул, отчего я начал волноваться, что далее последуют ещё более огорчительные новости. Однако, его запрос был чем-то совершенно иным.

- Я бы хотел попросить разрешения снова взаимодействовать со моим народом, хоть в какой-то степени.

- Тривал... ты ведь знаешь почему я тогда запретил тебе это делать, верно? - он снова кивнул мне. - Мы не можем позволить тебе так радикально влиять на уровень силы кентавров. Ладно тогда, когда они в тебе так сильно нуждались, но теперь их нужно оставить справляться самим.

- Я не уверен, что до конца всё понял, мой господин, - спокойно сказал Тривал. - Мы, по природе, очень общительный народ. Одинокий кентавр ничто без своего табуна. Даже если я не взаимодействую со многими сразу, всё равно было бы лучше, если бы мне было дозволено

встречаться с некоторыми из них.

- Ты ведь просто скучаешь по возможности заниматься с ними сексом, да? - спросил я прямо, и наблюдал за тем, как Тривал слегка дёрнулся, от этого заявления, а затем виновато отвёл взгляд. - Давай договоримся. У тебя может быть лишь одна наложница в одно время, но ты должен следовать определённым правилам.

Он быстро перевёл свой взгляд на меня, одновременно и с интересом и с беспокойством о том, что же последует дальше.

- Во-первых, тебе нельзя иметь от них детей без разрешения. Вероятно это случится позже, но сейчас у нас пока достаточно полубогов. Во-вторых, либо твоя наложница будет вдали от остальных табунов, либо ты будешь ограничивать свои силы, чтобы никто не признал в тебе бога. Опять же по причине того, что им нужен шанс развиваться самим. Ну а помимо этого, ты можешь посещать загробную жизнь сколько угодно раз, с разрешения Ирены, и встречаться с женщинами, которых ты знал.

Тривал, похоже, был немного подавлен тем, что ему больше нельзя свободно иметь детей, но всё это было лишь ради доброй цели в этом мире. А позже это избавит меня от головной боли.

- Хорошо, мой господин. Я последую твоему приказу.

Не дожидаясь того, что я его отпущу, Тривал исчез из комнаты. Ну... по крайней мере это был последний. Я слегка вздохнул и нахмурился, сидя за компьютером. Теперь у меня есть новое задание, прежде чем я смогу дать Байене личность, или купить систему кармы. Мне нужно починить систему квестов! Почему всё должно быть наперекосяк?

Открыв программу блокнота на компьютере, я начал обдумывать жалобы, которые упомянул Тривал относительно этой системы, и способа им противостоять. Я хотел позволить им немного свободы для развития творческих способностей обитателей мира, а также создать справедливую систему. В итоге, я записал несколько пунктов для правил, которые я бы хотел использовать в новой системе квестов.

- Обитатели могут открыть специальное меню, чтобы выдать квест согласно следующим правилам. Эти квесты впоследствии материализуются в форме двух физических контрактов, подходящих для технологического уровня мира. Один контракт передаётся получателю квеста, а второй остаётся у подателя квеста, далее считающийся основным контрактом.
- Когда квест создан, награде (если это предмет), должна быть описана в контракте. Впоследствии, соответствующий предмет запечатывается в контракте.
- Дополнительные контракты могут быть выданы для того же квеста, но податель квеста должен специально указать является ли квест "повторяемым", или награда отправляется первому выполнившему его. В первом случае, награда должна быть выплачена каждому выполнившему контракт. Во втором, тому - кто первый выполнит квест, все остальные контракты выданные по этому квесту будут помечены как отменённые.
- Когда обитатель выдаёт квест, то он должен уточнить условия для выполнения квеста. По желанию, они могут уточнить условия, при которых квест считается отменённым. В случае успешного выполнения квеста, предмет выдаётся из контракта, который держит получатель квеста. Если квест считается отменённым, то награда возвращается к подателю квеста.
- Если наградой является не предмет, а услуга, то податель квеста должен описать услугу и

временные рамки в которые она будет выполнена. Основной контракт с квестом такого рода или награда, не может быть украдена или отдана. Если квест успешно выполнен, то контракт сливается с подателем квеста, формируя пакт, который принуждает подателя квеста выполнить обещанную услугу в указанное время.

- Получатель квеста, может в любое время лишиться права на квест, уничтожив контракт, что приводит к тому, что квест автоматически будет считаться отменённым. Чтобы отменить услугу, обещанную выполненным квестом, оба участника должны согласиться. Основным контрактом не может быть уничтожен подобным образом.
- Квест не может быть создан под принуждением, и будет действительным только если податель квеста будет в трезвой памяти, когда выдаёт квест.
- Квест с обещанием услуг не может быть выдан кем-либо менее возраста зрелости для соответствующей расы.
- Для тех, кто не умеет читать или писать на языке подателя квеста, контракт квеста передаёт детали держателю контракта, если они на нём сфокусируются.

Я просмотрел список один раз, затем второй, чтобы убедиться в том, что не было упущено ничего слишком очевидного или важного. Я уже знал, что этой системой можно злоупотреблять, но она была настолько строгой и конкретной, какую я только мог сделать, в то же время она давала обитателям некоторый простор для креативности. Удовлетворённый этим, я добавил эту систему на рынок.

