

Прошло несколько часов, пока Коулсон продолжал путешествовать по особняку, решая головоломки и убивая зомби, и по пути он постепенно становился все лучше и лучше в игре и умер 2 раза за время своей игровой сессии, заработав себе еще два достижения с тех пор, как он сделал "Первое убийство".

Этими достижениями были "Первая смерть" и "Начинающий разгадыватель головоломок".

Наградой за достижение "Первая смерть" была малая устойчивость к боли, а за достижение "Начинающий разгадыватель головоломок" - малая интуиция, которая давала тонкие намеки на то, что что-то не так.

Все награды за достижения были в той или иной степени полезны.

Черт возьми, я даже добавил достижение, которое, как мне кажется, понравится многим, в основном, разумным NPC на сервере Убежища.

Конечно, это достижение было самым трудным из возможных, что требовало от игроков играть на самой сложной сложности и пройти игру, завершив все дополнительные цели.

Когда я использовал способность зрителя в мастерской, чтобы наблюдать за его игрой, я не мог удержаться от смеха, когда видел, как агент несколько раз испугался и даже дважды умер от медленных и слабых зомби.

Что было вполне объяснимо, поскольку они нападали на него из слепых пятен или оживали, когда он не смотрел.

Кроме того, Коулсон постепенно привык к наполненному ужасами особняку, и благодаря своим навыкам агента, пока он мог видеть зомби, он мог легко убивать их, будь то меткая стрельба из пистолета или мастерство рукопашного боя с ножом боуи.

Я откинулся в кресле и продолжал с интересом наблюдать за тем, как один из моих самых любимых персонажей во вселенной Marvel играет в Resident Evil.

...

После 8 часов игры агент Коулсон обнаружил, что стоит перед двумя металлическими дверями, по колена в воде.

Коулсон по-прежнему был вооружен ножом и пистолетом, но теперь у него на спине висел дробовик, который можно было легко достать в любой момент!

Держа в руках пистолет и нож, Коулсон медленно толкнул дверь и, как только оказался внутри комнаты, поднял ружье и приготовился стрелять.

Осмотрев комнату, он замер, чувствуя, как его тело снова попадает под контроль персонажа, когда он устремил свой взгляд на человека по другую сторону подиума под водой, который держался за стену позади него, чтобы спасти свою жизнь.

Почувствовав одну из очень полезных и немного сверхъестественных способностей, которые он получил за достижение "Начинающий разгадыватель головоломок", это был "навык", обозначенный как "Малая интуиция", который до сих пор был просто находкой в этом ужасном особняке.

И когда Коулсон был вынужден наблюдать, как его тело движется к члену команды, известному как Ричард, его интуиция вспыхнула, предупреждая его, что он в большой опасности и должен бежать!

Но в тот момент, когда тело Коулсона потянулось к его товарищу по команде Ричарду, Ричард посмотрел влево от Коулсона и с криком "Нет! Уходи!" оттолкнул Коулсона с дороги.

Коулсон с ужасом наблюдал, как Ричарда заживо съедает акула...

Отступив назад и наблюдая, как акула утаскивает тело Ричарда в воду, Коулсон не мог не отпрянуть.

Внезапно перед его глазами вспыхнул экран системы!

[Было установлено, что ваше психическое состояние достигло предела, и система считает нужным вывести вас из системы вручную минимум на 24 часа! Не стесняйтесь вернуться, как только ваше психическое состояние восстановится!]

Внезапно вернувшись в реальный мир, Коулсон обнаружил себя в возбужденном и дезориентированном состоянии, когда он почувствовал, что кто-то схватил его за руку, и, реагируя инстинктивно, Коулсон схватил руку человека, вскочил с кресла, в котором он оказался, и заблокировал свою руку на шее человека.

-Подождите!

-Стоп!

-Успокойтесь, агент Коулсон!.

Наконец услышав голоса окружавших его ученых, Коулсон успокоился, вспомнив, где он находится...

-Вы в порядке, агент Коулсон?- спросил знакомый Коулсону голос Директора.

-Да, сэр... что случилось?- спросил агент Коулсон у директора.

