

Приветствую! Меня зовут Майкл Смит, сокращенно Майк.

Сегодня по дороге на работу я обнаружил, что маленький ребенок перебегает дорогу, а навстречу девочке мчится грузовик.

Как и положено клише, я оттолкнул ее с дороги и сам попал под колеса...

Я думаю, Трак-кун снова наносит удар...

Мое зрение медленно потускнело, и я отключился.

Внезапно БАЦ!

Я оказался в заброшенном доме в гостиной.

Я мог видеть все вокруг себя, как если бы я был 360-градусной камерой.

Почему я здесь?! Разве я только что не умер?!

Я перевоплотился?!

Я посмотрел на свое тело своим странным зрением на 360 градусов и был потрясен тем, что увидел. Я был сплошным черным ящиком со светящимся символом Черепа.

Затем перед моими глазами появился черный экран с золотыми буквами!

/=====\
Имя: Отсутствует

Имя: Отсутствует

Раса: Божественная игровая приставка

Статус: Нерушимый

[Материализовать аватара]

[Войти в измерение]

[Создание стражей]

[Открыть меню бога]

[Войти в Сеть]

Божественная энергия: 1000

\=====/
"Что за черт? Я игровая приставка? И не только это, я бог?" Удивленно спросил я вслух.

"Что за черт? Я игровая приставка? И не только это, я бог?" Удивленно спросил я вслух.

Я осмотрел гостиную, в которой находился, и обнаружил, что она, должно быть, была заброшена довольно давно.

В гостиной было несколько разбитых окон, и, сосредоточившись на улице, я обнаружил, что нахожусь в заброшенном фермерском доме...

Я зашел в свое меню и зашел в Интернет.

Находясь в Сети, я обнаружил, что нахожусь в центре бесчисленных строк, и каждая строка содержала информацию.

К моему удивлению, я почувствовал, что могу манипулировать в сети всем, чем пожелаю, одной своей волей...

Я просмотрел бесчисленное количество строк информации, размещенной на веб-сайтах, и нашел кое-что шокирующее... темный раздел.

Я прочитал данные и комментарии и обнаружил, что этот раздел строк является Dark Web!

Я запустил видео и был быстро удивлен тем, что увидел!

Это был человек, стоящий перед странного вида Статуей.

Я был удивлен, потому что узнал эту статую!

Это был SCP-173!

Стал ли я SCP объектом во вселенной SCP?!

Подождите, если я окажусь во вселенной SCP... Черт!

Это означает, что я буду постоянно подвергаться опасности

Но если я неуязвим, я все равно смогу выжить, даже если земля взорвется, верно?

Но подождите... если это произойдет, разве я не буду парить в космосе целую вечность?

Нет! Я не могу позволить этому случиться!

Но что я мог сделать?

Я - Игровая приставка!

Я не могу даже пошевелиться!

Не говоря уже о том, что я, похоже, нахожусь в заброшенном фермерском доме вдали от цивилизации!

Эх... Полагаю, я мог бы предупредить фонд SCP о своем присутствии?

Но скорее всего, они просто заключат меня в тюрьму и попытаются уничтожить...

У меня была кнопка [Создать стражей], но кто знает, что может произойти, если я это сделаю.

Что, если я призову существо, которое грозит концом света?

Но как насчет [Материализовать аватара], [Войти в измерение] и [Открыть меню бога]?

И "Материализующийся аватар", и "Войти в измерение" звучат так, словно могут быть невероятно опасны...

Итак, я думаю, следующее, что я сделаю, это открою меню бога...

Нажав на кнопку, я обнаружил, что смотрю на экран с бесчисленным количеством опций.

Я мог материализовать предмет из своего измерения, создать "законы" в своем измерении, воплотить физическую форму в измерении. Следующий вариант привлек мое внимание больше всего.

[Поиск души]

Способность [Поиск души] позволяет мне собирать души в моем измерении и медленно получать от них немного Божественной Энергии, сколько бы времени они ни находились в этом измерении.

Подобно разработчику, я получаю прибыль, сколько бы времени игрок ни находился в игре.

Затем у меня появился план.

Мне нужно было использовать Божественную Энергию, чтобы создавать, манипулировать и разрушать в моем измерении.

И поскольку я - Игровая приставка, почему бы не создать игру?

Я мог бы тихо собирать случайные души по всему миру ночью и позволять этим игрокам играть в мою игру во сне!

Конечно, мне пришлось бы создавать достаточно развлекательного контента для игроков...

Я сделал глубокий "вдох" и мысленно нажал [Войти в измерение]

Внезапно я почувствовал, как мое сознание втягивается в мое тело, где я обнаружил, что парю в пустой пустоте...

Я немедленно приступил к работе.

Сначала я создал плавающий участок суши, окруженный густым неподвижным туманом, сквозь который никто, кроме меня, не мог пройти за 100 единиц Божественной энергии.

Участок земли будет "стартовой зоной" для игроков и будет включать в себя "Обучающую деревню" и зону низкоуровневых монстров.

Участок земли имел площадь 200 квадратных миль (1 миля = 1,6 км), и в центре его находилась пустая деревня.

И вот так, из-за деталей, я вложил в землю еще 200 единиц Божественной энергии.

У меня осталось 700 единиц Божественной Энергии, которую можно было использовать...