Квестовые Контракты

Используя эту систему, возможно создать связывающий контракт. Этот контракт содержит детали квеста, выданного подателем квеста, а также потенциальную награду. По выполнении квеста, получатель квеста получает свою награду непосредственно из контракта, тогда как при отмене квеста, награда возвращается подателю квеста. Наградой может быть всё, что напишет податель квеста, до тех пор, пока у него есть возможность это предоставить.

Требуется Игровая Система

125 очков

Я был немного шокирован значительным изменением цены в системе, но это также было и вполне разумным. Ошибки в изначальной системе сбили цену, в то время как это было более полная версия. Я был раздражён тем, как рынок никогда полностью не описывает правила отображаемых систем, но я ничего не мог поделать, чтобы это изменить.

Итак, следующая проблема... Нахмутив брови, я встал, чтобы снова проконсультироваться у Терры, которая всё ещё сидела на диване с Ориви.

- Есть секунда?

Она взглянула на меня, кивнула, и похлопала по сиденью рядом с ней. Ориви сидела у неё на коленях, а её взгляд был прикован к экрану. Похоже что они смотрели какое-то аниме которое мне не было знакомо.

- Что такое?

- Ну... Я хотел узнать, возможно ли удалить или сделать возврат текущей системы?

Она понимающе кивнула.

- Хочешь сделать апгрейд системы квестов? - когда я кивнул, она ответила. - Ты можешь сделать возврат системы в любое время, но только за полцены. Единственный способ получить все твои очки обратно - это сделать полный сброс. Иначе люди бы могли просто покупать и возвращать одну и ту же систему много раз, просто чтобы дать бесплатные очки авторских отчислений Хранителю, который эту систему изобрёл.

Я облегчённо вздохнул, когда она это сказала, и слегка улыбнулся.

- Хорошо. А то я уже боялся, что застрял с ней.

Она слегка посмеялась, услышав мои слова. Я закрыл глаза и вернул старую систему, прежде чем покупать новую.

- Полагаю, что мне придётся написать ещё одно оповещение, чтобы люди знали как теперь это работает...

Терра ехидно оскалилась, услышав это.

- Ну, ты можешь просто проигнорировать это, и позволить им самим выяснить детали.

- Нет... Ну, я не собираюсь рассказывать им всё, но я не собираюсь просто сказать им "эй, вот вам новое меню квестов, развлекайтесь". Это было бы слишком плохой идеей, даже для меня.

Я покачал головой и встал с дивана.

- Закончив с этим, я вернусь и присоединюсь к вам.

Терра кивнула мне вслед, и у меня возникло такое ощущение, что Ориви даже не заметила, что я входил в комнату.

Представляю вам третье большое обновление, которое является тщательным пересмотром прежней системы квестов. Теперь любой из вас имеет доступ к новому меню квестов, чтобы создавать квесты. Спецификации самих квестов схожи с теми, что были ранее, хотя теперь в них больше свободы для обоих участников. Каждому предлагается сделать всё возможное, чтобы обрести больше силы, и способствовать развитию своего сообщества!

Голос, он снова пришёл. Прошло не больше дня, с тех пор как мир замер на месте от его последнего оповещения, а теперь людям снова напомнили о нём. Те, кто уже испытал из первых рук ужас прежней системы квестов, почувствовал как их настигает новая волна страха.

Те, кто уже имел выданные квесты, зная об этом или нет, обнаружили у себя странные свёртки из бледной кожи, покрытые неизвестными каракулями. А когда они пытались понять, что это такое, их собственный голос начинал звучать у них в голове, напоминая им он ранее выданных квестах. Многие из этих людей тщетно пытались уничтожить эти кожаные свитки, силой, огнём, или просто пытаясь разрезать их. Некоторые даже пытались спрятать их, или отдать другим, чтобы избежать последующего неминуемого наказания.

Всё это было тщетно, так как контракты на квесты всегда находили способ вернуться к тому, кто их выдал. Самые удачливые были освобождены от своего бремени, когда человек держащий такой же контракт, уничтожал свой свиток, но многие обнаружили себя всё ещё связанными своими прежними словами. Для таких людей предыдущий день стал ночным кошмаром, первым тёмным праздником. Для них он всегда останется Днём Обещаний.

Многие другие люди были обеспокоены всё более частым появлением этого голоса. До недавних пор, он никогда не говорил с миром. Будет ли этот голос продолжать беспокоить их, чтобы продемонстрировать свою силу?

В загробном мире люди начали собираться во дворе перед дворцом Богини. Однако они приходили туда не для того, чтобы увидеть её. Наоборот, они разглядывали монумент, который появился там между этих двух оповещений. Без исключения, каждый человек смотрел на колонну между божествами. Для них, эта безликая колонна была истинным хозяином небес, тем, кто создаёт законы для всего мира.

Вы заработали персональное достижение!

За укрепление своей позиции в качестве всемогущего существа в глазах своего народа, вы зарабатываете достижение Король Бог. +15 очков и Аура Всемогущества

- Какого чёрта?!

<http://tl.rulate.ru/book/3120/128239>