

— Ты собираешься пригласить Тони Старка стать игроком?

«Да, в этой капиталистической стране богатые люди, такие как Тони Старк, являются абсолютными аристократами. До тех пор, пока мы можем вовлечь его в игровой мир, мы можем использовать его, чтобы помочь нам получить юридическую личность. И ты тоже, я хочу преподать ему урок, я прав?»

Ванда кивнула.

Несмотря на то, что она отказалась от своей несправедливой ненависти к Тони Старку, в конце концов, именно оружие, произведенное Старк Индастриз, убило родителей и брата Ванды. Как это возможно, что Ванда не испытывает обиды на Тони Старка, хотя это и не убьет его, но Ванда все еще хочет преподать урок другой стороне.

— Когда ты преподаешь урок Старку, ты можешь рассказать ему, что с тобой случилось. Старк — добросовестный человек, и он обязательно почувствует себя виноватым, когда придет время. Таким образом, просьба о его помощи не будет легко отвергнута».

Они сговорились и определились со следующим планом.

В данный момент было 3 часа ночи по часовому поясу города Инцзян-Ло, и солнце еще не взошло.

Эван и Ванда использовали технику трансформации уровня Дзогчена, чтобы превратиться в двух очень маленьких комаров и прилетели на виллу Тони Старка в Малибу.

Текущий момент времени — за два года до начала истории «Железного человека 1». На данный момент программа искусственного интеллекта Тони Старка J.A.R.V.I.S еще не разработана. Поэтому система безопасности дома Тони Старка не контролируется искусственным интеллектом J.A.R.V.I.S. Уровень безопасности жилища не такой высокий, как в будущем, но если прилетят два комара, охранные сооружения вообще не смогут его обнаружить.

Они легко вошли в спальню Старка через щель в двери и увидели Тони Старка и Пеппер Поттс на большой кровати в спальне.

Эван в форме комара подлетел и поставил метки игроков на Тони Старка и Пеппер Поттс соответственно. Сделав это, Эван и Ванда тихо покинули виллу Тони Старка и подошли к горе неподалеку.

«Давайте вернемся в игровой мир и призовем Старка, чтобы он стал игроком».

— Хорошо.

Фигуры двух людей медленно исчезли с места и вернулись в свой дом в игровом мире.

Затем Эван использовал свои полномочия ГМ, чтобы призвать в игровой мир отмеченных Тони Старка и Пеппер Поттс.

Стоит упомянуть, что после того, как игрок впервые призван в игровой мир, он может выбрать, когда войти в игровой мир в будущем.

Например, на данный момент в игровой мир вызваны Тони Старк и его девушка Пеппер. С этого момента они вдвоем могут входить в игровой мир, когда захотят, и покидать его в любое время, если захотят. Это то же самое, что и игровой мир. Вход игрока такой же, как и в автономном режиме.

Тони Старк и Вирджиния «Пеппер» Поттс были разбужены от глубокого сна, когда впервые вошли в игровой мир.

Они обнаружили, что находятся не в своей первоначальной спальне, а в очень странной спальне.

Они оба были немного смущены и подумали, что их похитили.

Но вскоре они оба заметили игровую панель в своем поле зрения.

— Разве это не легендарный мир виртуальной реальности? У Тони Старка богатое воображение. Хотя никто в мире не разработал технологию, позволяющую человеческому сознанию войти в мир виртуальной реальности, Тони Старк Старк, как фанат науки, не испытывает недостатка в понимании этой научно-фантастической концепции.

Чтобы разобраться в ситуации, он и Пеппер исследовали виллу, которая, казалось, находилась на пляже в Малибу, но обнаружили, что они не могут покинуть виллу.

Дело не в том, что дверь снаружи виллы нельзя открыть, но как только они захотят выйти, игровая панель предложит им двоим, что они должны завершить первую копию, прежде чем они смогут покинуть виллу и отправиться в общественную зону для игроков снаружи.

— Я думаю, что нас могли похитить инопланетяне. — встревоженно спросила Пеппер.

