

После краткого объяснения Гримора, я провёл следующий час или около того рассказывая в общих чертах о том, что я сделал со своим миром. Я всё ещё не до конца доверял ему, но мой мир ещё достаточно молодой, то ему нет никакой выгоды от полученной информации. Ну, то есть, похоже, что он знал предыдущие два поколения Хранителей моего мира. Даже если предположить, что предыдущий Хранитель настроил только различные пантеоны и перемотал мир пока индустрия развлечений не выросла до огромных размеров, это всё равно заняло годы, а то и десятилетия, если не столетия. Поэтому действия такого молодого Хранителя как я для него ничего не значат.

Поэтому я приглядывался периодически к выражению лица Терры. Сам я не уверен, но у меня было ощущение, что если он начнёт давать мне ложную информацию, то она даст мне знать. Даже если и не сможет сказать напрямую, я смогу понять это по выражению её лица.

- Ааа, так ты решил начать с настройками игры. Не самый непопулярный выбор, правда, - он слегка кивнул, когда я закончил, вызвав три деревянных стула, на которых мы могли сидеть. - По крайней мере людям так будет проще измерять и получать силу. Но выбранная система также и ограничивает тебя. Например, если кто-то выберет систему, где каждому человеку даётся только один класс, и он определяется в момент рождения. Они никогда не смогут выучить способности других классов, даже если у них есть к ним страсть.

С другой стороны, твоя система действует как раз наоборот тому, что я тебе сейчас сказал. Каждый может получить тот класс, который желает, пока они выполняют необходимые действия. Но тут тоже есть недостаток, это слишком быстрый рост. Сейчас это может быть и не очевидно, но когда твой мир достигнет определённой стадии, уровни начнут расти очень быстро. Как тогда, когда ты сам тренировался.

Я собирался заговорить, но он поднял руку, чтобы остановить меня.

- Но это не так уж и плохо. Это значит, что твой мир будет становиться сильнее, но он может стать сильнее слишком быстро. Люди могут получать силу быстрее, чем успеют научиться как её контролировать, в то время как монстры будут продолжать становиться всё сильнее и сильнее, причём с полным контролем своих способностей. К тому же, если люди нарушат баланс мира слишком быстрым ростом, то твой мир может попасть на игры даже раньше, чем ты будешь готов.

- А разве это плохо? - спросил я, немного смущённый. - То есть, если у меня есть сила, чтобы участвовать в играх, то это значит что я готов?

Гримор просто терпеливо посмотрел на меня, вздохнул и покачал головой.

- Вовсе нет. Представь что один человек невероятных талантов достиг... скажем восьмисотого уровня. Баланс сил так наклонится, что ты тут же попадёшь в игры. Однако, как Хранитель, ты ещё не тренировался с таким уровнем силы. Далее, кроме одного того человека, остальное твоё население слабое. Даже мирный Хранитель может случайно отправить слишком много из своих обычных сил и уничтожить всех.

Я нахмурил брови, осознавая всё это. Тут и правда имелся определённый смысл.

- И что ты предлагаешь?

Терра вопросительно взглянула на меня, так как это был первый раз, когда я действительно попросил его совета.

Гостеприимный хозяин просто улыбнулся.

- Легко, поставь ограничение уровня на свой мир. Когда наступит время, ты сможешь поднять это ограничение, пока твои люди не окажутся готовыми к финальному шагу. А ещё есть другие дополнения к игровой системе, которые ты можешь добавить, например система Достижений.

- Эм? А разве она не установлена по умолчанию?

Он покачал головой.

- Не система достижений Хранителя, хоть они и схожи. А та, которая заставляет систему генерировать достижения приспособленные к установкам твоего мира. Например, ты добавляешь в свой мир дракона и кто-то его убивает. Тогда тот человек может получить достижение "Убийца Дракона", дающее ему особые бонусы.

После того как он это сказал, ему похоже пришла в голову идея.

- Ты мог бы даже пойти дальше со своей новой системой Хозяина Мира. Может ты поместишь Хозяина в свой мир, обозначишь его как монстра-босса. Затем, покинув Хозяина, ты приказываешь ему выполнять определённые действия, ограничив его уровень силы. Так ты сможешь получить достижения и для себя и для героев, которые его победят.

Окей, теперь я озадачен.

- А это вообще сработает? Я имею ввиду, что ты же не контролируешь Хозяина, после того как поднимешься, верно?

Я ведь ещё лично не пытался, потому что он слишком дорогой, но Гримор был похож в этом вполне уверен.

- Должно сработать. После того как ты поднимаешься, Хозяин становится таким же как любой другой житель твоего мира. Это значит, что ты можешь общаться с ним и приказывать ему как и любому другому.

Звучит вроде неплохо, но мне нужно протестировать это самому, прежде чем я попытаюсь сделать нечто подобное. В худшем случае, я просто сброшу Хозяина в глубокую яму и перемотаю вперёд пока он не умрёт по естественным причинам. Но есть ещё одна вещь, которая меня беспокоит.

