

Три часа ночи, стрим Хайми.

Все в его глазах уже было пепельно-серым, и он не мог сосчитать, сколько раз попал в десятку лучших...

И самое главное, что Хайми прямо сейчас чувствовал легкое головокружение и его голова немного болела.

В его чате же в данный момент был хаос.

«Хайми, иди спать! Уже слишком поздно!»

«Стример, ты так и умереть можешь!»

«Бро, ты обещал, что выиграешь четыре раза подряд, причем как минимум с десятью убийствами в каждом победном матче... но ты так не победил и хотя бы раз!»

«Хайми, это проклятие? Это так ненаучно, почему тебе так не везет?»

«Это странно. Уровень игры Хайми стал намного выше по сравнению с тем, что было в начале, но почему он так и не смог победить?»

«Я думаю, что другие игроки просто играли хорошо, скорее всего Хайми начало закидывать к таким же сильным игрокам, вот и все».

«Хе-хе, стример пообещал и в итоге только испортил воздух! Заканчивай стрим и больше никогда не запускай его!»

Несколько модераторов блокировали негативные комментарии с невероятной скоростью, но атмосфера на стриме была мягко говоря не очень.

Хотя старые зрители безоговорочно поддерживали Хайми и успокаивали его, в глубине души они чувствовали себя немного несчастными. В конце концов, они хотели, чтобы Хайми убивал всех и вся, а не наоборот.

Хайми же испытывал душевную боль и был крайне озадачен.

Увидев, что уже было три часа, Хайми хотел продолжить, но виртуальная капсула не позволила ему сделать это. Даже в успокаивающем режиме игроки могли провести в игре всего семь часов. Хайми же сегодня запустил стрим в восемь, так что уже, можно сказать, прошло семь часов.

Если он встанет на поиск следующего матча, его через пару минут принудительно отключит от сети.

Но взглянув на название своего стрима еще раз...

Он написал такие громкие слова, но в итоге не смог победить и разу.

Хайми вздохнул. - Мне жаль, но сегодня мне сильно не везло, и мое время подошло к концу. Пожалуйста, простите меня. Через несколько минут я разыграю четыре красных конверта на своем «Вейбо», следите за новостями.

- Сегодня я больше не смогу стримить, так как виртуальная капсула просто не даст мне этого сделать. Завтра в восемь часов я исправлю сегодняшнее недоразумение!

Хайми, не обращая внимания на чат, отключил стрим и вышел из виртуальной капсулы.

Достав свой мобильный телефон, Хайми поставил на розыгрыш четыре красных конверта, что по сути было компенсацией за то, что он так и не смог победить. По крайней мере, это успокоит некоторых зрителей.

Было уже три часа ночи, и к этому времени Хайми уже семь часов непрерывно играл в виртуальные игры, так что он был очень уставшим. Он налил стакан воды, думая о своем.

«Почему? Почему эта игра вдруг стала такой сложной?»

Хайми был озадачен, так неразумно!

После того, как он начал играть в «PUBG», он спокойно убивал в каждом матче как минимум десять человек, и если только его не убивал какой-нибудь очень «терпеливый» игрок, он зачастую брал топ-один.

Хотя его скрытый рейтинг, должно быть, быстро поднимался вверх, Хайми также корректировал свой уровень игры.

«Когда я только начал играть, я не пользовался донатовкой по максимуму, но почему сейчас, когда я использую донатовку по максимуму я все равно проигрываю? Разве это нормально?»

Хайми был озадачен.

Меткость Хайми сама по себе была очень хорошей. Тоже самое можно было сказать про его позиционирование, реакцию, стиль игры... многие его аспекты находились на высоком уровне.

С таким уровнем игры плюс донаводкой... почему он проигрывал?

Если он еле-еле попадал в первую десятку, то игроки какого уровня брали топ-один?

Многие зрители думали, что Хайми просто сильно невезло.

С точки зрения обычного зрителя это было действительно так. Похоже, что Хайми прокляли, так как он максимум доходил до топ-десяти, и самое главное, что в самом конце его либо убивали очень терпеливые игроки, либо меткие снайперы.

Но Хайми понимал, что это было совершенно неразумно!

И он смутно чувствовал, что игроки, которых он встречал на поздних этапах, были действительно сильны, особенно их меткость находилась на очень высоком уровне.

«Или... или уже многие получили в свои руки модули? Но они такие дорогие!»

«Да это не имеет смысла. Игра «PUBG» не похожа на игру «Волчья душа: поле боя» и «Тяжелый штурм 2». В этой игре есть примитивный античит. Обычные недорогие модули не смогут обмануть даже программу обнаружения, так откуда появилось столько сильных игроков?»

Хайми решил больше не думать об этом и взял телефон, после чего открыл одну чат-группу.

В этой чат-группе были люди, которые создавали читы для виртуальных игр, то есть эта чат-группа была местом, где можно было купить высококачественные читы.

Хайми пролистал историю сообщений и не увидел ничего необычного.

Лишь предупреждения о том, что ту или иную функцию использовать не стоит, так как ее было слишком просто обнаружить, и так далее.

Некоторые обитатели этого чата шутили на счет того, что раз они не могли использовать эти функции, почему создатели софта вообще оставили возможность использовать все это в игре...

В этой чат-группе больше половины пришло сюда за читками для «PUBG», поэтому продавец чаще всего писал об этой игре.

Сейчас же все указывало на то, что не опасаясь бана можно было использовать только функцию «донаводки», смысл которой заключался в автоматической коррекции сигнала сознания. Если игрок смотрел в определенном направлении и видел противника, «донаводка»

автоматически переместит его взгляд на модельку противника.

И эта функция отличалась от банального «аима». Она, конечно, фиксировала взгляд читера на модельке персонажа, однако она всегда выбирала разную часть выбранной области модельки, из-за чего обнаружить данный чит для какого-нибудь античита не представлялось возможным.

А если еще сам читер играл довольно неплохо, как это было в случае Хайми, который уже хорошо разобрался в подобных читах и понимал как нужно было действовать, причем он время от времени запускал функцию «просмотра сквозь стены»...

Хайми поколебался и написал: «Я хочу спросить всех, кто играет в «PUBG», вы часто побеждаете?»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1623985>