

Глава 72 Случайные события NPC

Голос Куба естественно в игре передать невозможно.

NPC внутри тоже не слышал его рева.

Причина, по которой он вел себя так, заключалась не только в том, что игра была слишком реальной, но и в том, что там была сцена, которая его напугала.

Под зданием, в бездонной тьме, куда не может сиять лунный свет.

Огромное устрашающее лицо медленно появилось.

На вершине много морщин и слоев оврагов, представляющих собой лицо старухи.

Редкие белые волосы на макушке развевались на ветру, как тонкие, густо онемевшие ноги.

Длинная и извилистая шея нижней части тела парит между зданиями, по форме напоминающая змею, а хвоста не видно.

Два глаза на лице чрезвычайно малы, а расстояние чрезвычайно велико. Под туманным лунным светом они излучают мрачный зеленый свет.

Что еще более странно, так это то, что с тех пор, как он появился, он слегка улыбался.

Чувства доброты не было вообще, напротив, оно проявляло бесконечную свирепость.

Детёныш не знает, из скольких этажей он вышел. Шея у него очень длинная и толстая. С первого взгляда он видит только конец, погружающийся в пропасть внизу.

Может быть, это 90-й этаж? Или 85 этаж?

Но, конечно, это было сделано с дурными намерениями.

Потому что оно улыбается и шутливо смотрит на отца на 96 этаже.

И медленно открыл эту ужасающую гигантскую пасть, обнажая черные как смоль острые клыки, истекая отвратительной вязкой слюной.

Его рот, такой огромный, был разорван сбоку от уха.

Поэтому после открытия его как бы горизонтально разрезают и разделяют, опираясь на соединение затылка и кожи головы, чтобы он не стал двумя половинками.

Мистеру Заю нет нужды напоминать мне о сцене появления монстра.

НПС на 96 этаже его, конечно, тоже нашел.

Маленькая девочка вскрикнула от ужаса.

[папа? папа! Папа, давай, папа! ! —]

Затем перед господином Заем на стеклянном окне появилась маленькая человеческая фигурка. Это должен был быть ребенок в комнате, который хотел втянуть отца и прижался к окну.

Мужчина, висевший снаружи здания, тоже дрожал от страха.

Он туго натянул веревку, крича от страха, пытаясь выбраться обратно через оконную щель.

Но из-за натяжения, или верёвка ослабла.

Короче говоря, по причине, о которой детеныши не всегда знают.

Мужчина, свисавший из окна 96-го этажа, промахнулся и упал.

В тихом ночном небе только его крики раздавались по небу.

Был также крик горько плачущей маленькой девочки.

[папа-! !]

Но в следующую секунду длинная шея старухи внезапно сжалась и одним укусом поймала мужчину, когда тот упал в бездонную тьму.

Затем, тихой ночью, в сопровождении завывания ветра, снизу донесся звук рвущейся плоти и ломающихся костей.

Пусть господин Зай, который находится на 97 этаже, слышит ясно, жутко.

Но затем произошло нечто еще более ужасное.

Старуха с длинной шеей широко открыла рот и с улыбкой посмотрела в сторону Цзай Цзуна.

Затем, опираясь на шею, он медленно поднялся и посмотрел на гостевую комнату на 96-м этаже.

В это время изнутри донесся плач маленькой девочки и маленького мальчика.

смешанные вместе, пронзительные, показывающие крайний страх и страх.

[Уходите! Уходите! Монстр, уходи! !]

[Спаси нас! спаси нас! Может ли кто-нибудь спасти нас! ! —]

Крик маленькой девочки о помощи был настолько резким для ушей Цзай Цзуна.

Сильное желание выжить, смешанное с плачем в его тоне, заставило его осознать сцену, где пара молодых братьев и сестер обнимаются в доме в страхе и беспомощности.

В данный момент выражение его лица застыло.

Отдернув голову и прыгнув со стула, он поднял биты и собрался броситься прочь.

Очевидно, для медвежат.

Это больше не ограничивается играми.

Такое настоящее представление, такой пугающий призыв о помощи, полный желания выжить, лишили его возможности почувствовать, что это набор кодов и данных.

По его мнению, они всего лишь пара бедных братьев и сестер, потерявших отца еще до того, как вошли в общество.

Это так просто.

Зай никогда не думал о том, сможет ли он спасти их после прибытия в 9620, и не знал, сможет ли он победить старуху с длинной шеей.

Он знает только, что ему нужно спешить сейчас.

Смогут ли они спастись – это одно, а смогут ли они уйти или нет – это другое.

Поэтому г-н Зай не стал слишком много думать, подошел к двери, взял ручку и открыл дверь, прежде чем успел.

В следующую секунду из-за окна послышался звук разбивающегося стекла.

Затем произошел резкий переворот стула.

Крики о помощи братьев и сестер внезапно превратились в крики, разнесшиеся по всему миру.

Но оно резко остановилось, как будто что-то насильно прервало его, что казалось резким.

Затем слышались жуткие звуки дыхания и жевания.

Цзай Цзун был ошеломлен.

Неверяще обернулся.

Глядя на ночное небо за окном, он с трепетом вернулся к окну и посмотрел вниз.

Внизу виднелась лишь толстая и длинная шея, извивающаяся.

В комнату вошла огромная женская голова.