- А почему ты вообще мне помогаешь? То есть, не похоже, что ты чувствуешь себя обязанным только потому, что знал предыдущих Хранителей Земли.

Гримор тихонько хихикнул, кивая головой.

- Всё верно. Можешь считать, что это часть моей работы. Я ведь тебе уже говорил, что состою в гильдии, верно? Моя гильдия - информационная. Обычно мы тот тип людей к которым приходят когда хотят купить или продать информацию о других Хранителях. Так как к самой системе доступ получить легко, то единственная стоящая информация - это состязания. Также мы консультируем новых Хранителей вроде тебя, чтобы укрепить связи.

Я удивлённо поднял бровь.

- И как вы покупаете вещи у других Хранителей? Есть какой-то способ обмениваться очками?

- Всё верно. Есть возможность торговать за очки, и иногда даже делать ставки. Например... посмотрим...

Гримор поднял руку и голубой экран появился перед ним.

- Завтра будет матч между Хранителем Монстром и Хранителем по имени Helth, который будет обороняться. Оба они довольно опытные бойцы, поэтому некоторые Хранители будут делать ставки на то, чья сторона победит. Естественно, у обороняющейся стороны есть огромное преимущество, так что ставить на них безопаснее, но дешевле.

Как это прозвучало... неправильно.

- Разве вы не ставите на матчи не на жизни, а на смерть? Ты сказала что с Хранителями Монстрами шутки плохи, значит там имеется реальная опасность?

- Нет, ты прав, это битва не на жизнь, а на смерть для Helth. Если он проиграет, то погибнет, как миллиарды людей на его планете. Но это также и часть системы. Когда Враждебный Хранитель участвует в матче, то противнику приходится считать, что они будут биться в бою, где их жизнь на кону, - Гримор внезапно посмотрел на меня очень серьёзно. - Все принимают этот факт и стараюсь как могут, чтобы смириться с ним. Некоторые делают это для себя, некоторые - ради друзей, а некоторые - ради того множества жизней, о которых они заботятся.

Я немного кивнул головой, не говоря ни слова. Терра же в свою очередь подняла на Гримора свирепый взгляд. Однако он просто пожал плечами.

- Таковы факты. Итак, пока твой мир не присоединится к играм, ты можешь продолжать просить о помощи меня и мою гильдию. Но, полагаю, ты пришёл сюда поговорить о встрече, которая скоро будет?

- А, да, верно... Ты сказал что есть какие-то правила и выгоды в этом?

Эта часть меня особенно интересовала, так как изначально мне об этом сказала Терра.

Гримор немного наклонил голову, пока говорил.

- Всё верно. Эта встреча также назначена гильдией, в которой я состою, так как мы являемся приемлемой нейтральной территорией. Поэтому каждый Хранитель должен договориться с нами, чтобы принять участие, поэтому мы знаем кого приглашать. Во время встречи любые военные действия строго запрещены, иначе зачинщик окажется в чёрном списке.

- Сама по себе встреча, в основном, просто собрание, где будет проходить несколько игр. Не тех самых "Игр", а обычных игр, так что не переживай. Учитывая наши высокие способности, обычно это игры основанные на навыках или тактические симуляторы. Победители игр зарабатывают небольшой приз в качестве очков, в зависимости от того, в какую игру они выиграли.

Это прозвучало вполне как та официальная встреча, про которую упоминала Терра... Но, может, они просто оттуда и взяли основную идею.

Видя, что он, похоже, закончил, я понял что теперь моя очередь что-нибудь сказать.

- А есть какие-то особые требования для участия? Стоимость или что-то вроде того?

Гримор отрицательно покачал головой.

- Нет, участниками не нужно ничего платить, чтобы прийти на встречу. Что касается приза, то он выплачивается моей гильдией, - на его лице промелькнула улыбка. - Мы опубликовал несколько часто используемых систем и часть контента, так что у нас достаточно очков.

- А...

Я взглянул на Терру, и она лишь улыбнулась мне в ответ. Не похоже, что она дезинформирует меня.

- Что-то ещё?

Гримор снова покачал головой.

- Нет, это всё. Если только у тебя нет каких-то особых вопросов, то ты можешь идти.

Я немного подумал и решил кое-что спросить.

- Ты сказал, что Земля использует людей как расу по умолчанию? Значит ли это, что её можно поменять? Не отразится ли это на балансе очков?

Гримор слегка хихикнул, услышав вопрос.

- Расу по умолчанию действительно можно сменить. Однако, люди были созданы в попытке сделать расу которая хорошо сбалансирована и имеет высокий уровень силы, которую можно использовать без лишних расходов. Если ты хочешь начать создавать новую расу в качестве расы по умолчанию, то тебе естественно понадобится потратить соответствующее количество очков.

Аааа, так это был просто вопрос предпочитаемой расы, а не того, что она была предложена по скидке.

