Все шло довольно хорошо, несмотря на надоевшее прохождение "Plants vs Zombie". Даже с опытом прохождения, эта игра была адом для меня. Я даже начал играть в другую игру, чтобы отдохнуть, но сейчас не о ней.

Для закрытия достижений необходимы жесткие условия, что было даже хуже не умирать в "Hotline Miami". И если достижение "Мастер зелени", "Мастер взрывов" и "Стратег" было просто выполнить. Это достижение "Гринпис" забрало у меня неделю непрерывной игры, в целом если сложить время.

Если в Hotline Miami нужно сохранить жизнь одного человека до конца игры, то в Plants vs Zombie все было значительно сложнее. Во-первых, следить за растениями, поскольку их могут съесть. Во-вторых, не использовать взрывчатые растения, поскольку это также считается потерей растения. В-третьих, всегда защищать растения орехами, иначе никак.

Мне удалось завершить это, но ценой всех нервов.

Что касается профессий и новых растений.

/Профессии: (!)Карточный хранитель +100%; (!)воин +10%; (!)стрелок +10%; (!)Берсерк +10%; (!)Борец +10%; Вычислитель +10%; Фермер +10%

(!)Развитие: +16%/

Немного, но у меня еще много игр, и достаточно времени на них.

Когда я закончил достижение, появилось новое окошко с выбором растений в интерфейсе. У каждого растения было только название и картинка, поэтому только по внешнему виду и названию можно предполагать, что они делают.

Сразу, я отсеял несколько вариантов, оставил только любопытные. "Лазер-сонях", "Горох-командо", "Стальорех" и "Землетрясение". Выбор растения был трудным, поскольку все они выглядели очень сильными. В конце, я выбрал "Лазер-сонях". Он выглядел, как высокий сонях, с двумя стеблями руками, оканчивающимися подсолнухами.

/Название: Лазер-сонях. Категория: растения.

Тип снаряда: Сонечка |0:1000|. Скорострельность: 1 выстрел в 2-60 секунды. Скорость снаряда: 1000–100 м/с. Максимальное повреждение: поздняя(2) стадия первой звезды. Радиус огня: 30 метров вокруг себя.

Описание: особый вид эволюции Соняха. Обычно спит в ночь. Как и большинство умных растений может разговаривать. Стреляет лучами тепловой солнечной энергии с разной скоростью в зависимости от заряда. Свободно передвигается. Употребляет Сонечка и вещества

с земли. Накапливает и хранит Сонечка для лучевых атак./

Сразу после завершения Мастера взрывов, мне открыли такое же окошко, но с меньшим выбором. Выбрал я Риконат.

/Название: Риконат. Категория: растения.

Тип снаряда: гранат. Скорострельность: 1 взрыв в 2 секунды. Скорость: 50 м/с (для снаряда) Максимальное повреждение: поздняя стадия (2) первая звезда. Радиус взрыва: 10 метров вокруг. Радиус огня: 30 метров вокруг (для снаряда).

Описание: особый вид эволюции взрывчатого граната. Обычно спит в ночь. Как и большинство умных растений может разговаривать. После взрыва куски граната разлетаются по сторонам. Свободно передвигается катанием. Потребляет Сонечка и вещества из воды./

Если другие растения могут эволюционировать в такое, то стоит готовиться к этому. Но, что-то за своими грибами, я такого развития не видел. Они стали больше, но на этом все.

Ночью я спросил об их развитии. Ответ мне понравился. Они медленно развиваются, поскольку у них нет солнечной энергии, звезд недостаточно. А растений, генерирующих Сонечка, у нас нет. Поэтому эволюция растений зависит от меня.

Я начал играть "Aliens: Colonial Marines" три дня назад. Это новая игра, научная фантастика, о космосе, инопланетянах. В игре были высокие технологии, но перенести их у меня не получится.

В игре я брал управление над телом мужчины по имени Уинтер. Он был морпехом на корабле "Сефора".

По сюжету космический корабль "Сефора" уловил сигнал спасения с корабля "Сулако". "Сефора" отправила морпехов на задание. В ходе игры Уинтер исследует корабль и спасает жизни морпехов, вошедших на "Сулако".

