

Время всегда мимолетно, в один момент вы играете в игру. В следующий раз ты мертвец. Можно подумать, что в загробной жизни вы встретите Бога или, в худшем случае, дьявола. Однако реальность, похоже, играет в другую игру. Вместо того, чтобы отправиться в рай или ад, я иду по пути переселения душ. Такой, по которому ходили все мои братья и сестры-ботаники.

Перед смертью последнее, что я видел, был грузовик, несущийся на меня без какой-либо возможности остановиться.

В тот момент я подумал, что это последний раз, когда я увижу мир. Что все потемнеет. Последствия мертвого мозга.

Вместо этого происходит нечто другое. Мое зрение стало размытым на секунду.

Когда мой взгляд снова прояснился. Сцена меняется. Я больше не был посреди оживленной дороги. На его месте находится заброшенный переулок.

Я поспешно встал, опасаясь худшего. Я осторожно наблюдаю за темным переулком, проверяя, нет ли какой-либо потенциальной опасности.

Через некоторое время мое тело смягчается. Имея достаточно подтверждений того, что тот, кто поместил меня сюда, ушел.

Я вздохнула с облегчением, потирая волосы, чтобы избавиться от жидкости, стекающей по моей голове. Так, подумал я, потому что на моей руке не было воды. Хуже всего то, что это была кровь.

Я запаниковал, как и любой другой в такой ситуации; делать очевидное. Обращение за медицинской помощью. К счастью для меня, больница рядом.

Прохождение техосмотра. Врач ставит диагноз, ничего. Он с уверенностью заявляет, что я совершенно здоров.

Что заставило меня предположить, что во время моего перехода в этот мир. Первоначальное мертвое тело было возрождено и исцелено в идеальной форме от Существа, стоящего за этим.

Я не верю, что мое переселение случайно. Природа не делает ошибок. Кто-то или что-то должно было исказить реальность; трансформируя его по своей воле. Создавая сценарий, я участвую. Что касается рассуждений, то это остается загадкой. Просто нет никакой рациональной причины посылать такого неудачника, как я, в мир иной.

Поскольку моя рана волшебным образом исцелилась высшим существом, стоящим за этим. Я прихожу к вопросу, что это за раскалывающаяся головная боль, которую я испытываю. Ответ; слияние двух идентичностей

Моя прежняя личность, Александр, и моя нынешняя, Уильям Смит, становятся на свои места. Мои сверстники в этой ситуации выбрали бы традиционный метод принятия идентичности текущей жизни. Так легче вписаться и меньше подозрительности. Я другой не потому, что считаю себя особенным по сравнению с ними. Вместо этого, это из-за имени, я слишком люблю свою личность из прошлой жизни, чтобы заменить ее на обычную, как Уильям Смит. Другая причина в том, что Уильяма Смита больше не существует. Прямо передо мной синий экран, уведомляющий о внесенных изменениях.

[Сущность Уильяма Смита будет удалена из этой вселенной]

[Добавлен объект Александра Уайза]

[Переписывание Вселенной]

[Предоставить Александру Уайзу систему Terraria]

[Поздравляем Александра Уайза, ты следующий герой Террарии]

[Исходный пункт назначения Terraria, изменение курса на Marvel]

Глядя на уведомление, я не мог не спросить: «Почему пункт назначения изменился?»

[Террария была спасена. Ему больше не нужен герой.]

— Понятно... — неопределенно пробормотал я, делая вид, что понял предполагаемое объяснение ИИ.

[Система Террария]

Здоровье: 100/100

Мана: 20/20

Функция: (Инвентарь), (Геймплей), (Мод), (Квест)

(Инвентарь): Храните все предметы, полученные в игре. Разрешить хосту взять предмет из инвентаря в реальную жизнь.

(Игровой процесс): Один раз в день вы можете играть в Террарию в течение одного дня Террарии. Жетон можно использовать для добавления дополнительного дня Террарии. Жетон получен через (Квест). Во время (игры) время останавливается, и никто не заметит вашего исчезновения.

(Мод): Вы можете установить один мод для своего игрового процесса. Дополнение Мод добавляется через (Квест).

(Квест): Выполнение миссии принесет вам награды.