Я понимающе кивнул и помахал Гримору на прощание. После этого она отпустил нас из своего мира и я испытал на себе ещё одну "сцену перемещения". В этот раз наши тела словно взорвались на множество частиц света, прежде чем собраться вновь в Комнате Админа. К счастью, этот процесс был безболезненным, иначе мне бы пришлось на кого-нибудь наорать, чтобы это починили.

Терру немного трясло после преобразования, она подошла и села на постель.

- И это я тоже ненавижу...

Я не мог не улыбнуться, услышав это.

- А есть те, которые тебе нравятся?

Она задумчиво посмотрела на меня.

- Ну, некоторые из них не так уж и плохи, но мне ещё не удалось их испытать на себе... я знаю лишь в теории. Например та, где тебя моментально выворачивает наизнанку, или где перед тобой просто открывается дверь.

Я кивнул головой в ответ.

- Ясно... Ладно, ты хочешь взглянуть на некоторые из тех систем, про которые говорил Гримор?

За спрос денег не берут, хоть мы и не можем себе пока ничего позволить.

Было бы неплохо, если бы он дал нам немного очков, но я думаю, что просить об этом было бы чересчур...

Терра кивнула, нахмурила брови и сфокусировалась, пока передо мной не появилось окно. Там было множество систем, некоторые добавляли или ограничивали силы игрового мира. В частности, было и те, которые меня заинтересовали.

Система Лута

Эта система была построена специально для того, чтобы работать в сочетании с мирами использующими Игровые настройки. После того как монстр погибает, победивший его человек может предложить тело монстра определённому богу. Тело исчезает и появляется случайно назначенный лут. Предметы, добываемые таким способом, не всегда напрямую связаны с побеждённым врагом. Например, в большинстве случаев могут выпасть монеты или оружие. Однако выпадает всегда только предмет соответствующий текущему миру, и того же уровня, что и приложенные усилия, необходимые для победы над врагом из которого это будет сброшено.

Требуются Игровые настройки

50 очков

Система Гильдий

Эта система была построена специально для того, чтобы работать в сочетании с мирами использующими Игровые настройки. Индивиды в этом мире могут захотеть основать Гильдию, место, где будут работать люди со схожим образом мыслей. Через систему Гильдии они могут назначаться задания индивидам, легче общаться с другими Гильдиями, или разработать укреплённую Базу Гильдии, которая будет иметь предоставленные системой определённые оборонительные устройства.

Требуются Игровые настройки

75 очков

Ограничение Уровня

Эта система была построена специально для того, чтобы работать в сочетании с мирами, использующими Игровые настройки. Во избежание слишком быстрого поднятия уровней, Хранитель может использовать эту систему для назначения верхнего предела уровня для жителей мира. Этот предел может быть изменён в любое время без дополнительной платы.

Требуются Игровые настройки

25 очков

Система Достижений

Эта система была построена специально для того, чтобы работать в сочетании с мирами, использующими Игровые настройки. После установки этой системы, любые важные или трудные действия, которые будут предприняты жителями мира, могут предоставить им особые бонусы. Эти достижения генерируются динамически, без предустановленного списка. Способ определения достижения базируется на количестве усилий, необходимых для выполнения действия. Возможно, что действие сначала будет достойно достижения, а затем это действие станет выполняться легче, и, следовательно, достижение больше не будет предоставлено.

Требуются Игровые настройки

100 очков

Система Титулов

Эта система была построена специально для того, чтобы работать в сочетании с мирами, использующими Игровые настройки. Эта система также требует установки в вашем мире Системы Достижений. С этой системой, индивиды могут выбрать отображение одного из своих достижений над головами, получив таким образом 50% увеличение усиления от данного достижения. Можно использовать только один такой титул за раз.

Требуются Игровые настройки

Требуется Система Достижений

50 очков

Система Сообщений

Эта система была построена специально для того, чтобы работать в сочетании с мирами, использующими Игровые настройки. После того как индивиды встретятся и пообщаются, они смогут выбрать возможность обмениваться контактной информацией. Впоследствии, система позволит им общаться в любое время, с помощью текста или речи.

Требуются Игровые настройки

50 очков

Система Быстрых Путешествий

Эта система была построена специально для того, чтобы работать в сочетании с мирами, использующими Игровые настройки. Путешествие занимает слишком много времени? Хотите

поскорее добраться до места назначения? Эта система позволит вашим жителям пропустить болезненные путешествия, и сразу прибывать в любой пункт назначения, в котором они уже ранее бывали. Если путешествуют в группе, то каждый участник должен побывать в выбранной зоне.

Требуются Игровые настройки

125 очков

Итак, может я и не получу большинство этих систем, они определённо выделяются. Каждая из них похоже делает мир всё более и более похожим на видеоигру, так что я не сомневаюсь, что некоторые из них пришли от так называемой фракции "Хранителей-Игроков". И всё же... некоторые могут быть полезными. Представьте только возможность убить волка и получить крутой меч? Хотя, лично я считаю, что было бы гораздо ценнее для жителей получать снаряжение их собственными методами.

<http://tl.rulate.ru/book/3120/78522>