Прошел всего час, и Вайс успешно разработал приложение Player Hunter.

В Игровой мастерской перед ним теперь плавали две огромные сферы, и это были не кто иные, как сфера ZSO и сфера PH (Player Hunter). Темная пустота игровой мастерской была освещена сферами. Вайс, не раздумывая, вошел в сферу PH.

Войдя в сферу, Вайс снова оказался в темной пустоте. Однако отличие заключалось в том, что в темной пустоте было бесчисленное множество ячеек. Это были белые комнаты, жилые пространства Player Hunter.

Чтобы провести альфа-тестирование приложения Player Hunter, Вайс создал альтернативную учетную запись и не использовал свой аккаунт администратора.

Перед ним появился мобильный телефон, Вайс взял его. Включив питание телефона, Вайс нажал на приложение с простым логотипом PH.

После нажатия он оказался в одной из белых комнат. Перед ним появился системный экран, сопровождаемый звуком уведомления.

“Динь”

[Добро пожаловать, Охотник за игроками #01]

[Чтобы открыть меню охотника, произнесите "Меню" или "Меню охотника"]

Поскольку альтернативная учетная запись Вайса была первой, зарегистрированной в приложении Player Hunter, его кодовое имя в Player Hunter было #01.

В отличие от Zombie Survival Online, где на экране статуса игрока отображалось настоящее имя, в приложении Player Hunter охотникам за игроками присваивалось кодовое имя.

В качестве формы регистрации использовался псевдоним вместо настоящего имени, поскольку существование Player Hunter не должно быть известно другим игрокам. Даже другие охотники за игроками не должны знать о личности других охотников, если только они не были настолько глупы, чтобы раскрыть ее.

Вместо того чтобы зайти в меню охотника, Вайс просмотрел дополнения к приложению "Player Hunter": "Все охотники на игроков наделены особыми полномочиями убивать другого игрока. Охотники на игроков, убивающие игровое тело своей цели, причиняют смерть реальному телу цели".

"Было бы слишком опасно и одновременно удобно, если бы Охотники за игроками получили доступ в Измерение игроков. Убить их цели в Измерении игрока было бы слишком просто, поскольку все в беззащитны".

"Поэтому лучше предоставить охотникам за игроками право на истинную смерть, но с ограничением. Право охотника на игроков на истинную смерть будет действовать только на его цели и неэффективно против других игроков, которые не являются его целью".

"Кроме того, охотнику за игроками запрещено упоминать о своей принадлежности к Player Hunter или вообще о существовании охотников среди других игроков. Любая информация об охотниках-игроках никому не может быть передана.

"Хотя невыполнение этого условия не приведет к смерти, в приложении Player Hunter все же предусмотрены меры, например появление невидимой фигуры, которая сжимает сердце игрока-охотника, вселяя в него страх. Во время этого состояния, охотники за игроками не могут ни говорить, ни даже шевелить телом".

"Если охотник все же осмелится нарушить, то эта невидимая фигура лишит его личности и воспоминаний как охотника на игроков".

Просмотрев контрмеры, которые он установил в приложении "Player Hunter", Вайс пробормотал:

— Меню.

После этого перед ним появилось меню системного экрана.

Меню охотника:

Статус охотника

Доска заданий

Магазин Охотника

"В меню охотника есть только три опции".

"Статус охотника — это то же самое, что и экран статуса игрока в *Zombie Survival Online*, но только для игроков-охотников. В отличие от экрана статуса игрока, который можно было использовать только в игре, его вызвать в реальном мире".

"Доска заданий — это как виртуальная доска, на которой прикреплены все доступные задания. Охотники за игроками могут зайти на нее и выбрать задание, которое они хотят взять, но поскольку все охотники за игроками имеют доступ к доске заданий, охотникам придется соревноваться за задания, причем в порядке очереди".

"Кроме того, игроки-охотники могут выбирать только одно задание за раз, а также не могут брать задания, которые на два ранга выше их ранга охотника. За выполнение задания игрок получит игровые предметы, но если он не хочет, можно конвертировать вознаграждения в очки охотника".

"Магазин охотника — это место, где игроки-охотники используют свои очки охотника для покупки игровых предметов из всех игр *Aspro*. Для сравнения, это как ухудшенная версия моего Магазина игровых предметов с завышенными ценами и меньшим выбором".

"Если в моем магазине игровых предметов есть все игровые предметы из всех моих игр, то в магазине охотников есть только те игровые предметы, которые я выставил. У них не будет доступа ко всем игровым предметам".

Ознакомившись с тремя опциями меню охотника, Вайс сказал:

— Статус охотника.

Статус охотника:

Кодовое имя: #01

Ранг охотника: F-

Уровень силы охотника: Стадия 5, Уровень 4 — Военачальник.

Очки охотника: 0

Проверив экран статуса охотника, Вайс не увидел в нем ничего плохого:

"Моя сила сейчас на уровне S-ранга по уровню силы Zombie Survival Online. Но если перевести ее на уровень силы бесконечных реальностей, то она будет на 5-й стадии 4-го уровня — Военачальник".

"Согласно оценке системы, Безупречный смертный относится к стадии 3: уровень 4, а Истинный бог — к стадии 3, уровень 3.

"Что касается уровня силы системы, то она не раскрыла его, так как сказала, что я слишком слаб, чтобы знать о такой информации. Система раскрыла мне только уровень силы 3-й стадии и ниже".

От сильнейшего к слабейшему:

Стадия существования 3: Мультивселенная

Уровень 1: Трансцендентное божество

Уровень 2: Божественное совершенство

Уровень 3: Истинный Бог

Уровень 4: Безупречный смертный

Стадия существования 4: Вселенная

Уровень 1: Ложный бог

Уровень 2: Святой Император

Уровень 3: Святой король

Уровень 4: Святой

Уровень 5: Преподобный

Стадия существования 5: Мир

Уровень 1: Великий мудрец

Уровень 2: Мудрец

Уровень 3: Возвышенный человек

Уровень 4: Военачальник

Уровень 5: Сверхчеловек

Уровень 6: Смертный

Вспоминая уровни силы, Вайс вздохнул, когда вспомнил, что система ему говорила.

"Согласно системе, может быть инопланетные захватчики, сильнее чем существа 3-й стадии. Иными словами, мне придется иметь дело с существами, обладающими силой и способными уничтожить мультивселенную".

"Как и ожидалось от мира с самой высокой угрозой разрушения..."

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3825449>