

Просматривая форумы, мой разум постепенно склонялся к теме "Пользовательского Контента". Когда я только устанавливал систему магии для Земли, то там было упоминание, что я смогу получать очки за свою систему магии, хоть я и сомневался в этой возможности. Вот сколько человек добавляют в свои миры совершенно новую систему магии, если их собственный мир уже успешно развивается? Скорее всего очки будут приходиться либо от новых Хранителей, либо от Хранителей, которые начинают новые миры.

Вероятно там будут и другие виды контента, который создали Хранители, такие как особые минералы или уникальные технологии. Такие вещи может купить любой Хранитель, независимо от того, как долго развивается их мир. Ведь будет довольно просто добавить неизвестный элемент в мир, где его конечно же обнаружат, или создадут новую технологию.

Поэтому я решил посмотреть какого рода контент там уже есть. К моему удивлению, там действительно было много чего. Такие элементы как мифрил, орихалк и другие, о которых я даже никогда не слышал. Также были и системы. Игровая Система, которую использовал мой мир уже была в списке Пользовательского Контента, как и несколько классов, которые я использовал в моём мире.

Что ж, это имеет смысл, так как это было создано Хранителем. Может быть они хотели создать свой мир более похожим на Комнату Админа, со стилистикой видеоигры.

Я медленно кивнул и продолжил читать. У каждого элемента контента есть своя цена, так же как и "авторский гонорар" который получает создатель. Авторский гонорар похоже, составляет 10% от основной цены контента.

Но вот что ещё меня удивило. В списке созданного контента созданного пользователем EarthForceOne, чей ник я использовал, было две вещи. Первая "Случайная Мутация Силы", которая стоила 150 очков, и позволяла людям мира случайно мутировать, чтобы получить особые силы. Однако, судя по комментариям, она не пользовалась большой популярностью, потому что из-за одного изъяна это привело к смерти создателя.

Второй вещью была технология "Соединение Гипер-Драйв", которая позволяла технологичным мирам соединяться между собой благодаря путешествию быстрее скорости света. Эта вещь была заметно популярнее, хоть и стоила целых 300 очков. Цена смутила меня, пока я не обдумал это глубже. Пункт назначения, при использовании варп-технологии в научно-фантастических рассказах, не всегда был зафиксирован. Ведь довольно часто можно появиться возле необитаемых миров или даже в совершенном пустом месте.

Значит такая высокая цена на самом деле инвестиция в потенциальную возможность получить неограниченное количество новых миров для начинаний.

В ветке технологии был даже уровень, который позволял выбирать будут ли открытые миры обитаемы, и даже назначить им расы. Там ничего не было сказано об уровне технологии для новых миров, поэтому я не стал в это углубляться. Хоть я и буду получать 10% за то что технически являюсь "создателем" этого контента, сам я себе такую систему позволить не могу.

Ну, по крайней мере, у меня будет небольшой доход, от людей, которое это купят. Хотя, может мне стоит создать свой собственный контент. Уже давно никто не хотел покупать Соединение Варп Двигателя, по крайней мере, за всё время правления предыдущего Хранителя. Так что мне, похоже, придётся подождать, пока кто-нибудь не захочет это купить, чтобы получить хоть

какую-то выгоду.

Я задумчиво покачал головой. Сначала я решил посмотреть какой контент был опубликован другими. Может так я получу какую-то подсказку к тому, что я мог бы создать. К моему удивлению, я обнаружил множество систем, которые должны бы быть магическими. Например, самый очевидный пример - это ритуальная система. Предлагая определённые предметы во время церемонии, была вероятно получить магические эффекты. Разве это не магическая система!?

Пока я этому удивлялся, то заметил внизу тег. Это действительно была магическая система, но она была обозначена как "Продвинутая", что бы это ни значило. Может быть только магические системы могут быть использованы на старте, когда создаёшь мир?

Была ещё система схожая с этой, выложенная пользователем LordSlow. В этой системе, основанной на навыках, магические эффекты были наградой в зависимости от того как хорошо ты выполняешь определённые навыки, такие как скульптура или музыка. Я вздрогнул, представил как ужасно было бы пойти на концерт дет-метал и система внезапно активируется.

Хотя... Был ещё один контент от этого же пользователя, который попался мне на глаза. Это был шаблон рас, помогающий людям создавать расы, которые не будут нарушать баланс их миров. Это относится к такой известной расе как раса Демонов. У них есть уникальная черта "Высокоинтеллектуальная Эволюция", которая означает, что они будут эволюционировать в различные формы, в зависимости от их собственной работы. Их стартовая форма - чертёнок с самыми низким уровнем. Но если этот чертёнок старательно работает и продолжает эволюционировать, то он даже может стать демоном-королём.