Я ожидал, что эта китайская система «плати за победу», где по какой-то неизвестной причине мощная система функционирует на основе валюты реального мира. Это тоже не имеет смысла, но, по крайней мере, способ получить силу — это играть в игру. Хотя еще менее разумным является то, что какое-то могущественное существо решает растратить свою всемогущую силу только для того, чтобы создать систему, позволяющую парню играть в Террарию и получать от нее силу.

Единственная разумная логика заключается в том, что этому существу стало скучно, и он захотел развлечься, а я, наркоман Террарии, просто подходил под все требования, чтобы быть выбранным в качестве его источника развлечений. Тому, кто выбрал меня, я благодарю. Поскольку я не против быть игрушкой для кого-то, если они дали возможность воплотить в жизнь мою давнюю мечту стать героем Террарии.

«Я могущественный герой Террарии, убийца монстров, который использует трупы своих врагов

для создания оружия и доспехов, недоступных человеческому пониманию. Берегись, мир, я иду». — крикнул я с большим азартом.

Хорошо, этот момент в стороне, давайте начнем первый игровой процесс. Сразу же, как я подумал об (геймплее), появляется экран.

[Доступный игровой процесс: 1 день]

Воспроизвести Да/Нет

Как ребенок, который только что выпил Red Bull, я закричал: «ДА!!!»

Точно так же мое зрение становится черным. Когда я не спал, я сижу перед компьютером, могу добавить, что это мощный компьютер. У него была новейшая графика, 128 ГБ ОЗУ и множество других дорогих компонентов. Глядя на эту чудовищную машину, я задавался вопросом, почему система безумно инвестирует в этот компьютер, когда требования Terraria так малы.

С другой стороны, с его мощностью, позволяющей превращать игры в реальность, я не думаю, что создание мощного ПК для него проблематично. Без лишних слов запускаю Tmodloader, так как система дала возможность добавлять моды. Я, конечно же, выбираю мод Calamity, так как это мод, который добавляет больше всего контента, а сила, которую можно получить, намного больше, чем та, что может дать базовая игра. Не скажу, что я все помню про Каламити, но я знаю достаточно силы крипа в этом моде.

Однако есть проблема со стратегией ползучести власти. В нем участвует класс мошенников, который, как известно, является самым сломанным классом в Бедствии. Проблема класса мошенников в том, что, хотя в игре они самые сильные, на самом деле я не считаю их грозными. У меня есть предположение, что при переносе оружия в реальный мир. Он будет следовать принципу мира, а не основываться на его статистике. Знания мудрого воина были бы величайшими, поскольку оружие Рассвета эквивалентно метанию солнца. Это не говоря уже о безумно мощном Зените.

Кроме того, есть оружие Пост-Лунного Лорда, такое как Галаксия, Ковчег Космоса и т. Д. Это оружие в значительной степени сделало бы меня Небесным Убийцей. Кроме того, в начале игры вы можете получить Звездную Ярость, мощное оружие, которое бросает звездный свет на врагов. Только представьте, что вы сразите своего врага силой из космоса.

Хорошо, я забегаю вперед, мне нужно расслабиться и сначала начать мир. Живи настоящим, Александр. Я быстро создал своего персонажа, которого полностью покрасил в розовый цвет, и назвал его Розовый Воин. Все нормально, пока я не начал создание мира. По какой-то причине, когда я нажимаю кнопку «Создать мир», он сразу же создает его для меня, не предоставляя никаких вариантов. Хуже всего в мире то, что он большой. Он также находится в режиме мастера, но это не имеет большого значения.

Основная проблема - большой мир. Обычно размер не имеет значения, так как это означало бы больше ресурсов, исследований и места для строительства. Однако каждый игрок в Террарию может сказать вам, что большой мир замедляет прогресс. Идти в подземелье, биомы и копать к черту придется дольше.

Так как система решила замедлить мой прогресс. Моя первоначальная стратегия исследовать поверхность и, надеюсь, найти редкий Зачарованный Меч потерпела крах. Вместо этого мне нужно заняться добычей полезных ископаемых. В этой стратегии есть большой недостаток,

потому что она отнимает много времени и зависит от удачи. Однако польза велика. Я мог бы найти сундук и получить хорошую добычу, и если мне повезет. Я мог бы также получить Кристалл Жизни.

