

Когда он превзошел силу "святого мага", я предположил, что он был магом 10-го уровня или даже обладал силой магии супер-уровня, что делало его обладателем силы буквально бога.

Но, судя по всему, его родное Измерение было достаточно большим, чтобы вместить звезду, планету и луну из некоторых его записей (которые не были перечислены).

Но поскольку записи в дневнике продолжались и после этого момента, значит, он должен был выбраться туда...

Как... интересно...

Но вместо того, чтобы продолжать, пока не закончу с дневником, я сделал перерыв и положил черный кожаный дневник, покрытый странными рунами и символами, на полку в своей мастерской.

Хотя руны были из другой рунической системы, я мог сказать, что руны были сломаны и не заряжены, что означает, что руны, защищавшие книгу, больше не работали.

Вот почему я полагаю, что могу читать журнал без вреда.

Я также обнаружил, что Олдрич заполнил довольно много страниц и целые разделы своего большого дневника заметками и знаниями о своей магической системе, и мне не терпится провести некоторое время, изучая секреты, содержащиеся в этом дневнике.

Но пока у меня были другие дела.

Видите ли, за последнюю неделю моя база игроков продолжала расти вместе с очками, которые я зарабатывал, играя с ними.

Я почувствовал, что настало время приступить к созданию одной из самых крупных и известных франшиз в моем старом мире.

The Elder Scrolls...

Мир магии, божественных и демонических богов, нескольких гуманоидных фэнтезийных рас, драконов и многого другого.

И чтобы воссоздать такую серию игр, нужно много очков, которые у меня теперь были.

Поэтому, вспомнив игры, в которые я с удовольствием играл на протяжении всего детства и даже взрослой жизни в прошлой жизни, я решил начать с Elder Scrolls: Morrowind.

Почему я начал с третьей игры серии, а не с двух предыдущих?

Потому что я никогда в них не играл и знаю о них очень мало.

[A/N: К тому же... они просто ужасны (по крайней мере, для меня)]

Итак, я приступил к работе!

Во-первых, я начал с покупки всех необходимых ресурсов для воссоздания игры в системном магазине.

Оружие, броня, пустые NPC, которых я мог редактировать, чтобы они стали NPC в игре,

растения и многое другое.

Я также купил все эти вещи на постоянной основе, чтобы использовать их в последующих играх.

Как только у меня появились все необходимые предметы и NPC, я приступил к созданию карты Morrowind и самой игры, включая новые побочные задания, которые я создал лично, новые локации, предметы и многое другое.

В силу своего времени Morrowind был несколько безвкусным и лишенным содержания.

Я хотел исправить это с помощью возможностей, которые давала мне система.

Я помню, что многие игроки не очень хорошо отзываются об игре, и я надеялся исправить это здесь, в этой вселенной.

Я хотел дать игрокам возможность с любовью вспоминать эту игру долгие годы.

...

И вот, спустя несколько дней, мне наконец-то удалось завершить свой большой проект.

[Название игры: Elder Scrolls: Morrowind

Тип игры: Фэнтези

Награда за создание игры: Системная функция: Аукцион игроков]

[Аукцион игроков: Функция, доступная сейчас на сайте системы, позволяющая игрокам покупать и выставлять на аукцион предметы, заработанные в системе. Система гарантирует, что продавец получит деньги, а покупатель - проданный предмет; любые попытки обмануть систему влекут за собой Божественное возмездие и исправление]

Это полезно... но в то же время вызывает сомнения.

Что система подразумевает под "Божественным возмездием" и "исправлением" в последнем предложении?

Хотя я понятия не имею, что это значит, у меня есть ощущение, что это вызовет некоторые проблемы в будущем.

Но хватит об этом унылом наборе мыслей, я недавно разговаривал с Древней и проводил несколько часов каждый день, обучаясь в Камар-Тадже, и начал изучать, как создавать Элдритическое Оружие, и, конечно, смог создать только некоторые из самых основных видов оружия.

Например, Элдритический кнут, которым в будущем прославится доктор Стрэндж.

Я также обменял у Древней золотое яблоко на кольцо для пращи.

Признаюсь, я играл в свои игры и зарабатывал предлагаемые ими награды, но, похоже, система пассивно работает против меня, делая игры намного сложнее, чем они должны быть.

Но хотя играть в такие игры, как Battle For The Top, где кажется, что весь мир и все его

случайно генерируемые события направлены на то, чтобы добраться до меня, очень неприятно, я использовал игры для тренировки своего разума и тела.

Мне даже удалось пробудить Инстинкт Воина, записанный в Гримуаре Иггдрасиля, который, по сути, позволял мне чувствовать опасность, которая приближалась ко мне или даже была направлена на меня.

Если задуматься, это был довольно полезный навык.

Особенно если навык использовался в бою или в условиях, когда выжить было сложно.

Оно предупреждало меня о засадах, ловушках и враждебных людях.

И самое главное?

Этот навык можно отточить и натренировать гораздо лучше, чем я владею им сейчас!

В Гримуаре описаны случаи, когда люди достигали таких высот, что видели угрозы, приближающиеся к ним, на годы вперед и на очень больших расстояниях, настолько больших, что эти расстояния могли охватывать прошлые измерения или даже галактики...

Но хватит об абсурдности Магии.

Назойливый человек скоро должен сбежать от своих похитителей.

<http://tl.rulate.ru/book/62311/1821701>