

Эван, который тренировался, услышал приближающиеся шаги. Он повернулся, чтобы посмотреть на человека, и обнаружил, что это был Стивен Стрэндж.

— Я Стивен Стрэндж. Я только что стал здесь игроком. У меня много вопросов об этом месте».
— сказал Стрэндж.

Меня зовут Эван. Если у вас есть какие-либо вопросы, просто задавайте. Эван с удовольствием выступает в качестве гида по игре и отвечает на вопросы игроков.

Затем Стивен Стрэндж задал Эвану много вопросов.

Расспрашивая его, он получил четкое представление об этом месте.

Стивен Стрэндж знал, что он хотел знать, и решил проверить подлинность слов другой стороны, поэтому он попрощался с другой стороной и решил выйти из игры.

В следующий момент он понял, что находится уже не на пляже Малибу, в общественном месте игрового мира, а у кровати в своей спальне.

На кровати в спальне все еще спала Кристен Палмер.

Стивен взглянул на часы в спальне и обнаружил, что свидание все еще было в ту ночь, не прошло и четверти часа.

"Я нахожусь в копии игрового мира уже более двух месяцев, а в реальности не прошло и 15 минут."

Стивен снова посмотрел на свое тело и обнаружил, что на самом деле перенес одежду из игрового мира обратно в реальный мир.

Это замаскированно доказывает, что он вошел в игровой мир со своим реальным телом, а не со своим сознанием.

Что касается того, почему вы можете вытащить одежду из игрового мира?

Согласно сеттингу, разве не все в игровом мире не может быть возвращено в реальность?

На самом деле это ограничение не является абсолютным. Если это просто одежда, игра не будет ограничивать ее, но вы можете вернуть только ту одежду, которую носите.

Если вы хотите создать одежду в игре, а затем воплотить ее в реальность, эта операция не

подойдет.

Это было похоже на то, как если бы Стивен Стрэндж открыл новый мир.

У него больше не было первоначальной паники, но вместо этого он выглядел немного взволнованным и с нетерпением ждал этого.

Он слышал, как Эван говорил, что люди не стареют в игровом мире, а время в игровом мире течет так быстро. За один день во внешнем мире игроки могут прожить в игровом мире год, а время в подземелье будет течь еще быстрее.

Что это?

Это замаскированное продление жизни!

Стивен Стрэндж посмотрел на свою спящую подругу Кристен Палмер, задаваясь вопросом, как он мог затащить свою девушку в супергеройскую игру Marvel.

Эван сказал ему, что когда игроки зачищают подземелье, у них есть шанс получить награды за прохождение, в том числе пригласительное письмо для новых игроков.

Стивен Стрэндж принял решение. Он будет продолжать заходить в игру и чистить копии, а также пытаться получить пригласительное письмо для новых игроков, чтобы он мог привести в игру свою девушку.

Он мысленно произнес «войди в игру».

В следующую секунду тело Стивена Стрэнджа исчезло и вошло в игровой мир.

В течение следующих нескольких месяцев Стивен Стрэндж погружался в игровой мир, постоянно чистил копии и прошёл «Железного человека 2» и «Капитана Марвел 1» один за другим.

История Капитана Марвел1 потрясла Стивена Стрэнджа.

«Правдива или ложна история, описанная в этом экземпляре? Неужели инопланетяне вторглись на Землю?

Он не совсем в это поверил.

Но копии игр, похоже, отражают то, что происходило в реальности, как в случае с Железным

человеком. Эван сказал ему, что Тони Старк тоже стал геймером.

Настоящий Железный человек не пережил сюжет в игре. Это только потому, что Тони Старк также является игровым игроком и заранее знает будущее через копию игры. Это приводит к различиям в деталях реальной истории Железного человека.

Другими словами, инопланетяне действительно существуют!

Но Стивен Стрэндж не слишком задумывался над этим вопросом. Во всяком случае, там был высокий человек, который поддерживал небо, если оно падало. Он был обычным человеком, и не его очередь беспокоиться о таких вещах.

Вместо того, чтобы беспокоиться об этом, лучше продолжать гриндить подземелье.

