

Тем временем возвращаемся в игру.

[Your stream has crashed and stream chat has been disabled].

Простое сообщение промелькнуло перед глазами NetRed'a, когда он разговаривал с "Призраком", очевидно, новым NPC в игре.

"Мой поток снова упал?" спросил NetRed вслух.

"Что?" спросил Призрак, оглядываясь по сторонам с винтовкой в руках.

"Ничего, просто размышляю вслух".

'Почему мой поток падает каждый раз, когда я транслирую Battle For The Top? Может ли поток не справляться с игрой? тихо спросил NetRed в своей голове.

"Нам нужно поторопиться, буря снова надвигается", - сказал NetRed Призраку, который оглянулся на город и увидел, что красный туман движется вглубь города и леса.

Затем NetRed посмотрел в угол зрения и увидел, что в матче осталось только 24 участника, включая их самих.

NetRed был весьма удивлен тем, что Призрак оказался опытным солдатом, который, казалось, знал, как использовать все оружие, предлагаемое в игре, с максимальной эффективностью.

Например, у Призрака был баллистический жилет 3-го уровня, Kar98k и M4A1, и только с этим набором снаряжения он уже убил более 5 участников.

Его прозвище "Призрак" вполне уместно, поскольку он передвигался по лесу как призрак и убивал каждого участника, который попадался на пути, со смертельной эффективностью.

Казалось, что NetRed был просто помощником своего напарника, который, похоже, хорошо вписывался в эту игру.

"Давай пошевеливаться", - сказал Призрак НетРеду, отрывая его от размышлений.

"Точно."

...

Тем временем в реальном мире Каин нахмурился, увидев, что стрим, который он смотрел в Battle For The Top, внезапно оборвался.

Его раздражало, что поток оборвался, потому что он наконец заметил то, чего не замечал, что связано с NPC...

Они были слишком... реальными.

Они казались гораздо более реальными, чем Каин предполагал... они действовали и думали как люди, чувствовали боль и эмоции как люди, и даже имели свои собственные личности...

С этой новой тревожной информацией Каин решил проверить свою первую группу NPC и обнаружил нечто тревожное...

Игра заставляла их сходить с ума... и он точно знал, почему...

Разве вы не сошли бы с ума, если бы вас заставляли постоянно играть в эти матчи и умирать бесчисленное количество раз, чтобы потом бросить в другой матч, потом еще один, потом еще один, в бесконечном цикле?

Первая группа NPC была почти безумна от изнеможения, и я не мог не чувствовать себя виноватым, ведь я, по сути, сделал это с ними...

Мне нужно было быстро найти решение этой проблемы, и, к счастью, у меня было достаточно очков, чтобы сделать то, что я задумал.

Я сразу же перешел в меню Создателя и выбрал создание новой игры.

Имея в своем распоряжении более 750 000 очков, я мог создать все, что угодно, ну почти все.

У меня было так много очков, что при желании я мог бы создать гораздо более масштабные игры!

Но мне нужно сосредоточиться на более насущных делах!

Во-первых, я начал с создания огромного города с гигантским лесом на востоке, океаном на западе, горами на севере и травяными полями на юге.

Затем я построил дороги, дома, магазины, фермы, склады и многое другое.

Я даже внедрил в "игру" механику крафтинга и добавил автосалон.

Я добавил все, что мог, чтобы сделать этот город как можно более удобным, прежде чем добавить несколько последних штрихов к системе "игры", чтобы, надеюсь, исправить пару проблем, которые возникнут в будущем. Теперь, когда все было готово, я провел несколько часов в настройках игры, прежде чем добился того, что к "игре" могли присоединиться только NPC, приглашенные игроки и я сам.

Правила игры были довольно просты.

Никто не мог сражаться друг с другом, пока не входил в локальную зону, и даже тогда игра не позволяла никому из NPC умереть или стать калекой.

Я также добавил экономическую систему и рабочие места.

NPC действительно получали деньги за работу в других играх, и они могли использовать заработанные очки, чтобы купить что-то для себя в этом... Убежище.

Это позволит NPC получить столь необходимый им отдых...

...

Тем временем вернемся к NetRedBane и Ghost.

"УТКА!" крикнул Призрак, когда пули ударили в бетонное укрытие, за которым они присели.

[Поздравляем, Призрак, вы получили доступ в Убежище, пожалуйста, не стесняйтесь войти туда после окончания матча].

Призрак вздрогнул от внезапного появления экрана, но убрал его, чтобы посмотреть позже, сейчас он был немного занят градом пуль, которые вонзались в бетонную крышку.

[Вы получили новую возможность благодаря доступу в Убежище, вы можете поставить свою "метку" на игрока].

Метка?

Внезапно шальная пуля чуть не попала ему в голову.

Проклятье!

Он смахнул это сообщение и полностью сосредоточился на битве пееод собой.

Вдруг и Призрак, и NetRed услышали щелчок, означающий, что у врагов закончились патроны в обоймах.

Они мгновенно выскочили из укрытия и выпустили несколько пуль во врагов, убив их.

[Осталось 10 участников, осталось 6 команд]

[A/N: посчитайте сами, 4 дуэта и 2 одиночки]

Разграбив трупы, они были вынуждены двигаться дальше в лес.

И Призрак, и NetRed были хорошо экипированы как в оружие, так и в броню, и у них было достаточно патронов и медикаментов, чтобы надеяться выиграть эту игру.

Не говоря уже о том, что Призрак был опытным солдатом и мог в одиночку справиться, наверное, со всеми оставшимися участниками.

Чем больше NetRed общался и сражался с Призраком, тем больше он воспринимал его как реального человека, а не NPC.

И хотя NetRed знает Призрака всего чуть больше 50 минут, он чувствует, что у него с ним завязалась настоящая дружба.

"Давай сделаем это", - с улыбкой пробормотал NetRed, устремляясь вглубь леса вместе с проворной и похожей на призрака фигурой Призрака.

<http://tl.rulate.ru/book/62311/1779345>