

У восточных ворот города Хейвен.

- "Мать твою" прорычал Майкл, заметив, что двое игроков продолжали следовать за ним.

Майкл чувствовал разочарование, поскольку он не может убить этих игроков здесь, в безопасной зоне, поскольку то, что они делают, начинает действовать на нервы.

Майкл посмотрел на двух игроков, что заставило их вздрогнуть, поскольку они знали, что они очень очевидны, следуя за ним, потому что они знали, что конфликт не произойдет здесь, что заставило почувствовать облегчение, и это стало более очевидным, когда они заметили его уровень.

Майкл шагнул к ним, и двое тут же перестали вести себя как дураки, и просто стояли, ожидая его.

- "Он направляется сюда, "

нервно сказал пылающее пламя, когда он толкнул локтем Солнечную звезду.

- "Я знаю! Я и так вижу! Просто успокойся, "

попытался успокоить его Солнечная звезда, но даже он сейчас невероятно нервничает.

С тех пор, как они вдвоем начали следить за Майклом, они начали чувствовать себя невероятно нервными из-за него, и у них даже было чувство, что что-то плохое случится с ними в игре или в реальной жизни, если они продолжат следовать за ним, и они знали, что они никогда не были такими нервными и испуганными даже перед игровыми экспертами, такими как Падающая Луна, и в конце концов они все еще следовали за ним, поскольку у них не было выбора.

Майкл появился перед ними, оба игрока внезапно нервно сглотнули, и они бессознательно сделали шаг назад.

- "Хммм!"

Майкл только холодно фыркнул, прежде чем отвернуться.

Пылающее пламя и Солнечная Звезда с облегчением уставились ему в спину, так как их спины покрылись холодным потом.

- "Т-ты знаешь, что только что произошло? Это все еще игра, верно?"

Солнечная Звезда посмотрел на своего друга и сухо рассмеялся.

- "Я д-думаю, что да"

Пылающее пламя смеялось вместе с ним, они выглядели как дураки в глазах других игроков, когда они проходили около них.

Тогда Солнечная Звезда перестал смеяться, повернулся к своему другу и сказал со всей серьезностью:

- "ты тоже это почувствовал, да?"

Пылающее пламя кивнул и улыбнулся, но его улыбка стала отвратительной из-за того, как он нервничал.

- "Да, мне показалось, что Бог Смерти смотрит на нас. Это было настолько реально, что я даже подумал, что были в реальном мире"

- "Реальность этой игры настолько реальна. Эти разработчики игр действительно молодцы"

- "Это так глупо, босс наверняка ругал бы нас за это"

"Хм ... Я был слишком нервный, не мог сосредоточиться на том, чтобы следовать за ним, когда мы были в городе. Как будто хищник всегда наблюдает за нами со спины! Это было чертовски нервно!"

- "Подожди ... но почему нас не уведомили, что мы вообще попали в [состояние страха]?"

- "А? Ты прав. Игра никогда не уведомляла нас об этом!"

Через минуту подошла группа во главе с Падающей Луной.

- "Где же он?"

Падающая Луна тут же спросила их

- "М - мы потеряли его, "

смущенно сказала Солнечная Звезда.

- "Что? Разве ты только что не сказал мне, что вы, ребята, идете прямо за ним?"

Падающая Луна внезапно остолбенела, когда они только что сказали ей, что они были позади тени минуту назад.

- "О-он был слишком страшен, чтобы продолжать."

Оба игрока опустили головы от стыда. Это была самая неловкая вещь, которая случилась с ними с тех пор, как они начали отслеживать людей!

Падающая Луна и ее члены были ошеломлены, когда услышали их. В конце концов, они были в долбаном городе с мощными солдатами NPC, бродящими по улицам!

Как мог их отпугнуть одинокий игрок!

Но падающая Луна не ругала их, так как знала, насколько эти двое ее подчиненных способны отслеживать других. Это было просто потому, что Майкл слишком ненормальный для них!

Он не был нормальным человеком с самого начала, эти так называемые трекеры или игровые эксперты-просто дерьмо в его глазах!

Потому что если бы это была смертельная игра, то доминирование Майкла в этой игре через год не было бы невозможным!

Майкл, шел через центральные равнины, и задавался теми же вопросами, что и Пылающее пламя и Солнечная Звезда, поскольку он заметил, что у двух игроков был страх, ясно

написанный на их лицах, когда он стоял перед ними.

- "Подождите ... Mine Tech. Сказали, что игра почти похожа на реальный мир. Может быть, я все время излучаю свою Ауру Убийцы без моего ведома !?"

Глаза Майкла внезапно расширились, но затем он засмеялся, когда понял, что в его выводах много дыр.

- "Но ведь это не реальный мир, а просто виртуальный, воспроизвести ауру человека невозможно?"

Майкл не был уверен в конце своего предложения, так как он даже не имеет ни малейшего понятия о создании игр и всем таком.

- "Но самое главное, я до сих пор никого не убил в этой временной шкале, поэтому мое тело все еще не должно иметь ауру убийцы. Ну, я забил много цыплят, свиней и тому подобное, но этого все еще недостаточно, чтобы произвести что-то вроде этого"

Майкл действительно убийца до мозга и костей, поскольку он даже подчеркнул слово "все еще", как будто он уже ожидает, что он убьет некоторых людей рано или поздно в ближайшем будущем.

"Эта игра действительно интересна"

Майкл усмехнулся, когда он вошел в нейтральную зону, лес Хейвен.

В одном из интервью в ближайшем будущем эта тема вызвала бы много недовольства у игрового сообщества и у представителя Mine Tech. Затем он расскажет о том, почему игра не уведомляет их о [статусе страха] или даже предметах или навыках, которые могли бы противостоять ему.

Но представитель игры просто беспомощно ответил бы на эти вопросы:

- "Это то, что разработчики игры специально создали по прихоти, и я цитирую: "Только трусы должны были бы иметь предметы и навыки, чтобы противостоять страху ". Только нубы и трусы будут жаловаться на такие вещи, как испуг. Это было ясно показано вам как согласие до того, как вам разрешили войти в игру. Вы, вероятно, даже не читали все это, прежде чем слепо согласиться "

Этот ответ от разработчиков игр вызвал бы огромный шум в игровом сообществе из-за того, насколько высокомерны разработчики этой игры. или как смелый Mine Tech. были, что они даже не боялись, что их игроки покинут игру.

И они были правы, игроки, которые жаловались на это, - просто те средние игроки. Даже те из девяти главных гильдий и других известных гильдий не жаловались на это, поскольку они просто играли нормально.

Конкурирующие компании и даже известный аналитик думали, что игра будет страдать от падения пользователей, покидающих игру, и они надеются, что это произойдет, особенно те конкурирующие компании, которые также имели свою собственную виртуальную игру.

Но нет, пользователей вместо этого стало больше. Это было потому, что они были поражены тем, как компания не поддается влиянию общественного мнения.

В конце концов, для игроков, которые зарабатывают на жизнь посредством игр. Игровая компания, которой общественное мнение легко повлияет на внесение изменений в игру, для них это большая проблема.

- "Ну тогда, я должен начать?" Майкл ухмыльнулся, уставившись на гоблинов вдалеке. В одну руку он взял кинжал, а другой покрепче натянул перчатки

<http://tl.rulate.ru/book/28570/634763>