Для контента расы Демонов была приписка, в которой пользователями с уже развитыми мирами предлагалось подождать получение нового мира, чтобы запустить в него демонов. А затем соединить миры так, как пожелает Хранитель. Так демоны смогут развиваться не умирая в своей самой слабой форме.

Я планировал купить эту расу сразу, едва мой мир ещё не был развит по большей части. Однако их стоимость была 50 очков, и я пока что не мог себе позволить такие затраты. Я подожду пока у меня не появится достаточно очков, и если будет нужно, просто добавлю их в следующий полученный мною мир. Мне даже стало смешно, я планировал, что мой следующий мир будет технологичным. Высокотехнологичные демоны - вот уж будет весело ими поиграть.

А пока что у меня появились некоторые идеи, которые я могу воплотить. К счастью, предыдущий Хранитель Земли был ленивым нехачом, но он сфокусировался на культурном развитии, чтобы получить себе развлечения. И эта же развлекательная индустрия, в виде книг и сериалов, могла послужить мне стартовой точкой для моего нового контента.

Первым делом я создал собственную расу, назвав её "Забытые". У них был мощный интеллект в качестве компенсации за их слабые способности. Однако главным их достоинством были их уникальные черты. Первая была "Автоматическое Удаление Воспоминаний", в описании я написал "Любое живое существо, посмотревшее в сторону от владельца этой черты, полностью забывает о его существовании." Затем был "Гипнотическое Воздействие", способность, которая уже существовала в системе, чтобы внедрять идеи в разум цели. И, наконец, "Биоэлектрическое Поле", которое позволяло им создавать и манипулировать потоками электричества.

Да здравствует Доктор. (прим.пер.: Доктор Кто) Я слегла ухмыльнулся, добавляя расу. Забытые будут неплохой расой для развития вдали от остальных рас, но ещё они будут очень полезны при вторжениях. Если забросить несколько дюжин, а то и сотен во время вторжения, то есть вероятность, что можно убить Хранителя мира его собственными людьми.

Я не удивился, когда стартовая цена расы стала 75 очков, потому как образцы для этого вида были довольно дорогие. Но что меня удивило, так это то, что кто-то практически мгновенно купил их. В течении пяти минут я получил оповещение о покупке и увидел, что у меня на компьютере уже два оповещения.

Поздравляем, вы заработали два новых достижения!

За добавление собственного контента, вы получаете достижение Создатель. +20 очков.

За продажу вашего первого собственного контента, вы получаете достижение Продавец. +15 очков.

Что ж, это было довольно легкий способ заработать 35... нет, даже 42 очка. Похоже что система округляет выплачиваемые проценты. Хотя, может в следующий раз она даст мне 8 очков, когда кто-нибудь купит Забытых. Так или иначе я это выясню. А второе сообщение...

Drillot купил Забытых! Вы заработали 7 очков авторского гонорара.

Если честно, то я ожидал что пройдет несколько недель, прежде чем кто-нибудь купит новую расу, но, может мне просто повезло, что этот парень сидел в интернете когда я запостил это? Так или иначе, но у меня теперь стало 212 очков. Оглянувшись в сторону постели я увидел, что Терра уже начала просыпаться от сна.

Улыбнувшись я повернулся к ней и спросил.

- Всё ещё злишься на меня?

Она тихонько мурлыкнула, прежде чем ответить после долгой паузы.

- Ага...

Хм... как подкупить кошку.

- Что если я предложу рыбу сегодня на ужин?

Клянусь, я никогда не видел, чтобы кто-либо так быстро двигался. Я даже не увидел как она поднялась с кровати, когда она уже оказалась сидящей на полу рядом со мной, глядя на меня широко распахнутыми глазами.

- Правда? Ммя, это было бы здорово!

Я усмехнулся внезапной перемене в настроении. Хорошо, что помимо плохих черт кошек она унаследовала и хорошие.

- Что? Если я не могу проголодаться, это не значит, что я не хочу вкусной еды!

Она посмотрела на меня и сказала это с улыбкой.

- Хорошо, хорошо. Я ничего и не говорил. К тому же, у меня к тебе вопрос, - когда я сказал это, она удивлённо склонила голову. - Во-первых, я хочу узнать есть ли тут какая-то выгода из этой системы достижений, помимо дополнительных очков.

Она задумалась на мгновение, а потом уверенно кивнула.

- Любые достижения, что ты получишь, добавляются к общему количеству стартовых очков, если ты сбросишь мир, так что ты их не потеряешь. Хотя, достижения разделены на три разные категории. Первая, это Системные достижения, вроде тех, что ты уже получил. Их можно получить лишь однажды, неважно сколько раз ты начнёшь мир.