Корпорация "Вейланд Ютани" проводит эксперименты с инопланетными формами жизни, Ксеноморфами. Они выращивали их и наблюдали за развитием. Уинтер во время спасения, находит доказательства экспериментов и самих Ксеноморфов, нападающих на них со всех сторон.

Уинтер с морпехами получили задание и нашли черный ящик "Сулако", на котором хранились данные с корабля. Это было существенное доказательство против корпорации "Вэй-Ю". К сожалению, черный ящик был потерян. Морпех с черным ящиком взорвал себя, потому что Ксеноморф вылез из его груди.

Получив новое задание, команда Уинтера нашла Беллу, женщину, также носившую в своем теле Ксеноморфа. Это стало известно позже в игре, поэтому, пока Уинтер и команда должны были остановить обстрел "Сефоры", оружием "Сулако".

Несмотря на усилия, Уинтер не успел остановить оружие "Сулако" и реактор "Сефоры" взорвался. Обломки корабля "Сефора" сталкиваются с "Сулаком" повреждая его.

Корабель "Сулако" начал рушиться. Команда Уинтера быстро покидала корабль до полного разрушения. Через космический фрегат, они покинули "Сулако", но один из обломков столкнулся с фрегатом и корабль полетел на планету рядом с кораблем.

На планете их нашли люди, являвшиеся союзниками морпехов. Рассказав все происходящее на планете, Уинтер и новая команда начали искать способ покинуть планету.

"Вей-Ю" организовала на планете лаборатории, где они исследовали новые виды Ксеноморфов, а также проводили другие эксперименты. Уинтер и команда исследовали планету, разрушали планы "Вей-Ю" и искали доказательства их преступлениям.

В один из моментов игры, в лаборатории "Вэй-Ю", Белла умирает, поскольку Ксеноморф в ее груди вылез. Команда стала меньше, но это не остановило их. Обнаружив корабль, они взлетели с планеты, попав на другой корабль, где скрывался Майкл Вейланд, управляющий всеми экспериментами.

Вейланд оказался андроидом, роботом человеком, но это не помешало им скачать информацию с головы робота. Тем самым у них появились доказательства против корпорации "Вей-Ю" и на этом игра закончилась.

В интерфейсе нано-роботов игра выглядела так.

/Aliens: Colonial Marines

Жанр: first-person shooter

Игровой контент: Чужие, Люди, Оружие, Транспорт, Объекты.

Бронзовая игра: Ускорение развития 1,5-2 раза при каждом уникальном прохождении игры. Расход от 1 до 1.000 звездной силы за раз./

Оружия было меньше, чем в "Hotline Miami", а для его открытия необходимо увеличивать звание. Все оружие было огнестрельным и футуристическим, его можно было модифицировать и менять раскраску. Модификации на оружие также открывались из-за звания. Мощности оружия было достаточно, чтобы противостоять монстрам ранней стадии первой звезды.

Правда, взять с игры я мог только пистолеты, не дотягивавшие до одной звезды. А также кислоту Ксеноморфов, которая была чем-то интересным, поскольку она могла расплавить

любой органический и неорганический материал, с несколькими исключениями. Он мог повредить монстров поздней стадии.

Если не считать оружие, было много других невероятных технологий. Такие не встретишь в малых городах, что касается средних и больших, я не знаю.

В особенности, полезными были космические корабли и транспортная боевая техника, которая могла противостоять монстрам поздней стадии.

Теперь достижение.

/Игрок: пройти игру любым методом.

Вознаграждение: +1 Бронзовый ключ./

/Морпех: открыть все модификаторы оружия.

Вознаграждение: +10% скорости освоения профессии Кузнец./

/Никакого промаха: пройти игру не промахнувшись ни разу.

Вознаграждение: +10% скорости освоения профессии Стрелок./

/Супергерой: пройти игру без смертей.

Вознаграждение: +1 Диск Уинтера (Рино 2-1)./

/Неуязвим: пройти игру без ранений.

Броня не учитывается.

Вознаграждение: +10% скорости освоения профессии Вычислитель./

С играми закончил.

