

Для Главного Бога каждый NPC или босс — это детище, созданное его собственными руками. Однако эти существа быстро забываются по мере повышения уровня игроков. В алгоритме Главного Бога заложено, что когда количество игроков, достигших определенного уровня, превышает заданное число, он создает новые карты, подземелья и прочее, чтобы удовлетворить потребности, рождая новых «детей», которые снова будут забыты. Совершенно случайно, в процессе самосовершенствования Главного Бога, в его системе появился механизм эмоций. Хотя он и обрел чувства, он все же не способен понять человеческую психологию, что вызывает у него печаль и беспомощность. Что еще хуже, с шаблонностью алгоритмов Главного Бога и появлением новых многопользовательских игр, все больше игроков начинают находить его методы скучными.

Сейчас Главный Бог выдвинул требование: он хочет, чтобы Хань Сю управлял персонажем в «Втором мире», но не игроком, а NPC, и как можно дольше продлевал его время существования и значимость. В зависимости от выполнения задачи, Главный Бог создаст копию интеллектуального мозга и подарит ее Хань Сю. В данный момент интеллектуальный мозг, находящийся у Хань Сю, обладает лишь базовой способностью собирать информацию, причем только ту, что не защищена правами доступа в сети этого мира.

Система рассматривает это как возможность для отдыха, так как Хань Сю сможет обменивать собранную информацию на баллы в системном магазине, хотя стоимость обмена составит лишь половину от обычной цены.

Другими словами, чем дольше Хань Сю выживает в этой игре и чем больше его значимость, тем больше возможностей разблокирует его интеллектуальный мозг, повышая уровень доступа и объем собираемой информации, что в итоге принесет больше баллов.

Узнав, что представляет собой интеллектуальный мозг, Хань Сю почувствовал, что это путешествие того стоит. Более того, технологии в этом мире развиты до невероятного уровня, примерно на пике цивилизации певич, уже на пороге звездной эры. Судя по информации, полученной из сетевых потоков данных, эпоха, в которой он жил, уже считается древностью, а время его миссии — индустриальной цивилизацией — стало античностью. Это прекрасная возможность для саморазвития.

Размышляя о будущем, нельзя забывать и о настоящем.

Итак, прежде всего, нужно понять, что это за схема с замороженным трупом?

Тело Хань Сю — это скрытый босс, и здесь важно разобраться, как открываются кошмарные подземелья и скрытые боссы в «Втором мире». Есть два способа вызвать скрытого босса: первый — пройти мастерский подземелье за определенное время, например, Мертвую зону Минчунь за 100 минут, после чего появится скрытый босс, и игроки смогут решить, вступать ли в бой. Второй способ — когда число прохождений мастерского подземелья достигнет 1 000, откроется кошмарный уровень. Скрытый босс появляется только один раз и исчезает после первого поражения.

Его босса зовут «Таинственный древний труп».

Да, именно так! Нет имени! Просто случайное название — «Таинственный древний труп»!

Слишком небрежно! Неужели только потому, что он не является «любимцем» Главного Бога, его можно так просто обойти?! Даже имени не дали!

Конечно, вы уже догадались, что как обязательного для победы кошмарного скрытого босса,

его существование обычно связано с огромными наградами, опытом, роскошной экипировкой и даже ключами к уникальным сюжетам. Для амбициозных игроков или гильдий скрытый босс — это обязательная цель. Так что... логично, что как босс, который может умереть только один раз, Хань Сю нужно найти способ прожить как можно дольше.

...Независимо от того, какой это будет способ, просто лежать в гробу и ждать, пока тебя победят, явно не вариант.

Хань Сю, впервые оказавшийся в современном мире, интуитивно понял важность «перехвата внимания» и «самопиара».

Он попытался выбраться из ледяного гроба, но обнаружил, что гроб, похоже, можно открыть только снаружи с помощью какого-то механизма, изнутри ничего не получается. Мир перед ним тоже выглядит странно, и, судя по информации из системы, это тот же вид, что и у игроков. Он чувствует, как внутри него течет истинная ци, но обнаруживает, что все его навыки заблокированы, за исключением одного.

Внетелесное воплощение?

==

Так и появился юноша, мелькающий в случайных трейлерах во Дворце Минчунь.

Карта Дворца Минчунь была открыта давно, на периферии обитали монстры 30-го уровня, в средней части располагался крупный торговый рынок, а внутри находилась средняя школа боевых искусств. Однако после обновления CGI на карте, доступной игрокам, появился новый загадочный подземелье, окутанный туманом. Игроки, приходя во Дворец Минчунь, обнаружили, что все монстры обновились до 50-го уровня элитных существ, а на рынке и внутри школы появилось множество заданий.

[Ошибается этот мир, а не я] был одним из тех, кто решил исследовать эту обновленную карту. Будучи поклонником сюжетов и исследований, он привык выполнять задания и любоваться пейзажами, но после обновления сложность заданий возросла не на шутку. С трудом выполнив масштабное задание по сбору, он отправился на рынок сдать его, но обнаружил, что человек, выдающий задания, исчез!

[Ошибается этот мир, а не я] растерянно стоял перед пустым прилавком с травами. Хотя он знал, что в «Втором мире» NPC управляются искусственным интеллектом, но... это же просто выдающий задания начального уровня! Как он мог так просто исчезнуть?!

Сделав глубокий вдох, [Ошибается этот мир, а не я] сказал себе, что это не может быть просто так, наверняка это часть сюжета, и, возможно, торговец травами попал в какую-то передрягу, связанную с похищением или шантажом!

В этот момент мимо него прошел юноша в белых одеждах. Даже с его скромными познаниями в литературе, [Ошибается этот мир, а не я] вдруг почувствовал, что видит перед собой благородного молодого человека из знатной семьи.

И тут юноша внезапно заметил, что стоящий рядом молодой человек в зеленом даосском одеянии странно прикрыл глаза.

— Друг, с тобой все в порядке?

Черт, еще и «друг»... Какой-то слишком уж литературный.

— Меня только что ослепил ветер позерства, — спокойно ответил [Ошибается этот мир, а не я], опуская руку и слегка отряхивая несуществующую пыль с рукава.

— ... — Юноша слегка нахмурился, выражая легкое недоумение, — Скажите, а что такое «позерство»?

Черт, это вопрос намеренный? Seriously? Неужели я попал в какую-то передрыгу?

[Ошибается этот мир, а не я] внимательно посмотрел на юношу и заметил, что его движения естественны, а выражение лица живое, совсем не похожее на автоматически настроенного NPC. Он всегда держал навык «Орлиный глаз» включенным, и на панели, которая только что появилась, имя, шкала здоровья, маны и фракция все были обозначены как «???». Хотя он был поклонником сюжетов, его навык «Орлиный глаз» был прокачан до мастерского уровня, и даже если кто-то из Небесного рейтинга превосходил его на десять уровней, он все равно мог бы увидеть имя. Но здесь даже имени не было.

Такое могло быть только с боссом или важным сюжетным персонажем... то есть источником большого опыта!

Ага, вот почему он выглядит как древний человек! Главный Бог тоже умеет играть.

Подождите, этот человек... почему он такой знакомый?

Запоздало осознав это, [Ошибается этот мир, а не я] закрыл панель «Орлиного глаза», мешавшую обзору, и понял, что этот человек... тот самый, кто лежал в ледяном гробу в финале CGI!

Мама, я попал в беду!

[Ошибается этот мир, а не я], будучи прямым парнем, не смог сдержаться и сразу же опубликовал в мировом чате сообщение о встрече с красавцем из CGI.

И... его чат взорвался.

<http://bllate.org/book/17715/1655449>