

В игровом мире прошли месяцы, а в реальном мире прошли всего несколько часов.

Игроки в игре могут проверить внешнее время через игровую панель, чтобы убедиться, что они ничего не пропустят.

Теперь, в реальном мире, наступил рассвет.

Из-за того, что было уже шесть часов утра, все перестали оставаться в игровом мире и один за другим ушли в оффлайн.

Позавтракав с Эваном, Ванда села в школьный автобус и отправилась в среднюю школу Мидтауна.

Эван тоже вышел. Он взял такси до Вашингтона, округ Колумбия, чтобы набрать новых игроков.

С другой стороны, Пеппер, которая только что сошла с линии, рассказала Тони Старку, который также только что сошел с линии, о том, что Эван и Ванда могут творить магию.

Это пробудило любопытство Тони Старка.

— Магия, о которой ты говоришь, — это магия, которую можно использовать только в игре, или магия, которую можно использовать и в реальности?

«Я не знаю, можно ли их использовать в реальности, но они действительно могут быть использованы в игровом мире». — спросила Пеппер.

— Давай спросим их в следующий раз, когда увидимся.

....

Средняя школа Чжунчэн в классе.

— Ванда, ты, должно быть, очень сильна на самом деле, верно? — спросила Гвен у Ванды.

— Почему ты спрашиваешь?

«Потому что ты был очень силен в игре». — спросила Гвен.

За эти несколько месяцев в игровом мире Гвен не только отдыхала в общественном месте, на

Гавайских островах, но и объединилась с Вандой, чтобы войти в сюжетную линию Железный человек 2.

В этом подземелье Гвен увидела огромную силу Ванды. Мало того, что противник мог использовать магию, его физическая подготовка также была преувеличена. Например, железобетонные стены могли быть разбиты ударом Ванды, а также он мог использовать магию, невидимую невооруженным глазом. Передвигаться на большой скорости, ходить по воздуху ногами – это не то, что могут делать обычные люди.

Нет никакой разницы между физической подготовкой игрока в супергеройской игре Marvel и его физической подготовкой в реальном мире. Все, что вы можете сделать в реальности, вы можете сделать и в игре.

Напротив, то, что вы можете делать в игре, также означает то, что вы можете делать в реальности.

У Гвен есть основания полагать, что Ванда, которая так сильна в игре, должна быть очень могущественной и в реальности.

Даже Гвен думает, что магия, которую Ванда использовала в игровом мире, может быть реальной и может быть использована в реальности.

Гвен хочет знать, почему Ванда такая сильная, и, если возможно, она хочет быть похожей на Ванду.

«Причина, по которой я велик, заключается в том, что Эван научил меня кунг-фу». Ванда сказала правду.

— Кунг-фу с Востока?

— Гм.

— Могу я научиться? — выжидающе спросила Гвен.

— Ты должен спросить Эвана. Я не передам свое кунг-фу другим без его разрешения».

— Я спрошу его, когда выйду на игру сегодня вечером. Гвен с нетерпением ждала этого.

...

Эван взял такси до Вашингтона, округ Колумбия.

Штаб-квартира Щ.И.Т.а расположена на острове посреди озера в Вашингтоне, округ Колумбия.

Официальное название острова — остров Теодора Рузвельта.

Есть мост, соединяющий остров.

Эван пришёл сюда, зашёл в переулок, активировал свою технику трансформации, превратился в воробья, прилетел в штаб-квартиру Щ.И.Т.а и приземлился на дерево, ожидая цели.

Вскоре после этого он увидел командера Марию Хилл, которая приехала сюда работать.

Эван в образе воробья подлетел, легонько коснулся плеча соперника и обозначил его как игрока.

Мария Хилл, которую тронули, в замешательстве обернулась и обнаружила, что это был воробей и улетел. Она не обратила на это особого внимания, развернулась и вошла в Щ.И.Т.а.

Эван в форме воробья продолжает ждать неподалеку.

Прошло несколько минут, и он дождался Ника Фьюри, который тоже приехал сюда работать.

Началась та же старая рутина.

Ник Фьюри также был отмечен как игрок.

После этого Эван последовательно отмечал Наташу Романофф, Шэрон Картер и Фила Колсона.