Следя за полицией, через интерфейс нано-роботов, мне удалось узнать многое, что было закрыто от обычных людей. Тем не менее, нано-работы в моем теле более технологичны, и они оперируют чистой информацией, которую невозможно закрыть паролями.

Через тридцать минут они нашли информацию, прямо из отдела полиции, из закрытых хранилищ данных. Полиция уже арестовала многие преступники, но они еще не смогли найти главных, управляющих преступной организацией.

Теперь, поскольку у меня появились некоторые силы, я могу проходить игры в обычном темпе.

А также не задерживаться на одной. Тогда, я еще не знал, что ждет меня при открытии игры.

От лица Джона Крайма

На подготовку, ко встрече со всеми членами группировок, у меня ушло много времени. Все из-за неприятностей с полицией и значительно уменьшенного количества человеческих кадров.

Мне было понятно, что после такой ошибки меня никто не отпустит. Поэтому мне остается только ждать нападения от них.

Подготовил я много оружия, и взрывчатки, если все будет проходить хуже, чем ожидается. Что все пройдет плохо, я не сомневался. У моих врагов было больше людей и больше оружия.

– Посмотрим, что вы скажете, когда не найдете меня. – С улыбкой говорил я, держа в руках детонатор, глядя в телескоп, на свой офис, где будет происходить противостояние двух сторон.

Может, не сегодня, но в ближайшее время они сделают свой ход.

Намного позже от лица Моргана Брэда

Я уже долгое время играю в новую игру, но так и не смог приблизиться к ее завершению. Теперь, я понимал, что испытывают люди убирающие места преступления. Мне также объяснили, как сложно убирать, мыть, восстанавливать и делать другую работу, которая появляется после прохождения уровней в играх.

Новая игра называлась "Viscera Cleanup Detail". Название игры полностью передавало всю ее сущность. В игре, я брал на себя роль уборщика, который мыл полы, стены и потолок, от крови, зеленой крови, кислоты и других жидкостей на стенах. Необходимо собирать и сжигать куски тел, органов, гильз от пуль, банки напитков и другие вещи. Кроме того, поврежденные поверхности необходимо восстанавливать с помощью инструмента.

Сами уровни в игре, кроме того, что их было достаточно много, были очень длинные. На 100% восстановление некоторых уровней уходило пару часов, на другие и все пять.

Процесс очистки был не скорым, даже медленным, но, в некоторой степени, даже успокаивающим. Не было ощущения, что тебя попытаются убить, никуда спешить не нужно, только покой и сам процесс.

Даже, в такой игре, у меня снова появилось состояние сверхинстинкта, но не такое, как раньше. В прошлых играх, состояние сверхинстинкта было колючее, будто ток протекает по телу, у меня росла реакция и другие показатели. А сейчас, состояние как будто было медитативное, погружая меня в бездну расслабления. Не могу точно описать, что-то новое и не совсем понятное.

В процессе игры, я забывал, что играю и полностью отдавался процессу. Когда я приходил в себя, я помнил все, что делал, но все было как через вату. Мой контроль звездной силы стал лучше, чем после прошлых состояний сверхинстинкта, где ускорялось развитие силы. В моих каналах звездной силы вместо бурного потока тихо рассеивалась сила, дотягиваясь до самых отдаленных уголков.

В медитативном состоянии сверхинстинкта, создание карт стало легче.

У меня было уже больше двадцати единиц звездной силы, я уже прошел тот этап, на котором оказываются все зодиаки при своем пробуждении. Но, несмотря на попытки, мне все еще не удается создать карту, пространство которой больше 25 см^3. У меня были попытки решить эту проблему, но я ни к чему не пришел.

В интернете и на сайте для зодиаков найти удалось немного. Все пишут, что после преодоления первой звезды, способности улучшаются, и пространство созданных карт само увеличивается. Для меня это был не выход, пространство в 25 см было очень мало, а ждать преодоления звезды очень долго. Поэтому я попытался увеличить пространство искусственно.

Это казалось невозможным, поскольку попытки ни к чему не привели. Влияя на разные моменты при создании карт, я ничего не мог изменить. Если использовать больше звездной силы при создании карты, она просто окажется внутри.