Как игрок, вы можете менять сюжет подземелья, что позволяет игрокам каждый раз получать разный опыт в одном и том же подземелье, и никогда не будет недостатка в свежести.

....

Потратив несколько месяцев, Эван последовательно завершил практику 3-х уровневое заклинания· Фантом высокого уровня, 4-уровневое заклинание·Доспехи мага высокого уровня и 5-уровневое заклинание· Заклятие теней.

С этими навыками теоретическая боевая мощь Эвана становится выше.

Но в других аспектах ему еще многого не хватает, например, практического опыта.

Поэтому Эван собирается дать супергеройской игре Marvel non-stop обновление и добавить новую копию под названием «актуальная тренировочная площадка».

По задумке Эвана, игроки могут свободно выбирать врагов, с которыми они хотят сражаться, на реальном полигоне боевой подготовки и проводить реальные боевые симуляции.

Что касается того, какие выбираемые NPC-враги будут добавлены?

Эту степень свободы можно установить и выше. До тех пор, пока игрок может назвать кого-то, копия может быть смоделирована на 100%.

С помощью редактора игры Эван быстро создал настоящую тренировочную площадку.

В то же время было сделано общесерверное объявление.

[Игра была обновлена без простоев, и была добавлена новая копия - актуальная тренировочная площадка.]

Ванда, Тони, Пеппер, Гвен, Наташа Романофф, Фьюри, Хилл, Фил Колсон, Шэрон и Стрэндж получили это объявление об игре.

По названию нового экземпляра нетрудно догадаться о тематике копии.

Для таких людей, как Пеппер, Гвен, Стрэндж и Ванда, эта копия не очень привлекательна, но для Тони и Щ.И.Т. она очень значима.

Игроки не будут по-настоящему умирать в игровом мире, и с этой копией они могут снова и снова проводить высокоинтенсивные реальные боевые упражнения, чтобы увеличить боевой опыт.

Эта копия может быть введена одним человеком или в команде.

Фьюри, Наташа Романофф, Хилл, Фил Колсон и Шэрон, команда из пяти человек, вышли на тренировочную площадку, чтобы попробовать эту функцию копирования.

Как только несколько человек приходили сюда, игровая панель показывала им здешние правила.

Эван также вошел в настоящую копию тренировочной площадки, и он пришел один.

Прибыв сюда, он попросил копию смоделировать Верховного Древнего Чародея и вступить в битву один на один с противником не на жизнь, а на смерть.

NPC Древний затолкал Эвана в зеркальное пространство, как только тот вынырнул.

Форма материала и направление гравитации зеркального пространства контролируются NPC Древним.

Земля вокруг начала изгибаться, прижимаясь к Эвану.

Эван использовал заклинание тени, чтобы имитировать заклинание заклинания, и продвинутую невидимость, чтобы спрятаться. В то же время он разыграл продвинутого фантома, оставив фантома с той же внешностью и одеждой, что и он сам, чтобы сбить с толку NPC Древнего.

Сам Эван оказался невидимым позади NPC Ancient One и собирался произнести заклинание,

чтобы атаковать противника, но NPC Ancient внезапно развернулся, сжал священный меч императора Вэйшаня в своей руке и ударил Эвана.

Для нее нормально видеть сквозь невидимость Эвана. В конце концов, он маг Древнего. Было бы ненормально, если бы он вообще не мог видеть сквозь него.

Эвану не хватало боевого опыта, и он был слишком близок к NPC Древнему. Столкнувшись с такой атакой, было уже слишком поздно уклоняться, поэтому он мог только активировать доспехи мага высокого уровня в спешке для защиты.

Но священный меч императора Вэйшаня было не так легко защитить, и щит был сломан в одно мгновение.

Эван был расколот пополам Древним.

После его смерти Эван воскрес в общей зоне виллы.

«Столкнувшись с Древним, который не полностью раскрыл свою силу и не очень серьезен, логически говоря, я не должен быть побежден таким уродливым. Неужели из-за отсутствия у меня боевого опыта?

Эван подытожил проблему и пришел к выводу, что ему сильно не хватает боевого опыта.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/100885/3863543>