[13 февраля 2009 года, 3 дня до похищения Тони Старка]

На следующий день я обнаружил, что более половины NPC решили отдохнуть в Убежище и насладиться некоторыми из бесплатных предметов роскоши, которые я им предоставил.

Довольно многие из NPC даже дали свои метки паре игроков.

Система отметок NPC работает как система меток друзей, то есть они могут приглашать отмеченных в Убежище, автоматически присоединяться к их играм, писать сообщения и вести голосовые чаты с игроками.

В системе маркировки было еще несколько скрытых возможностей, но пока я не буду их раскрывать.

Из-за большого количества фактически отдыхающих NPC, большинство матчей в Battle For The Top были исключительно игровыми, то есть все участники на самом деле были просто игроками.

И в связи с внезапными кризисами NPC, я нашел новую опцию для NPC в System Shop, которая позволила мне создать NPC с предысторией и ограниченной памятью.

Действительно ли система добавила что-то новое в магазин только для меня? В последний раз, когда я искал, этого здесь не было...

Судя по описанию, она позволит мне создавать NPC с их собственными сценариями и личностями, которые заставят их казаться реальными, но они не будут похожи на настоящих людей, как более самосознательные NPC, которые сейчас покоятся в Убежище.

Это позволило мне почувствовать себя немного лучше, поскольку я могу создавать несамосознающих NPC для своих будущих игр, но для любых игр, которые являются MMO, массовыми онлайн-мультиплеерными играми, турнирами, PVP-играми и даже PVPVE-играми, я могу позволить самосознающим NPC играть в своих собственных развлекательных и рекреационных целях и даже нанять их для работы в качестве NPC, связанных с особыми событиями, которые предлагают уникальные сюжетные линии и квесты или что-то в этом роде.

Как только я добавил достаточное количество этих NPC с ограниченным интеллектом в Battle For The Top, я наконец покинул свой офис и немного отдохнул перед сном.

...

[14 февраля 2009 года, 2 дня до похищения Тони Старка]

На следующее утро я сделал несколько легких растяжек и потренировался, прежде чем принять душ и войти в свой кабинет и просмотреть статистику двух "официальных" игр, мне не нужно было смотреть статистику Убежища, потому что оно было домом для разумных NPC.

[Battle For The Top

Платформа(ы): Steam

Рейтинг: 4.9/5 звезд

Игроки: 98,134 Игроки

Пиковое количество игроков за один раз: 27 030 игроков

Открытые игровые серверы: 12,000

Количество побед игроков: 2,318 (сколько раз игрок выиграл матч)

Награда за победу в матче: Золотое яблоко (расходный материал)[2%], Талисман защиты (предмет защиты)[4%], Книга навыков владения оружием ближнего боя, малый уровень (расходный материал)[4%], Зелье охотника (расходный материал)[30%], Зелье волчьего восприятия (расходный материал)[30%], Зелье звериных рефлексов (расходный материал)[30%]].

[Need for Speed

Платформа(ы): Steam

Рейтинг: 4.9/5 звезд

Игроки: 43,980 игроков

Пиковое количество игроков за один раз: 8 980 игроков

Открытые игровые серверы: 5,000

Награда за достижение: Золотое яблоко (расходный материал)[2%], Талисман защиты (предмет защиты)[4%], Книга навыков владения оружием ближнего боя, малый уровень (расходный материал)[4%], Зелье охотника (расходный материал)[30%], Зелье волчьего восприятия (расходный материал)[30%], Зелье звериных рефлексов (расходный материал)[30%]].

Обе игры продолжали набирать популярность, и я заработал много очков благодаря этой популярности, но я заметил кое-что, что меня немного насторожило.

Зайдя в Интернет, я обнаружил, что все новости, связанные с моими играми, как будто не существуют…

Я мог придумать только одну причину, почему мои игры еще не распространились по Интернету в виде лесного пожара… Должно быть, ЩИТ обнаружил мои игры.

Это означает, что пока я не найду способ обойти блокировку ЩИТА, популярность обеих моих игр будет расти не сразу, и мне, вероятно, придется полагаться на распространение из уст в уста, то есть полагаться на то, что игроки, уже играющие в игру, расскажут о ней окружающим.

Теперь, вне игры, я изучал магический гримуар Иггдрасиля, а точнее, языки, предлагаемые в книге, ритуалы вызова и ритуалы врат.

Я обнаружил, что благодаря этой книге и некоторым заклинаниям и ритуалам я могу вызывать нежить, ангелов, демонов и многие другие виды существ и даже создавать врата в их миры и царства!

Например, при желании я могу создать Врата, через которые можно попасть в Асгард, Альфхейм, Ванахейм, Нидавеллир, Мидгард, Ётунхейм, Нифльхейм, Хельхейм и Муспелльсхейм, но большинство из этих мест будут полны опасностей и возможностей.

Кроме того, я был почти на полпути к получению достаточного количества маны для заклинания шестого уровня.

У меня уже давно было бы достаточно маны для заклинания шестого уровня, но я не хотел торопиться, чтобы получить как можно больше маны, я хотел сначала укрепить свои основы, изучая каждый уровень магии шестого уровня.

Например, я изучал широкий спектр заклинаний Уровня для любых ситуаций, таких как исцеляющие заклинания, заклинания проклятия, заклинания усиления и многое другое.

Кроме того, я также призвал, а точнее, вылепил двух Ангелов-Стражей с помощью 5-уровневой магии, чтобы они охраняли мою обитель, когда меня здесь нет, а также защищали Врата в Та Ло от всего, что входит и выходит.

Итак, у меня осталось два дня до похищения Старка и еще больше времени до его побега, что же мне делать?

http://tl.rulate.ru/book/62311/1783353