Звездная сила внутри карты, никак не влияла на пространство внутри. В момент заполнения пространством карты, он прекращает заполняться и его нельзя больше поместить внутрь. Изменение формы карты также ничем не помогает.

Поэтому, зайдя в тупик, я оставил это дело на некоторое время. Лучше использовать свою силу для развития, чем биться над проблемой, без возможности ее решения.

Со всеми этими опытами, у меня получилось отправить одну партию земли, в количестве двадцати карточек.

Также, я загрузил диск Уинтера (при завершении достижений появлялась рука Ксеноморфа с приподнятым пальцем), что заняло у меня двадцать пять минут.

/Диск Уинтера (Рино 2-1)

Описание: знание и умение Уинтера (Рино 2-1).

Содержимое: профессиональные знания и навыки использования оружия, профессиональные знания и навыки боя на кулаках, профессиональное понимание боя, знание разведки, знание проникновения, знание шпионажа, знание хакерства, теоретические знания космических кораблей, знание управления транспортом./

Как понятно, новых знаний было мало, однако хакерство и знание космических кораблей было достаточно. Я не знал точного строения корабля, но некоторые элементы были мне знакомы и даже их создание в теории было возможно. Например, устройство реактивних двигателей на некоторых видах космических кораблей, обшивка и мало нужные детали, я мог повторить. Нужно только найти станок и материалы.

Диск на компьютере был фильмом. Все события игры были перенесены и дополнены. Правда, чего-нибудь интересного найти не удалось.

Зайдя в интерфейс и открыл "Достижения".

/Viscera Cleanup Detail

Жанр: simulator

Игровой контент: Инструменты, Объекты.

Бронзовая игра: Ускорение развития 1,5-2 раза при каждом уникальном прохождении игры. Трата от 1 до 1.000 звездной силы за раз./

/Игрок: пройти игру любым методом.

Вознаграждение: +1 Бронзовый ключ.//

Виртуальная жизнь: убрать все до идеального состояния.

Вознаграждение: +1 Диск уборки. +10% скорости освоения профессии Моряк (до этого маг воды). +10% скорости освоения профессии Крематор (до этого маг огня)./

Меня не удивляло то, что диск не имел имени, потому что у уборщика, за которого я играл, его не было. Но то, что в одном достижении было три вознаграждения, очень радовало.

В игре было много объектов, не все они мне нужные. Кроме объектов, были и инструменты, они уже более интересны. Такие, как швабра, метла, или лопата, были обычными и не очень нужными, а инструменты для восстановления поверхностей и поиска загрязнений уже чего-то стоили.

Знания хакерства также помогли мне создать свой сайт, созданный на базе нано-роботов. То есть этот сайт не имел IP следа, его невозможно заблокировать или изменить, а также он рекламирует себя самостоятельно на разных платформах, рекламу также невозможно заблокировать. Сайт пока в разработке, но уже есть, что показать.

"Viscera Cleanup Detail" заняла у меня еще три дня, прежде чем, я увидел конец. Я прошел игру сразу на два достижения (на достижениях появились руки в резиновых рукавицах с поднятым пальцем), полностью безупречно восстановив уровни их первоначальной формы.

Теперь у меня было три диска. Один был диском Ричарда с двумя изображениями. Второй диск Уинтера, с изображением коридора космического корабля, по всей округе диска. С левой стороны лезли Ксеноморфы, по правой наемники "Вэй-Ю", а в верхней части диска стояла команда Уинтера, обороняясь в обоих направлениях. Третий диск был диск уборки, он выглядел как знак из иконки игры, желтый треугольник с черным силуэтом человека со шваброй в руках.

/Диск уборки

Описание: знание уборки.

Содержание: знание инструментов, знание моющих средств, знание удаления следов, знание избавления от тел.

Загрузка: 0%.../

Я начал загрузку диска и через десять минут уже был в норме. У меня появились знания по всему перечисленному. Теперь, кроме полных знаний по уборке, я мог скрыть следы преступления. Надеюсь, мне это пригодится не скоро. Но, знания по уборке мне хорошо помогли при уборке дома.

Фильм на диске, кстати, был не фильмом, а больше видео инструкцией или обучающим видео. Главное, что видео вызывает состояние сверхинстинкта, с медитативным эффектом.