Эван не стал дожидаться Соколиного Глаза Клинта Бартон, Барбары Морс и Мелинды Мэй. Они должны выполнять другие задачи на улице.

Пометив этих людей, Эван улетел из Щ.И.Т.а.

В ожидании сегодняшнего вечера он вызовет Марию Хилл, Ника Фьюри, Фила Колсона, Наташу Романофф, Шэрон и других и позволит им войти в игровой мир.

...

Шесть часов вечера.

Ванда приходит домой из школы.

Когда Эван увидел, что она возвращается, он вошел в игровой мир вместе с ней.

Жизнь в игровом мире будет намного гармоничнее, чем в реальном мире, и всем им нравится оставаться в нем и жить вместе.

Гвен, которая также приходит домой из школы, не может войти в игру, когда захочет, как Эван и Ванда. В противном случае ее родители будут беспокоиться о ней, если она внезапно исчезнет, поэтому ей придется сначала закончить ужин, а затем войти в игру, когда она ляжет спать ночью. , чтобы родители не узнали, что они исчезли.

В десять часов вечера Гвен вошла в игровой мир.

В это же время Мария Хилл, Ник Фьюри, Фил Колсон, Наташа Романовф и Шэрон были вызваны в игровой мир Эваном.

Все они появились на разных виллах в общей зоне Malibu Beach.

Когда они впервые прибыли сюда, они были очень бдительны и бдительны.

Они обнаружили, что в их поле зрения появилась игровая панель.

Как агенты, эта группа людей все подозрительны.

Когда вы приедете в незнакомое место из ниоткуда и увидите незнакомые вещи, вы будете предельно бдительны и автоматически придумываете различные теории заговора.

Например, вы подозреваете, что вас похитили инопланетяне.

Когда они не могли разобраться в ситуации, все они выбирали один и тот же план, который заключался в изучении информации.

Они собирались покинуть свои виллы и отправиться в публичную зону, чтобы расспросить о других игроках.

В результате они обнаружили, что не могут покинуть виллу, и игровая система подсказала им, что им нужно завершить первую копию, прежде чем они смогут выйти.

Нажмите на список копий и обнаружите, что в нем есть три копии: Железный человек1, Железный человек2 и Капитан Марвел1.

Когда Ник Фьюри и Фил Колсон увидели «Капитана Марвел» в списке копий, их зрачки сузились.

Что касается Марии, Шэрон и Наташи Романофф, то они не знакомы с Капитаном Марвел, поэтому их больше волнуют две копии Железного человека 1 и Железного человека 2. Они предполагают, что это может быть история о Тони Старке, потому что Тони Старк — это Железный человек.

Несмотря на то, что несколько человек находились на разных виллах и не могли ни встретиться, ни связаться друг с другом, они попали в копию Iron Man 1 случайно.

Дело не в том, что они не хотят заходить в более поздние подземелья, а в том, что в подземельях все в порядке. Только зачистив предыдущее подземелье, вы сможете попасть в последующие подземелья.

Все они агенты Щ.И.Т.а, очень талантливые.

В копии «Железного человека 1» они встретили NPC-версию Тони Старка. Хотя в душе они были удивлены, их лица оставались неизменными. Они прекрасно играли свои роли, и никто не мог сказать, что они подозрительны.

Поскольку они не знают, приведет ли смерть в игре к смерти, они будут осторожны до тех пор, пока действительно не поймут, что здесь происходит.

Как агенты Щ.И.Т.а, они расследовали Тони Старка и знают некоторые из его переживаний, но истории в копии знакомы не всем.

Кроме того, год в копии указан неверно.

Сейчас 2007 год, но время в копии 2009 год.

Они очень хорошо разбирались в анализе разведанных и пришли к выводу.

Возможно, Тони Старк также стал здесь игроком и вошел в эту инстанцию, что привело к раннему рождению Железного человека. Вместо того, чтобы быть как в копии, он появился на свет только в 2009 году.

Всем в Щ.И.Т. потребовалось некоторое время, чтобы пройти подземелье Железный Человек 1.

Они все очистили его за один раз.

Надо сказать, что он достоин быть талантом из Щ.И.Т.а. Он просто отличается от обычных игроков.

<http://tl.rulate.ru/book/100885/3838289>