

Когда Вайс имел дело с отбросами, он был очень решителен. Взяв в руки кухонный нож, он вонзил его в шею бородатого мужчины.

В отличие от предыдущего случая, бородатому мужчине не посчастливилось проиграть в игре, поэтому его тело не было перенесено из измерения игрока.

Кухонный нож Вайса прорезал шею бородатого мужчины, как раскаленный нож масло, и обезглавил бородатого мужчину.

Хотя бородач и был безжалостным преступником, пытки не были его хобби, поэтому он не стал мучить бородача и убил безболезненно. После смерти бородатого мужчины его сознание исчезло на третьем сервере, а труп перенесен обратно в реальный мир.

"Обычно я бы не обращал внимания на этих преступников, так как неизбежно, что некоторые из них будут играть в мои игры. Было бы слишком хлопотно убивать их каждый раз, когда настоящее тело попадает в измерение игрока. Однако раз уж я здесь и нечем заняться, то я займусь этим".

"В будущем я буду просто игнорировать, если только они не окажутся слишком большой угрозой. А когда это произойдет, я просто лишу их силы".

Конечно, Вайс не позволил бы тем, кто мог угрожать ему и всему миру, стать могущественными. Под угрозой он подразумевал тех преступников или врагов, у которых пробудилась мощная сверхспособность.

Что касается возвращения трупа бородатого мужчины в реальный мир, Вайс не беспокоился, что его свяжут с игрой.

В настоящее время бородач скрывался, спасаясь от преследования полицейских. Последнее убийство было не совсем чистым, и остались следы, по которым его преследовала полиция.

По чистому совпадению, последней жертвой бородатого человека стал принудительный игрок с первого сервера, но он быстро проиграл. Благодаря этому бородатому мужчине удалось обнаружить *Zombie Survival Online*.

Пытаясь получить больше сил и скрыться от преследования полиции, бородач зашел в *Zombie Survival Online* и стал игроком второго сервера. Однако ему не повезло: в этот день Вайс проводил техническое обслуживание сервера и обновление игры.

Убив бородатого мужчину, Вайс задумался: "Слишком хлопотно убивать их лично, когда они становятся угрозой для меня или мира. Как насчет того, чтобы создать концепцию Охотников за игроками?"

"Я могу нанять несколько игроков, чтобы они убивали преступников, не пачкая самому руки. А взамен дать этим игрокам вознаграждение".

Вынашивая эту идею, Вайс спросил Алису:

— Могу ли я создать другое приложение, используя игровую мастерскую?

— Это не игра, а обычное приложение для охотников за игроками, которое задумал.

Как только Вайс задал вопрос, Алиса ответила:

[Главная система согласна. Однако это приложение не может быть опубликовано в магазинах приложений реального мира и может предоставлено игрокам только тобой].

[Более того, это приложение также не будет генерировать очки разработки. Ты можешь создать для него сервер, но он не будет включен в опубликованные игры].

[Что касается вопросов вознаграждения игроков, то оно будет возложено на тебе. Это означает, что тебе придется тратить свои собственные очки на покупку игровых предметов для вознаграждения игроков].

Получив такой ответ от Алисы, Вайс вздохнул с облегчением.

"Ну, у меня еще столько дел. Мне еще нужно обновить *Zombie Survival Online*, а также разработать приложение *Player Hunter*".

"Но это все ради того, чтобы мир стал лучше, так что я не особо жалуюсь. Приложение *Player Hunter* пригодится мне, чтобы игроки выполняли мои приказы".

"Что касается проблемы вознаграждения, то не думаю, что это большая проблема. В конце концов, население Голубой Звезды составляет десять миллиардов человек. Даже если по самым скромным подсчетам в мою игру будет играть миллиард игроков, я смогу зарабатывать миллиард очков ежедневно, и это без учета новых игроков, а также тех, кто проходит мои игры".

"Более того, игроки в большинстве случаев получают награду, уступающую по качеству той, что была у них во время игры, если только не пройдут игру. Так что даже если я дам игрокам игровой предмет, который я посчитаю мусором, они будут относиться к нему как к сокровищу".

С этими планами Вайс приступил к работе. Хотя все еще оставалось несколько преступников, они не были такими жестокими, как бородач, поэтому Вайсу не хотелось их убивать. Он оставил их в живых, чтобы потом использовать в качестве тестовых целей для *Player Hunter*.

Покинув измерение игрока, Вайс начал разрабатывать новое обновление для *Zombie Survival Online*.

Обновление будут внедрено после того, как второй сервер завершит свою игровую сессию. Однако даже если второй сервер завершил сессию, первый сервер не обновится, пока его игровая сессия также не завершится.

То же самое касается и сервера 3, и в конечном итоге новые обновления будут внедряться только после начала новой игровой сессии на каждом сервере.

После обновления *Zombie Survival Online* до версии 1.1 в игру были включены новые функции, такие как трансляции и вознаграждения стримеров.

Однако поскольку на втором сервере еще не завершилась игра, обновление не было внедрено ни на одном из серверов. Но если на Сервере 3 начнется игра и будет создан Сервер 4, то обновление будет реализовано на Сервере 4 при начале игровой сессии, независимо от того, завершилась ли на Сервере 2 игровая сессия или нет.

"Поскольку *Zombie Survival Online* уже обновлена до версии 1.1, я могу сосредоточиться на разработке приложения для охотников за игроками. Но поскольку мне не хватает очков, я могу просто разработать его и предоставить доступ только тем лучшим игрокам, когда у меня будет

достаточно очков, чтобы выдать вознаграждение."

С этим планом Вайс покинул Zombie Survival Online и вернулся в Игровую мастерскую. После этого он приступил к разработке приложения "Player Hunter".

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3825448>