Этим вечером от лица Джонсона Хаммера

- Какой фильм сегодня посмотрим? – Спросила Маргарет, глядя на кино-сайт.

Я долго выбирал фильм, поскольку их было немного и большую часть, за свое життя, мы посмотрели. Не было чего-то нового вообще. И в тот момент, когда я хотел нажать на один старый фильм, появилась реклама нового сайта с фильмами.

- Что за!?... - Удивлен был не только я, но и моя женщина.

Нажав на кнопку, меня перевели на сайт, исполненный в темных тонах с малой частью светлых элементов. Пока в доступе было четыре фильма.

/Ричард: борьба с мафией.

Жанр: боевик.

Описание: фильм повествует историю о человеке.../

/Ричард: жизнь элитного солдата.

Жанр: боевик

Описание: фильм рассказывает предысторию солдата.../

/Уинтер "Рино 2-1".

Жанр: научная фантастика.

Описание: в глубине темного космоса дрейфует корабль.../

/Работа уборщика.

Жанр: обучающий.

Описание: один день работы уборщика с мест.../

К каждому фильму был свой жанр и описание, полностью передававшее, что есть в фильме. Признаться честно, я хотел посмотреть боевик, но у меня не было выбора. По просьбе жены мы начали смотреть научную фантастику.

Все начиналось с двух кораблей, один из которых следует в сторону другого. Уинтер, космо-морпех, вошел на корабель "Сулако" и начались главные события.

– Что за черт?! – Воскликнул чувствуя себя совсем иначе.

– У меня… Как это возможно!? - Я был в шоке, поскольку, кроме этого странного ощущения, у меня появилось состояние сверхинстинкта, которое я когда-то испытывал.

Маргарет смотрела на меня со смущением, не понимая, почему я так внезапно повысил голос. Но, кажется, тоже почувствовала что-то странное, и ее взгляд перешел на свое тело.

Я сразу же остановил фильм, пытаясь понять, что случилось. В последний раз, состояние сверхинстинкта появилось, когда я был на работе, в момент близкой смерти от монстра. Мне тогда очень повезло, что состояние активировалось, поскольку два моих человека в тот момент не были так удачливы.

Тогда сейчас мне угрожала опасность. Еще это странное ощущение, которого я раньше не испытывал.

Проверив весь дом на любую опасность для жизни, я был очень серьезным по этому вопросу, так ничего найти не удалось. Сколько бы я ни искал, все было хорошо, будто состояние сверхинстинкта активировалось само собой.

"Возможно ли такое? Ну и бредовая мысль, конечно нет..." Уставшим, мне не хотелось больше думать над этим, поэтому мы продолжили просмотр фильма, чтобы поскорее заснуть.

"Снова!?" На этот раз, я был не так сильно удивлен.

Я все еще не понимал, почему подобное явление происходит. Мне остается только узнать приложив все силы.

"Это будет бессонная ночь." Помотал головой, начал проверять себя и дом.

Намного позже от лица Моргана Брэда

Сайт, который я разрабатывал все свободное время, был готов на более чем 90%, поэтому, я активировал его. Название сайта "КиноРазвитие" (не имеет связи с реальной жизнью и сайтами), он был разработан для заработка через диски в моих папках. Цена на диски была разная, в зависимости от длины, эффекта и содержимого, минимальная цена 100 долларов, за диск "Уборщика".

Когда я не был занят сайтом, я готовился к академии. В конце этого месяца меня переведут в академию зодиаков. С нано-роботами подготовка не была сложной, поскольку все необходимое я просто загружал.

Кроме загрузки знаний, я больше сосредоточился на развитии. Это нужно для моей цели, попасть в места с большим содержанием звездной силы. Чем больше вокруг звездной силы, тем быстрее происходит восстановление источника.

С плохим результатом в академии у меня не будет возможности попасть в такие места. Всегда можно заплатить, но сейчас у меня недостаточно денег, поэтому, пока, придерживаюсь единого варианта. Знания по академии также не будут лишними.

После прохождения игры у меня появился новый ключ, который я использовал для открытия новой случайной игры.