- Вторая категория - это Мировые достижения. Их можно получить один раз за существование мира. Так, если ты вырастишь мир, чтобы получить достижение, а затем сбросишь, то у тебя всё ещё останутся очки от этого достижения. Некоторые Хранители используют этот метод, чтобы фармить очки, выращивают мир почти до состояния участника в Играх Хранителей, а затем сбрасывают его. Но Мировые достижения больше назначаются миру, нежели Хранителю, так что ты просто получишь дополнительные стартовые очки когда начнёшь новый мир после сброса. Второй сброс после достижения не позволит получить их. И ещё... как ты уже вероятно догадался, Мировые достижения не переносятся, когда назначается новый Хранитель.

- И, наконец, Персональные достижения. Эти достижения можно заработать только когда ты спустишься в мир, и дадут тебе определённые баффы вместе с очками. Например, ты можешь много заниматься ручной работой, чтобы получить достижение, дающее небольшую прибавку к силе. Как и Системные достижения, эти можно заработать только по одному на Хранителя. Однако полученные баффы постоянные, так что это полезно для защитных битв.

Я слушал её объяснения и кивал.

- Это имеет смысл... А теперь следующий вопрос... и я вероятно пожалею, что спросил. У тебя есть записи о том, сколько человек купило Соединение Варп Двигателя, который был контентом одного из прежних Хранителей Земли? Особенно... во время правления прежнего

Хранителя.

Услышав это Терра горько понимающе улыбнулась.

- Более тысячи... Это была одна из причин, почему предыдущий компаньон так его ненавидела. У него было десять тысяч очков, но он не хотел тратить их, потому что это подтолкнуло бы Землю на тот уровень, где она могла участвовать в играх.

Я грустно вздохнул, услышав это. Хотя, это ответило на один из моих не заданных вопросов. Более тысячи человек используют техно-миры. Это значит, что Хранителей всего должно быть по меньшей мере две тысячи, учитывая тех, которые просто решили не покупать.

- Ох, кстати. Кто-то связался со мной и упомянул путь Мерлина для выращивания цивилизаций, поэтому у меня есть ещё один вопрос. Возможно ли создать личность в мире, которая будет моим телом, когда я буду спускаться вниз, но будет на автопилоте, когда я его не использую?

Терра смущённо моргнула, прежде чем широкая ухмылка появилась на её лице.

- Почему... нет, Дейл, невозможно. По крайней мере, пока что, - добавила она последнее предложение игриво подмигнув, чему я очень удивился.

То есть, почему никто об этом не подумал раньше? Или они боялись вероятности, что их "Авто-Мерлин" нарушит баланс мира в их отсутствие? Или это просто никому не приходило в голову?

В любом случае, прежде чем кто-либо ещё успел догадаться об этом, я записал эту идею в систему, определившись с деталями. Если выбирать расу из тех, что уже присутствуют в системе, то у них ограничена продолжительность жизни. Поэтому это будет скорее покупка "сущности" нежели "особенности". Это значит, что каждый раз, когда тело хозяина умирает, Хранителю необходимо покупать его снова, чтобы использовать его.

Хотя... Авто-Мерлин - это ужасное имя. Вместо этого я бы предпочёл называть его "Хозяин Мира". Как только я добавил его, то увидел что его стоимость определилась в 30 очков.

Неплохо, для разовой покупки сущности. И людям придётся покупать её регулярно, если они хотят использовать её для развития мира.

Хотя, естественно, она шла с заметкой от системы, что Достижения и очки не могут быть заработаны Хозяином, до тех пор, пока Хранитель не вселится в тело, а также Хозяин не может быть добавлен к силам вторжения. И, наконец, возможно иметь только одного Хозяина в мире за раз.

Увидев, что я успешно создал контент, Терра счастливо рассмеялась.

- Это должно заработать нам немного очков, в длительной перспективе. И похоже, что ты ещё и предложил использовать любую расу. Планируешь заранее?

Я тряхнул головой и слегка улыбнулся.

- Нет, просто не хочу быть бедным. Кстати, ты сказал что очки за достижения переносятся в стартовые очки, если мир будет перезагружен. Разве это не относится к очкам полученным в качестве авторского гонорара?

Терра слегка кивнула.

- Так и есть. Они относятся к Системным достижениям и они переносятся независимо от того, сколько сбросов ты сделаешь. Учитывая это, ты получаешь все очки, которые были потрачены на мир, кроме Мировых достижений. То есть, если ты потратишь на мир 500 очков, но 100 из них будет за достижения, которые не поддерживаются этим миром, то тебе вернутся только 400 очков.

Я кивнул, это вполне легко запомнить.

- Хорошо. Думаю, пора вернуться к управлению миром, - сказал я вздохнув и переключился обратно на карту Земли.

<http://tl.rulate.ru/book/3120/61660>