При входе в мир возникает проблема, сумки новичка из Calamity Mod там нет. Я надеялся использовать зелье горного дела и спелеолога, чтобы уменьшить элемент азартных игр во всей стратегии, но это уже невозможно.

Я в отчаянии выругался из-за способности системы все усложнять. Грустная часть всего этого заключается в том, что я ничего не могу сделать, чтобы уменьшить свое раздражение, время драгоценно, и прямо сейчас мои эмоции мало что значат, когда часы тикают.

В то время как мой план превратился в ничто, склоняясь больше к чистой азартной игре, у меня нет возможности придумать новый. Давление времени удушает, я не мог ни о чем думать, как будто мой разум опустел.

Бессмысленно я начинаю копать прямо вниз без мысли в голове. Копая землю, я взываю к Госпоже Удаче, надеясь на ее благословение. До сих пор я никогда не верил в суеверия; моя нелепая молитва, кажется, приносит мне удачу. Каждый раз я думал, что у меня кончится факел; случайные горшки дали бы мне достаточно, чтобы иметь источник света в глубоком темном подземелье.

Мое путешествие под землей не было гладким. Время от времени я находил слизней и скелетов, которые хотели разорвать меня на части. Внутренне я хотел убить их, чтобы проверить свои навыки. Внешне я прекрасно понимаю, что такие действия были бы слишком рискованными и отнимали много времени. Возможно, лучше копаться в этих монстрах, чем сражаться с ними.

Я исследовал его минут пять и нашел большое количество олова, свинца и вольфрама. Единственной рудой, которой мне не хватало, была платина; имея достаточно, чтобы только сделать 6 баров. Что касается драгоценных камней, я нашел только аметист и рубин, по два на каждого. Это хороший урожай для первого дня.

Назовите меня пессимистом, но, похоже, моей удаче пришел конец, потому что за весь период добычи не было видно ни сундука, ни Кристалла Жизни. Я хотел рассердиться на свою удачу. Однако при тщательном осмотре добычи. Количество собранных ресурсов было больше, чем можно было ожидать от добычи без помощи зелий или лучших инструментов.

Несмотря на мое «удовлетворение», во мне все еще есть что-то, что ищет большего. Я пришел к выводу, что нет никакой надежды найти сундук или Кристалл Жизни. Тем не менее, есть этот неприятный зуд, заставляющий меня искать предметы.

Сначала я принял это за тревогу. Учитывая, что надо мной нависла огромная скрытая угроза под названием Вселенная Marvel.

Насколько я ошибался, полагая, что это невинная природа для чего-то столь коварного? Грех маскируется под эмоции, жадность. Мне нужно было больше, и ничего не будет достаточно, пока все не будет в моих руках.

Я чувствую, как происходят изменения. Ложь, которую я сказал себе, чтобы чувствовать себя лучше, рушится, как здание без фундамента. Нет удовлетворения. Как я мог быть удовлетворен? Никогда в жизни я не чувствовал себя таким беспокойным в одиночестве.

Мое отношение ухудшается, когда остается всего две минуты. Я больше не мог сдерживать свой гнев. Я больше не устою перед лицом этой несправедливости.

После переломного момента в моих действиях было такое подобие человечности. Добыча сопровождалась шламами. Гнусные проклятия вылетали из моих уст без малейшего намека на колебания или стыд. Уродливое зрелище, этот случай заставил меня осознать свою отвратительную натуру. Это было ужасно, мне нужно было остановиться.

Стоп, я сделал. Воспользовавшись моментом, чтобы подумать о моем отвратительном поступке.

Не могу поверить, что я был так ослеплен этой стороной себя. Определенное осознание всегда присутствовало, замечая это противное отношение. Тем не менее, никогда не уделяя этому достаточно внимания, чтобы заботиться. Какие изменения? Почему я вдруг осознаю себя?

Момент размышления, окутанный пеленой тайны, я никогда не думал о себе. Это также дает мне время, чтобы успокоиться. Достаточно быть гибким. Имея возможность изменить план, расставив приоритеты по оптимизации сбора ресурсов, а затем играя все оставшееся время на то, что я потерял надежду найти.