-Пока мы наблюдали за вами последние пару часов, мы заметили, что ваш пульс начал быстро увеличиваться... что именно там произошло, Коулсон?- спросил Ник.

-Я... думаю, мне следует начать с самого начала...- ответил агент Коулсон с теперь уже спокойным и ровным выражением лица.

...

Тем временем, в другом месте мира, на горе в старом комплексе, очень влиятельному человеку, который был расстроен и подавлен, сообщили об открытии "Нексуса"...

И в другом месте, в некоем месте Мистических Искусств, Древней также сообщили о существовании Нексуса...

...

Тем временем я вернулся в Убежище, или теперь это новое название "Райский сад", чтобы избежать путаницы с моим домом и сервером Убежища в Нексусе.

После того, как я обнаружил, что агент Коулсон вышел из системы игры, я покинул режим наблюдателя и откинулся в кресле.

Эта функция ручного выхода из игры предназначена для защиты психического здоровья игрока, так как игра может нанести психологическую травму, эта система была установлена таким образом, чтобы она позволяла игроку отдохнуть, как только его психическое состояние ухудшится после определенного момента.

В конце концов, если бы игрокам разрешили продолжать играть, когда их психическое состояние перейдет порог, то у них могло бы начаться развитие чего-то вроде посттравматического стрессового расстройства...

Отбросив эту мысль, я просмотрел статистику всех своих игр.

[Битва за вершину

Платформа(ы): Steam и Nexus

Рейтинг: 4.9/5 звезд

Игроки: 1,679,987 Игроков 1

Пиковое количество игроков за один раз: 337 132 игрока

Открытые игровые серверы: 1,000,000 1

Количество побед игроков: 109,318 (сколько раз игрок выиграл матч)

Награда(и) за победу в матче: Малое мастерство стрелка [10%], Малое мастерство ножа [10%], Случайный ящик с боеприпасами [25%], Сыворotka силы [1%], Сыворotka восприятия [1%], Сыворotka жизненной силы [1%], Сыворotka ловкости [1%]].

[Need for Speed

Платформа(ы): Steam и Nexus

Рейтинг: 4.9/5 звезд

Игроки: 1,149,582 игроков

Пиковое количество игроков за один раз: 698 980 игроков

Открытые игровые серверы: 1,000,000

Достижения: [-Новичок-гонщик-], [-Умелый гонщик-], [-Эксперт-гонщик-], [-Мастер-гонщик-], [-Мастер трюков-], [-Коллекционер автомобилей-] 3

[Ark Survival Evolved

Платформа(ы): Steam и Nexus

Рейтинг; 4.8/5 звезд

Игроки: 593 976 игроков

Пиковое количество игроков за один раз: 89,976 игроков

Достижения: [-Ваш первый день-], [-Высший пик-], [-Нижайшая глубина-]... еще 30...]

[Обитель зла

Платформа(ы): Nexus

Рейтинг: 4.2/5 звезд

Игроки: 39,987

Пиковое количество игроков за один раз: 39 987

Достижения: [-Первое убийство-], [-Первая смерть-], [-Новичок в решении головоломок-]...??? больше].

Глядя на успехи, которых я добился в своих играх за последнее время, я не мог не улыбнуться, когда обнаружил, что на данный момент у меня более ста миллионов очков!

Видите ли, поскольку у меня в общей сложности 3 012 930 игроков и каждый игрок дает 5 (ранее 15) очков за каждый час игры, я заработаю 45 193 950 очков, если каждый игрок будет играть по часу каждый день...

Сейчас у меня было 167,980,650 очков!

У меня было такое огромное количество очков, что я мог создать любую игру, какую только пожелаю, и поэтому я планировал создать новую игру в ближайшее время, через пару дней или на следующей неделе, но пока я хотел, чтобы Resident Evil сначала завоевала популярность.

К сожалению, NPC не дают мне очков за их игру и не учитываются при подсчете игроков, но что касается разумных NPC их количество не превышает тысячи.

Единственный вопрос, который я задал себе - какую игру создать следующей?

<http://tl.rulate.ru/book/62311/1816607>