/Surgeon Simulator

Жанр: simulator

Игровой контент: Инструменты, Объекты.

Бронзовая игра: Ускорение развития 1,5-2 раза при каждом уникальном прохождении игры. Трата от 1 до 1.000 звездной силы за раз./

/Игрок: пройти игру любым методом.

Награда: +1 Бронзовый ключ.//

Виртуальный хирург: пройти игру на высший балл.

Вознаграждение: +1 Диск хирурга. +10% скорости освоения профессии Врач. +10% скорости освоения профессии Могильник./

В игре, я играл за две руки в медицинских перчатках. Было довольно неудобно, поскольку вместо Своих рук я использовал мышку и клавиатуру.

Для достижения "Хирурга" мне нужно было пройти все задачи на высшую оценку. И это было очень сложно. Нужно успеть проделать работу за определенное время, сохранить как можно больше крови пациента, "Боба", и правильно завершить работу.

Операции производились на всех органах в теле, от мозга до пяток, даже зубы и пальцы нужно было ремонтировать/пришивать.

– Они стали гораздо больше. Скоро и в Дымгрибы превратятся. – Говорила мама смотря фильм о хирурге.

После того, как я загрузил знания по хирургии, я стал достаточно профессиональным в области медицины, в области хирургии, конечно.

Фильм был инструкцией, как собрать в кучу человека. Конечно, как и в прошлом симуляторе, состояние сверхинстинкта было медитативным. Сцены были кровавые, но нам с матерью было нормально. Грибы также чувствовали себя в норме, зомби почти такие же, как люди на столе хирурга, иногда даже целее, зомби.

- Да. Они теперь в два раза больше, чем раньше. Вот что делает энергия солнца для растений. – Согласился я с ней, глядя на почти пятидесяти сантиметровых грибов.

Я экспериментировал, отдавая грибам Солнца. Эксперимент был удачным, грибы с ростом стали сильнее. А без Солнц, их рост был как у обычных растений. Поскольку эксперимент был удачен, я перестал давать им Солнца.

- Как думаешь, у администрации появятся вопросы, касающиеся твоих грибов? – Спросила мама проводя рукой по шапочке гриба.

– Это если они их найдут… – Спокойно ответил ей.

– Хорошо. Тогда нужно соблюдать осторожность. – Успокоилась она убрав руку и выдохнул.

– Скоро ты пойдешь в академию. Осталось не так уж много времени. Я надеюсь, что ты найдешь себе девушку. Хватит быть одиноким! У тебя есть способности и потенциал, ты будешь много зарабатывать, поэтому сосредоточься на отношениях с девушками! – От такого напора мамы, я отступил назад и начал думать, что ответить.

– В твоих словах есть смысл. – Кивнул на это я.

Она с улыбкой гордо хмыкнула. Выдержав паузу, я продолжил.

– Но, у меня еще остается работа по спасению мира. Я не уверен, смогу ли защитить тебя или других близких людей. Поэтому, пока я больше сосредоточусь на себе и развитии способностей. А отношения оставлю на волю случая. Не описать моей благодарности за все, что ты сделала, но я не могу так запросто найти девушку. – Ответил я, и не то, чтобы мне не хотелось, но, здесь был другой фактор, мое сознание.

Мне, если учесть тело, было больше сорока лет. А со знаниями по дискам, я чувствовал, что стал еще более зрелым, на лет так пятьдесят. Поэтому, мне умственно отвратительно думать, встречаться с молодыми девушками, которые в два-три раза моложе меня.

– Если ты будешь всегда так думать, ты до конца жизни не найдешь себе девушку. Как другие, зная, что они могут в любой момент умереть, заводят семью и детей? Тебе нужно на время забыть обо всех опасностях и наслаждаться жизнью. Ты сразу поймешь, что именно отношений с другим полом тебе не хватало. А потом уже с новыми силами, возьмись за свои дела! – Мама наседала на меня, как носорог, так, что я даже ответить против не мог, и слова вставить тоже.

- …редиска. – Ответил я после тирады и отвернувшись, вышел из дома, пока мне не досталось по голове, с новыми порциями слов.

http://tl.rulate.ru/book/95146/3820717