Я переключил свое внимание на добычу руды и драгоценных камней, чтобы хотя бы изготовить для себя доспехи, повышающие мою выживаемость.

На минутной отметке происходит что-то невероятное. Наконец-то я нашел то, что искал. Волнение возникает, когда я кричу: «Я нашел СУНДУК!!!»

После этого я с энтузиазмом сказал: «Что это будет? Облако в бутылке, Волшебное зеркало, Сапоги Гермеса, Кольцо регенерации».

Все эти предметы мне подходят. Однако, если бы мне пришлось выбирать, я бы определенно выбрал «Облако в бутылке». Представьте, что вы дважды прыгаете в воздухе. Насколько это было бы здорово? Я не мог совладать с собой, думая, что на самом деле столкнусь с одной из величайших игровых фантазий. Ожидание этой идеи заставило меня погрузиться в размышления, настолько потерянное, что я забыл обо всех ужасных поступках, которые я совершил до этого.

К счастью, мой мозг знает, как расставить приоритеты, когда я вернулся к реальности. Осторожно я пробираюсь к сундуку, с тревогой в голове. Пожалуйста, Господи, если ты смотришь, дай мне Облако в бутылке. Я знаю, что времени не осталось, но когда дело доходит до азартных игр, вы должны закалить свой разум, чтобы быть готовым к разочарованию или удовлетворению. С великой силой воли я открываю сундук, и низкий и вот я не получил Облако в бутылке.

Я недовольно завопила: "НННННН!!! Мое облако в бутылке!!!" Расстраивающий результат заставляет меня тупо смотреть на экран. — Это была карма, — вяло пробормотал я.

«Почему мне не может повезти?» — спросил я мир, прежде чем продолжить. «Разве человек не может осуществить свою мечту о двойном прыжке. Как ты можешь быть таким жестоким?»

Я рыдал от поражения, охваченный грустью. Некоторые осудят меня за мой незрелый поступок, ведь это не конец света. Я мог бы получить Облако в бутылке рано или поздно. Черт возьми, я мог бы даже создать его легко.

Они правы. Я слишком драматизирую, но посмотрите на это с моей точки зрения. Хотели бы вы

испытать двойной прыжок сейчас или завтра? Я нетерпеливый человек, и когда я чего-то хочу, я готов сделать все, чтобы получить это сейчас, а не потом. Мой обоюдоострый меч.

В этот момент я мог только отпустить, желая, чтобы завтра я мог получить Облако в Бутылке. Зрело разрешив свое разочарование, я с оптимизмом смотрю на предмет. Это второй лучший предмет, сапоги Hermes. Оснащение им даст мне скорость 30 миль/час или 48 километров/час. С этими ботинками я могу назвать себя полуспидстером.

«Я доволен? Конечно, доволен», — сказал я, все еще думая об «Облаке в бутылке».

Видя, что мой разум отвлекается, я продолжаю хвалить аксессуар.

Ботинки Гермеса позволили бы мне легко убивать боссов, если бы у меня было достаточно земли, чтобы покрыть. Так как я мог обогнать большинство из них. Было бы сложно увернуться от боссов, используя только скорость передвижения. Однако, сражаясь с боссами более сотни раз, я знаю их паттерн как свои пять пальцев.

Кроме того, что дал мне возможность сражаться с боссом. Я думал о перспективе бега со сверхчеловеческой скоростью. Визуализация новизны быстрого бега заставила меня постепенно забыть о своей неудовлетворенности. Наконец-то растет признание к сапогам Hermes. После того, как я надену ботинки, первый день Террарии закончится.

Сапоги Гермеса

Владелец может бегать очень быстро.

Как будто войдя в компьютерную комнату, я потерял сознание и проснулся в своем первоначальном месте. Я оглядываюсь и вижу, что время не прошло. Так как время на моем телефоне все еще 20:30. Несмотря на то, что этого было достаточно доказательств, я все еще оглядываюсь вокруг, чтобы подтвердить правду. Когда я замечаю еще несколько деталей, доказывающих, что время не двигалось во время моего (игрового процесса). Похоже, система не врал. Я начинаю уходить из больницы, не находя причин оставаться.

<http://tl.rulate.ru/book/90938/2932256>