Я создал свой первый закон измерения, согласно которому игроки не могут разрушать, если не соблюдены несколько критериев. Например, если это фермер владеющий землей, он может вспахать и засеять свое поле, или шахтер добывать руду.

Затем я создал свой второй закон: Материалы со временем восстанавливаются. Например, шахта, заполненная рудами, будет восстанавливаться с течением времени, и чем реже руда,

тем дольше время регенерации. Я также добавил несколько других деталей. Таких как то, что некоторые материалы не могут регенерироваться, поэтому они уничтожаются. А также то, что новые материалы будут генерироваться в другом месте и будут регенерироваться до тех пор, пока не будут уничтожены, и так далее. И дополнительная деталь заключается в том, что люди с навыком горного дела могут добывать руду, а люди с навыком лесоруба могут рубить деревья.

Третий закон был в основном для игроков. После смерти в "Игре" они смогут возродиться через час, но они потеряют что-то взамен, в основном ОПЫТ. Он также помещает каждого в то, что я называю областью создания персонажа, которая представляет собой просто белое поле в их голове, где они могут немного изменить свою внешность и выбрать класс.

Я создал несколько классов: Воин, Рейнджер, Разбойник, Маг и Охотник.

На данный момент я установил максимальный уровень равным 10 и каждые несколько уровней давал навык.

Позже в "Игре" я бы создал разные пути для обычных классов и, возможно, создал бы классы разных степеней, такие как Редкий класс или Легендарный класс.

Уникальная функция, которую я сделал для игроков, заключается в том, что они могут мысленно входить в игру в любое время и играть, но их тела погружаются в глубокий сон, из-за чего кажется, что они находятся в коме. Но это только потому, что их души будут находиться в моем измерении в их игровых телах.

Я также добавил еще несколько деталей к этому Закону, но не буду называть эти детали, если в этом нет необходимости.

Каждый из этих трех законов стоил мне сотни Божественных Энергий, что означает, что у меня осталось всего 400 Божественных Энергий.

Затем я создал зону монстров, которая будет представлять собой весь лес вокруг деревни.

Я также позаботился о том, чтобы проложить грунтовую дорогу, которая ведет во все стороны.

Север, Северо-Восток, Восток, Юго-Восток, Юг, Юго-Запад, Запад и Северо-Запад.

Я создал слизняков, уровень которых варьировался от 1 до 5, а в центре их слизистого тела находилось ядро. Чтобы убить слизняка, игроку нужно было уничтожить ядро.

Слизняки будут держаться подальше от дорог, если игроки их не атакуют.

Я также создал несколько навыков для Слизняков.

[Единство слизи - когда другой слизняк подвергается нападению в радиусе 25 метров, все ближайшие слизняки объединяются и помогают слизи победить атакующего(их)]

[Тело Слизни - Слизняк не умрет, пока не будет разрушена его сердцевина, и слизняк не сможет чувствовать голода, жажды, усталости или быть пораженным ядом]

[Манипулирование ядром - если слизняк опасается, что ему угрожает уничтожение, он может переместить свое ядро подальше от вреда, но если ядро покинет тело слизи, то оно будет уничтожено]

[Едкая слизь - когда слизь касается плоти, она обычно причиняет вред существу и наносит

урон]

[Размножение слизи - Слизь обладают способностью расщепляться и образовывать другие слизи]

[Эволюция слизи - если слизняка оставить в покое достаточно долго или он съест достаточно существ, он может эволюционировать до более высокого уровня, и как только он достигнет своего максимального уровня, у него появляется шанс эволюционировать в более высокую форму]

Я добавил навык [Эволюция Слизь], потому что не хочу, чтобы зоны, в которых я использовал драгоценную Божественную Энергию, стали бесполезными.

Итак, я добрался до того места, где слизняки могут эволюционировать в высшие виды и вызвать у игроков больший интерес к возвращению в эти стартовые зоны.

Я также создал базовую таблицу состояний и предметов для слизи.

[Базовый уровень слизи 1-10 (100-1000 л.с.) - (1,0 ДПС - 10,0 ДПС) - (ОПЫТ: 10-100)]

[Базовая таблица добычи слизи: 80% выпадающей Слизь Слизь (алхимический ингредиент (разъедающий реагент)), 50% выпадающей медной монеты, 0,01% вероятности выпадения Посоха призыва Слизь (Предмета), 0,001% вероятности выпадения жетона Короля слизи (предмета одноразового использования)]

К моему удивлению, навыки создания слизи были довольно дешевыми, как и большая часть выпадающих предметов, которые стоили мне всего 18 единиц Божественной энергии.

Создание зоны монстров стоило мне 150 БЭ, в результате чего у меня осталось 232 БЭ.

Я добавил детали деревни перед созданием NPC.

К сожалению, я смог сделать их только "Необходимыми", что означает, что они не могут умереть, и их интеллект был довольно... примитивным.

Они были настолько простыми, что это причиняло боль.

Они не могли думать и действуют как роботы, которые следовали заранее определенным путям.

В итоге я создал 32 NPC и использовал большую часть оставшейся БЭ, отредактировал несколько законов и т.д.

Теперь, когда у меня было всего 25 единиц БЭ, пришло время найти моих первых бета-тестеров!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/106033/3771856>