

После того, как Щ.И.Т. зачистил экземпляр Щ.И.Т.а Железного Человека 1, все покинули свои виллы и пришли в общественную зону за пределами виллы, где они встретились друг с другом.

Они собирались вместе и начинали собирать разведданные.

«Скажи мне, что ты думаешь об этом месте и копии Железного человека». Первым выступил директор SHIELD Ник Фьюри.

«NPC Тони Старк в подземелье точно такой же, как и Тони Старк в реальности, как в плане поведения, так и стиля общения с людьми. Тем не менее, опыт этих двоих, ставших Железным Человеком, различен, и временные точки также различны. NPC в подземелье тоже отличается. Тони Старк стал Железным человеком в 2009 году. Исходя из этого, я рассудил, что, возможно, Тони Старк, как и мы, тоже стал здесь игроком. Он также передал копию Железного человека 1. Возможно, это связано с тем, что он опередил график. Причины стать Железным человеком». Первой свое мнение высказала Мария Хилл.

«Я согласен с анализом командера Хилла. Не так давно Тони подал в суд на Обадаю Стейна, директора Stark Industries. Я думаю, что причина, по которой это произошло, заключается в том, что Тони стал игроком здесь. Благодаря этой истории он узнал, каким человеком был Обадия Стэйн. Позже он, должно быть, подтвердил подлинность будущей интерпретации копии, прежде чем подать в суд на другую сторону». Фил Коулсон продолжил анализ.

«На данный момент мы не знаем, чей это шедевр, но, судя по тому, что копия может показать будущее, человек за кулисами не должен быть простым. Другой стороной может быть человек из будущего. Если это человек из будущего, это может объяснить некоторые вещи», — таков анализ Шарона.

«Интересно, заметили ли вы, что на игровой панели отображается реальное время? Мы провели почти три месяца в копии «Железного человека 1», но в реальном мире не прошло и получаса. И когда мы находимся в публичной зоне игры, скорость течения времени в реальном мире другая. Проведя расчеты, я пришел к выводу. То есть один день в реальном мире сможет провести год в публичной зоне игрового мира. И за один день в общественном месте может пройти тридцать дней в мире подземелий. Это анализ Наташи Романов.

Ник Фьюри остался очень доволен анализом своего подчиненного. Он кивнул: «Очень хорошо, давайте продолжим собирать разведданные».

Несколько человек уже собирались уходить, когда увидели троих молодых людей, гуляющих вместе на пляже неподалеку.

Несколько человек посмотрели друг на друга, а затем в унисон подошли.

Тремя молодыми людьми были не кто иные, как Эван, Ванда и Гвен.

Когда они втроем увидели пятерых взрослых, идущих к ним, все они остановились и посмотрели на них.

«Они выглядят немного знакомо, они тоже игроки?» — спросила Гвен у Эвана и Ванды.

— Наверное, так. — спросил Эван.

Эван все еще притворяется. Он был тем, кто привел этих людей, но он делает вид, что ничего не знает.

«Привет, здравствуйте, мы здесь новички, не могли бы вы рассказать нам об этом месте?» Наташа Романовф встретила их всех троих приветливой улыбкой.

«Черная вдова, Фил Колсон, директор ЩИТа? Я видел тебя в копии «Железного человека». Вы сбежали от копии? — с любопытством спросила Гвен.

Все в «Щ.И.Т.е» видели, что знают Черную Вдову, Фила Колсона и режиссера Ника Фьюри, но они не были слишком удивлены. В конце концов, копия в этой игре слишком спойлерна.

«Мы пришли из реальности, и, как и вы, мы игроки. Есть ли что-нибудь, что ты хочешь рассказать нам об этом месте? — спросила Наташа Романовф. .

— Что ты хочешь знать? — спросила Гвен.

— Например, что это за место и кто его создал?

«Мы не знаем, кто создал это место, просто мы пришли сюда раньше вас и стали игроками». Эван ответил на вопрос Наташи Романовф.

Люди из Щ.И.Т.а задали ещё три вопроса. Благодаря общению у них сложилось общее представление об этом месте.

...

Фьюри, Мария и Фил Колсон ушли.

Они планируют продолжать делать копии и узнавать о будущих разведданных с помощью копий.

Наташа Романовф и Шэрон остались с Эваном и другими и продолжали получать информацию от нескольких человек.

«Давай отправимся на Гавайские острова в общественном месте». — предложил Эван.

Ни у кого не было возражений.

Все телепортировались в общественную зону, на Гавайские острова, и нашли магазин холодных напитков, чтобы сесть и поболтать.

Поболтав четверть часа, Эван почувствовал себя беспомощным, когда увидел, что два человека проверяют его и Ванду Гвен различными способами, поэтому он просто дал понять.

— Вы агенты Щ.И.Т.а. Я думаю, что вы должны захотеть узнать больше, если вы следите за нами. Просто спрашивайте все, что хотите. Нет необходимости в тестировании».

— Тогда я спрошу прямо. Я хочу знать, кто ты на самом деле. Наташа Романофф не притворялась претенциозной, она просто прямо спросила.

«Мы с Вандой соседи, и мы тоже из Соковии, Восточная Европа.

Несколько лет назад в Соковии началась гражданская война, и все наши родственники погибли в этой междоусобице. С тех пор мы зависим друг от друга.

Когда нам было по 14 лет, мы стали игроками в супергеройскую игру Marvel. После этого мы долго жили в игровом мире, потому что дома здесь больше и лучше, чем наши дома снаружи, а еды неограниченно. снабжение.

Мы с Вандой живем в этом месте в общей сложности тридцать четыре года. "

Эти слова лишили дара речи Наташу Романофф и Шэрон.

Кто бы мог подумать, что Эван и Ванда, которым на вид было всего четырнадцать-пятнадцать лет, прожили в игровом мире тридцать четыре года.

Не означает ли это, что умственный возраст этих двух людей намного превышает их физический возраст?

«Прожив в игровом мире тридцать четыре года, мы с Вандой временно покинули игровой мир. Из-за того, что окружающая среда в Соковии была не очень хорошей, мы с Вандой тайно пробрались в Орлиный Соус, и с помощью мистера Старка у нас было законное Орлиное Гражданство Страны Цзян.

Эван сказал это, но его прервала Наташа Романофф.

— Подождите, вы не сказали, как познакомились с Тони Старком?

«Тогда давайте начнем с другого, потому что в Соковии идет гражданская война, и оружие, используемое реакционерами, производится компанией «Старк Индастриз».

Смерть родственников Ванды была вызвана ракетой, произведенной компанией Stark Industries, упавшей на ее дом, убив ее родителей и брата.

Долгое время после этого Ванда считала Тони Старка своим врагом и хотела убить его, чтобы отомстить за свою семью.

Только когда мы вошли в игровой мир и передали копию Железного человека, мы узнали, каким человеком был Тони Старк.

Ванда больше не считает Тони Старка убийцей, но хочет преподать ему урок.

Мы пошли в Eagle Sauce, нашли Тони Старка первым, и вы, вероятно, догадываетесь об остальной части истории. — сказал Эван.

— Вы, наверное, догадываетесь. Наташа Романов кивнула.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/100885/3839441>