— Не думаю. Поскольку вы не разбираетесь в ситуации, давайте сначала будем следовать правилам. Правило подсказывает, что мы должны завершить копию «Железного человека 1» в интерфейсе копирования, прежде чем мы сможем покинуть эту виллу. Подождите, пока готовая копия попадет в публичную зону, мы сможем связаться с другими игроками для получения информации. Маленькая Пеппер, это однопользовательское подземелье, мы не можем сформировать команду, и я не уверен, безопасно ли в подземелье. Подожди здесь, я

зайду в подземелье и посмотрю.

—Пожалуйста, береги себя.

Точно так же Тони Старк вошел в свою копию «Железного человека 1».

Как только он вошел в подземелье, Тони Старк был ошеломлен, потому что увидел в этом подземелье другую версию себя.

Он снова посмотрел на себя сверху вниз и обнаружил, что он больше не был самим собой, а играл другую роль.

Хотя Тони Старк был недоволен тем, что эта копия использовала его права на изображение, Тони Старк решил держаться в тени, пока не разберется в ситуации.

Он не был уверен в том, что если он умрет в копии, то умрет и в реальности.

Старк еще не осознал, что он вошел в игровой мир не своим сознанием, а вошел в игровой мир своим сознанием и телом.

Однако смерть в игровом мире не считается истинной смертью, потому что игроки, которые умирают здесь, могут быть воскрешены.

Старк обнаружил, что сам NPC был здесь, в Афганистане, и продавал ракеты «Иерихон» военным.

У Старка была только идея ракеты «Иерихон», и он еще не начал официальные исследования и разработки. Несмотря на то, что это была всего лишь его идея, не было никаких письменных записей, и он никому не рассказывал, но NPC в этой игре сам принес ему это оружие. Она была разработана, и военные были доставлены в Афганистан, чтобы продемонстрировать мощь ракеты.

Эта сцена заставила Старка глубоко задуматься.

Старк — умный человек, и он пришел к выводу с помощью анализа.

«Эта копия игры показывает мне будущее? Возможно ли это?»

Тони Старк не верит в гадание, но есть наука, которая может объяснить такие явления.

Например, эта игра может стать шедевром, созданным людьми в будущем. Если это шедевр

людей в будущем, он может объяснить эти неразумные вещи.

Затем Старк сам последовал за NPC и своими глазами увидел мощь ракет «Иерихон».

Затем он последовал инструкциям миссии и сел в военную машину вместе с NPC.

На обратном пути на них напали террористы.

У Тони Старка и самого NPC в игре была одна и та же идея и один и тот же способ побега. Несмотря на то, что они оба были ранены, они оба спасли свои жизни и были схвачены террористами и доставлены в свое логово.

Проснувшись, они встретили террористов, которые хотели, чтобы NPC Старк делал ракеты, иначе они будут делать все, что захотят.

NPC Старк пошел на компромисс и начал просить у террористов различные инструменты.

В частном порядке NPC Старк и настоящий Старк придумали план побега одновременно. Их разумы столкнулись, и вскоре у них появилось вдохновение, а затем они работали вместе, чтобы создать стальной боевой костюм. Незадачливый доктор Итан, который также был здесь, был ответственен за побег и спасение. Начало работы.

В процессе создания стального боевого костюма марк 1 настоящий Старк и NPC Старк много говорили и подтвердили одну вещь.

—Сами NPC в этой игре ничем не отличаются от своих характеров, привычек и даже воспоминаний, и даже некоторые небольшие привычки ничем не отличаются.

Тут Старк постепенно понял, что это не просто игра, это действительно может объяснить будущее!

Дальнейшая история не является неожиданной.

Совместными усилиями двух Старков был выпущен стальной боевой костюм марк 1.

Игровой NPC Старк надел его, и они втроем, настоящий Старк и NPC Итан, вышли вместе.

К сожалению, как и в фильме, NPC Итан, к сожалению, умер.

Тем не менее, настоящий Старк сбежал и вознесся на небеса вместе с NPC Старком.

<http://tl.rulate.ru/book/100885/3823282>