[1 февраля 2009 года, 14 дней до похищения Тони Старка]

Проходили дни, когда все больше и больше игроков начали присоединяться с невероятной скоростью, настолько много, что количество игроков перевалило за отметку в 1,000 игроков, что было одной из моих системных миссий...

[Системная миссия (Выполнена!)

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

1,893/1,000 игроков

Награды: 5,000 Системных очков и случайное вознаграждение (Комплект современного автомобиля (постоянный)).

Я был очень благодарен за награду "Современный автомобильный набор", так как это действительно было что-то очень важное для моей второй игры, и я даже получил его навсегда, что означает, что я смогу использовать его снова и снова в любых играх, которые я создам в будущем!

Успокоив себя, я подумал о других изменениях, произошедших за последние пару дней.

Во-первых, мне удалось построить Врата для Та Ло в небольшой естественной пещере на моей земле и время от времени посещать их для тренировок.

Во-вторых, я также создал несколько магических артефактов и даже барьер вокруг моей земли, который должен помешать другим найти меня или заглянуть в мою голову. (A/N: Спасибо за предложение! :D)

Конечно, мои ментальные щиты были не настолько сильны и, скорее всего, не выдержат, если я вступлю в прямой контакт с читающим мысли или телепатом, но с каждым днем я улучшал свою ментальную защиту, и в конце концов, если у меня будет достаточно времени, я смогу полностью блокировать любые способности, связанные с разумом/душой.

Я верю, что мой барьер и щит могут защитить меня от мистических искусств, которые используют Древний и будущий Стефан Стрэндж, а точнее от Элдрической магии, которую они используют.

Существует множество мистических искусств, включая асгардианскую магию, эльдритскую магию, магию Хаоса, магию темных измерений и магию Темного Холда.

Но магия, от которой я сейчас защищен, - это Элдрическая магия, а это значит, что я уязвим для всех остальных Мистических искусств, и я должен быть в состоянии защититься от других форм магии, когда столкнусь с ней воочию.

И в-третьих, я повысил цену на игру Battle For The Top с $1 до $5, как только количество игроков достигло 900.

...

К следующему дню я был готов наконец-то создать свою вторую игру.

Войдя в свой кабинет, я сел в кресло и открыл Меню.

[Создать игру]

[Обновить игру]

[Наблюдать за игрой]

[Статистика игры]

[Присоединиться к игре]

[Провести игровое событие (событие необходимо создать)]

[Библиотека игры: Битва за вершину]

Нажав на опцию [Создать игру], я оказался на знакомом поле грязи, которое было совершенно пустым.

Похрустев пальцами, я принялся за работу, и, о боже, у меня было много Очков, которые нужно было потратить…

Во-первых, я начал с создания карт для игры.

Я хотел, чтобы у игроков было не менее 25 различных карт, а разнообразие помогло бы удержать игроков в игре.

Сначала я начал с создания гоночной трассы, да, я планировал сделать вторую игру гоночной!

А реалистичная гоночная игра, в которой игроки могли бы почувствовать острые ощущения от гонок на машинах своей мечты? Это привлекло бы игроков, как мотылька на пламя!

Закончив с созданием трассы, я приступил к терраформированию и изменению формы земли.

Я добавил холмы, море и все виды яркой флоры и решил назвать эту карту Verdant Hills.

Затем я приступил к созданию остальных карт, на что у меня ушел весь оставшийся день, после чего я разработал систему игры.

В реальных матчах игроки будут соревноваться по 3 круга и по 12 машин в каждом заезде, конечно, если игроки решат создать собственный матч, они смогут изменить эти параметры.

Затем ценой большого количества очков я добавил функцию, которая позволила игрокам повышать уровень, зарабатывать деньги, а затем покупать машины в магазине.

Это стоило много очков, потому что я должен был запастись транспортными средствами для магазина и должен был неоднократно покупать новые машины каждый раз, когда все машины были распроданы.

Я мог бы просто установить функцию, которая бы всегда покупала машины вручную, когда они заканчиваются, но это быстро разорит меня, поэтому я буду делать это вручную, по крайней мере, некоторое время, пока не заработаю больше, чем это будет стоить.

Я также добавил настраиваемую комнату игрока, которая позволит игрокам отдохнуть между гонками и до/после гонок.

Довольно скоро я закончил игру, но я вернулся и добавил еще несколько деталей к картам.

Здания, знаки, животные, валуны, реки, мосты и т.д.

Я добавил так много деталей, что каждая карта имела свою собственную экосистему и погодные условия…

http://tl.rulate.ru/book/62311/1766677