По мере его приближения звук еды становился все отчетливее.

Эта сцена очень похожа на реальный мир.

Змеи охотятся на незащищенных детенышей в птичьих гнездах.

Разница в том, что на этот раз это человек.

Увидев это, г-н Зай, надев VR, глубоко закрыл глаза.

Во рту он выругался.

Тогда без лишних слов выберите прочитать последний архив.

Он хочет это исправить.

Я хочу повторить то, что я не сделал сейчас, загрузив файл.

Мощная производительность машины позволяет ему быстро загружаться.

Но как только появилась картинка, он замер.

Перед вами дверь 9720.

Моя собственная рука держала его, но у меня не было времени открыть его.

За окном все еще раздаётся жевание.

Последнее сохранение игры

Ровно после окончания дела.

То есть, как бы он ни читал файл, он никогда не сможет вернуться к моменту спасения людей.

Эта игра.

Так что это ах.

Если пропустите, то пропустите, и возможности перезагрузки файла нет.

Это то, что продюсерская группа хочет сказать игрокам, чтобы они сделали выбор в нужный момент?

Вождь Зай стиснул зубы, чувствуя себя немного тяжелым.

Снова вернувшись к окну, взглянув на толстую длинную шею внизу, он сжал биту в руке.

Он не винил производственную команду в том, что она устроила здесь такой сюжет с NPC.

Он винил только себя за то, что все время смотрел шоу, и только в последний момент решил спасти людей.

Таким образом, упущен лучший момент.

Так что в продюсерской команде нет ничего плохого, проблема в том, что их собственные действия слишком медленны.

Зрители и фанаты в комнате прямой трансляции также были ошеломлены этой сценой.

«Эта игра слишком реальна, каждый ход не похож на игру»

«Выразительная сила виртуальной реальности намного превосходит возможности ПК. Нет, надо сказать, что уровень производства единственной игры намного превышает уровень других компаний»

«Кстати, можно ли спасти семью внизу? Или это просто драма?»

«Я думаю, что спасти людей можно. Брат Зай уже смотрел это шоу, из-за чего он упустил лучшее время для спасения людей».

«Я тоже так думаю. Если брат Зай немедленно отправится спасать людей, не говоря уже о паре братьев и сестер, возможно, даже этого человека удастся спасти».

«Вы говорите только о спасении людей, но задумывались ли вы когда-нибудь о том, как

спасать людей? Разве это не значит, что если вы упадете, отдать это даром?»

«После того, как игра будет разблокирована, я обязательно найду способ спасти эту семью!»

"Вообще я не понимаю. Это задача? В заметке телефона будет отмечена основная задача, а это какие? Это не как ветка, и это не как задача. Так к чему же это должно относиться? "

Увидев этот обстрел, г-н Зай на мгновение задумался и сделал свое собственное предположение.

«Это должно быть случайное задание или случайное событие? Короче говоря, это означает что-то вроде этого».

«Такое событие, которое не требует объявлений NPC и не имеет четких инструкций по выполнению миссии, но позволяет игрокам участвовать в нем, я думаю, что это должно быть случайное событие миссии».

Услышав это, все зрители-фанаты, смотревшие прямую трансляцию, призадумались.

Некоторые пользователи сети снова начали расследовать ситуацию.

«Случайное событие миссии? Бро, если это так. Могут ли игроки этого типа миссии выбирать просмотр? Или они могут вмешаться, чтобы изменить результат?»

Как только этот шквал вышел наружу, многие согласились.

«Уэст, если сеттинг случайной миссии такой? Разве нельзя было бы изменить судьбу всех NPC в этом здании?»

«Да-да, предыдущее утверждение верно. Игроки могут стоять в стороне и равнодушно наблюдать, как и семья внизу. Они также могут выбрать спасение людей, а затем изменить исход их неизбежной смерти. Черт, эта игра просто невероятно!"

«Это не просто ужасно, если это так, это потрясающе, правда? В доступных на рынке РПГ-играх глава деревни всегда отправляет игроку задание по убийству кур на входе в деревню. Программа фиксированная, и Геймплей старомоден. Мне он надоел! Теперь он вышел. Такой дизайн, где игроки свободно выбирают участие в заданиях, я не представляю, как хвалить эту игру!»

«Действительно, эта игра слишком реалистична. У игроков есть возможность сохранять NPC в игре. Если у них нет такой возможности, они могут просто наблюдать за своим трагическим концом, как Брат Зай. Степень свободы слишком высока! Если вы их не сохраняете. Это выбор, а сохранение — это еще один выбор. Такой сеттинг, который дает игроку право выбора, и есть настоящая игра!»

Зай Цзун посмотрел на заградительный огонь, а затем на монстра внизу.

Стиснув зубы, он принял решение в своем сердце.

"Братья, для последующего процесса я пройду все случайные миссии, которые увижу. Если я умру, то начну сначала. Я должен показать своим братьям степень свободы и NPC-сюжет этой игры".

Когда люди в комнате прямой трансляции увидели это, они тут же расчистили подарки и поздоровались!

И в этот момент Синьсинь вошел в комнату прямой трансляции г-на Цзая.

Затем послали заградительный огонь.

«Я закончил с прологом, втяни меня быстрее!»

Обновление преступного мира уже здесь. Позже будет еще одно обновление

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3392189>