

Всем дарова!

Если вы тут только ради истории, то смысла читать это нет. Так что можете смело пропускать эту "главу", тут история никак не будет развиваться. Я просто расскажу об идее её написания, будущих планах и о том, как некоторые моменты из игры, были отражены в истории. По этой причине, если вы читаете эту главу перед тем, как прочитать "День 5", то советую остановиться тут, если боитесь спойлеров.

Решил я как-то поиграть в майнкрафт, но подумал, что в какой-то момент я снова заброшу мир, в на который потрачу несколько десятков часов. Решив разобраться в причин, почему я так легко забрасываю и удаляю миры, я пошёл на ютуб. Там, посмотрев кучу видео, я понял, что я просто не привязываюсь к миру. Люди играя, отдают в игру не просто своё время, но и эмоции, и чувства, когда строят огромные здания. Можете говорить, что угодно, но когда человек старается над тем, чтобы его дом, или замок, или ещё что были красивыми, он отдаётся этому эмоционально. А люди так уж устроены, когда чему-то отдаются, то привязываются.

Вот и я решил, этому отдаться миру с головой, и привнести туда то, что не привносил никогда, за всю свою историю игр. ЛОР! Я решил написать историю о появлении игрока в этом мире от первого лица. По сути игрок появляется в мире голожопым. Он просто *ПУФ* и есть. Обыграть я это решил амнезией, потому как это самый лёгкий вариант, и ни до чего другого я не додумался. Плюс я знал как его обыграть.

Вот чего я не знал как обыграть, так это механику игры, игровые условности и интерфейс. И тут мне пришла в голову "гениальная" идея. ГГ по прежнему не будет ничего знать, а в нужный момент такой: "А я знаю!" Вот это я умно придумал правда? На самом деле у меня есть план, как обыграть эти, как я их назвал, "осознания", и это напрямую связано с лором мира в принципе, о чем я расскажу чуть позже. Интерфейс, инвентарь и т.д. я решил сделать чем то похожим на навык "инвентарь" из этих ваших иссекаев и других попаданческих историй.

К слову о ГГ. Уверен вы заметили, если читали, что многие предметы он описывает, не говоря их названия. Это было сделано по нескольким причинам. Во-первых, я хотел сделать текст побольше. МНОГА БУКАВ = ХОРОШО. Во-вторых, я хотел отыграть его роль. Представьте, что вы появились в странном и новом для себя мире. Вы не знаете НИЧЕГО. Ни кто вы, ни что это за мир, ничего. У вас есть только базовые знания, о мире, но не о всяких штуках типа мечей, дверей, кирок. Даже понятие "дом", когда ГГ был в деревне я избегал, т.к. для гг, это просто место где он может переждать ночь в безопасности. Понятия "житель" и "деревня" ему тоже не знакомы, поэтому он и называет из просто строения и обитатели. Он не знает ничего, ни о культивировании растений, ни о разведении животных. Поэтому я так тщательно и подробно описывал процесс создания инструментов, и других вещей, которые для нас имеют смысл и определённое значение. Мы ведь можем их описать какими-то понятиями. Но у ГГ этих понятий нет. Я и так, чтобы читателю было легче читать, ввел после создания инструментов их названия.

Собственно о мире. Если вы не знали об этом, то в майнкрафте есть лор. Он очень хорошо скрыт и нигде не описан, но он есть. Начиная от одной из текстур песчаника, с изображённым на нём иссушителем, и заканчивая эндерменами и городами с энде. Разорители разбойников, стражи подводных руин, крепость в незере и т.д. Если вам интересно, то посмотрите теории на канале "The Game Theorists". Они конечно на английском, но при должном желании уверен, что можно найти и на русском. У него же я и взял очень-очень старую теорию о том, что крипер - это растение.

Как часто будет обновляться история? Честно хз. Я поиграл в майнкрафт часа полтора и часов

10 паисал эту историю. Я определённо как-то не так распределяю своё время... Но я вот что скажу, если я не забуду на мир, то не забуду и на историю. Ведь всё что происходит в истории, происходило в игре.

Когда я создал мир, меня отвлекли и я отошёл от компа, думая что я поставил игру на паузу. Когда я пришёл, солнце уже клонилось к закату. Единственное что я успел сделать, это срубить пару деревьев и забуриться в скалу, всю ночь добывая ресы. Естественно в истории я что-то искажил, чтобы она казалась более реалистичной и интересной, куда же без этого.

То же самое касается и озера, окружённого скалой со всех сторон. Оно находится между деревней и спаун-чанками. И идея построить кристалл действительно возникла у меня в голове, когда я проходил мимо этого места.

К слову о расстоянии. На самом деле от спауна до деревни я дошел всего за один день. Что я делал остальные 3 дня? добывал железо в биоме "каменистые вершины")) Но 4 дня путешествия, мне показались более интересной идеей для истории, поэтому я остановился на этом.

Как я и сказал, если идея сработает, и я не забуду на этот мир, то история продолжится. У меня есть идеи как её развивать. Но как я уже писал, в истории будут только моменты, которые происходили в игре. Так что и игру, и постройки и весь этот мир мне придётся подстраивать под историю, а значит она с реальной игрой будут крепко переплетены.

Историю я в любом случае буду продолжать, для ведения "журналов" в игре, которые по сути являются книгами. Тут я их выкладываю с мыслью, что может это будет кому-нибудь интересно. Если у вас будут идеи на счёт развития мира, можете писать, буду рад их читать.

Надеюсь вам понравилась моя история, и надеюсь ещё увидиться с вами в следующих примечаниях. Всех благ!

<http://tl.rulate.ru/book/99592/3393070>