Фигура Чэнь Луо полетела в храм высотой 200-300 метров, и после того, как он установил храм случайной волной своей руки, он создал огромный бассейн внутри храма.

Пока игрок является курицей в живой версии "Выживания джедаев", он может выбрать свою расу, а затем пройти через бассейн, чтобы надеть свою душу на туземцев западного фэнтезийного мира.

Чен Луо подумал об этом и случайно добавил в него еще одну настройку.

После выбора расы, личность уроженца мира западных иллюзий, носящего душу, была случайной.

Игрок, который пересек этот реинкарнационный бассейн, возможно, будет душой, носящей принца, и станет наследником королевства, с бесчисленным количеством людей, которые будут ездить за рулем, и бесчисленным количеством ресурсов, которые будут использоваться для выращивания.

Или, может быть, просто простолюдин, или даже раб, или мелкий воришка, работающий воришкой в трущобах.

Все это было совершенно случайно, и ни один фактор не мог на это повлиять.

За исключением, конечно, Чен Луо, Творца.

Вступление в бассейн возрождения было похоже на покупку лотерейного билета, все зависело от твоей удачи.

Те, кому повезло, будь то отправная точка или достижения, были намного выше, чем те, кому не повезло.

В то время как Чен Лоу правильно делал настройку, 100 миллионов игроков одновременно входили в реальную карту выживания джедаев и играли в нее до самой смерти.

Десять тысяч человек на карте было в сто раз больше, чем изначально, но карта все равно была того же размера.

В результате большое количество людей, что целое количество игроков уничтожаются еще до того, как они приземляются на карту острова.

Игровой мир на 100 процентов реалистичен и полностью соответствует реальности, которая, конечно же, включает в себя прыжки с парашютом.

Игроки думали, что это то же самое, что и внутри игры, где они могут просто регулировать угол и направление прыжка с парашютом.

Это хорошая идея, чтобы получить гораздо больше, чем просто несколько пунктов, которые вы найдете на сайте.

Еще хуже то, что 10 000 человек прыгают с парашютом, все вместе переполнены, и когда они в воздухе, у некоторых из них нет времени, чтобы отреагировать достаточно быстро, чтобы упасть в шар в воздухе, а затем упасть на свою смерть вместе.

Другие, которые открыли свои парашюты, но либо не могут их контролировать, либо путаются с другими парашютами, а затем падают на смерть вместе.

Есть те, кто открыл парашюты и был убит теми, кто не смог открыть парашюты и упал с неба.

А те, что врезались в чужой парашютный мешок, а потом сползли вниз и повесили на ремни парашюта.....

Игроки затем поняли, что существует так много способов умереть от прыжка с парашютом, что они могли бы буквально издать книгу "10 000 способов умереть от прыжка с парашютом".

Прыжки с парашютом - опасный вид спорта, и он выполняется в трехмерном пространстве, намного сложнее, чем вождение автомобиля.

Обучение вождению займет десять часов практики во дворе тренера, а затем некоторое время, чтобы привыкнуть к настоящей дороге.

Прыжки с парашютом сложнее, и перед тем, как начать прыгать, вы должны придерживаться наземных тренировок некоторое время.

Это включает в себя физическую подготовку и профессиональную подготовку к прыжкам с парашютом, и это должно быть сделано заранее, так что это займет намного больше времени.

Большинство игроков не тренируются в прыжках с парашютом и, конечно, умирают ужасной смертью.

Что еще больше угнетало игроков, так это то, что после различных смертей они были готовы продолжить игру, но появилась линия системных подсказок.

"После смерти пройдет семь дней, прежде чем ты сможешь снова войти в игру."

Это было внезапно ошарашено, хотя в публичном бета-описании был семидневный перерыв, они никогда не ожидали, что даже эта версия курицы в прямом эфире будет иметь это ограничение.

Игроки уволились, где это было!

Игровые компании не слишком стремятся войти в игру сразу после смерти игроков, так что игроки могут больше погружаться в игру, прежде чем у игроков появится повод для криптонита.

Но эта игровая компания как будто боится иметь слишком много игроков, даже при прыжке с парашютом смертность достигает 50%, а после их выгнания есть такое охуенно долгое время переохлаждения.

Что за шутка!

Вы, игровые компании, больше не хотите зарабатывать деньги!

Разгневанные игроки наводнили форум сообщениями, настоятельно требуя удаления лимита времени.

"В первый раз, когда я увидел такую жалкую игровую компанию, чужие игры - это несколько минут времени воскрешения, ты, блядь, семь дней, твоя компания Ты все еще хочешь вести машину?"

"Собачьи чиновники не пытаются заставить нас криптонит укоротить перезагрузку, не так ли?"

"Я думаю, это вполне возможно! Он не собирается сдерживаться и ждать этого момента, чтобы выкинуть нас из наших денег, не так ли?"

"Моя трава, если это правда.... Собачий чиновник, вы, ребята, должны скоро открыть канал подзарядки, я не хочу ждать семь дней!"

"Играя в эту игру, я понял, насколько эта игра, блядь, жесткая, заставит меня сначала научиться прыгать с парашютом?"

"Наверху, это определенно не достаточно, чтобы научиться одному прыжку, разве ты не видишь, ты должен научиться стрелять, как целиться и как Загрузка пуль, как ездить, как плавать, как пользоваться аптечкой..."

"Черт, когда ты так говоришь, я понял, что парашютный спорт - это единственный способ начать игру, неужели эта игра должна быть такой жесткой?"

"Впервые мне так трудно играть в игру, в которую отбросы не заслуживают играть!"

.....

Форумы разбушевались дискуссиями и жалобами, но вскоре они поняли, что парашютный спорт - это всего лишь отправная точка.

Потому что даже если вы благополучно приземлились, вы все равно должны были бороться с тысячами людей, никогда не прикасаясь к пистолету, и шансы на то, что вы пытаетесь съесть курицу голыми руками были практически

0.

Но сколько бы они ни жаловались, не было никакого официального объяснения, не говоря уже о каком-нибудь канале подзарядки или криптоните, чтобы уменьшить переохлаждение от перезарядки.

Игроки видят, что полдня жалуются и не видят ответа, и знают официальное отношение.

Так же, как и раньше, что бы вы ни бросали, я с тех пор как возвысился, вы, ребята, любите делать то, что вы хотите, даже размещение забитой версии даже не удосужился запечатать.

Итак, вскоре направление ветра форума внезапно изменилось, очистилось до сообщения в поисках подсказок для прыжков с парашютом.

Затем основные видео сайты по инструктажу по прыжкам с парашютом внезапно загорелись, вновь бросились на горячий поиск.

Некоторые инструкторы по прыжкам с парашютом сразу же осознали деловую возможность, сразу же начали выпускать соответствующие обучающие видеоролики, используя метод оплаты за обучение, и вдруг заработали состояние.

Увидев этот феномен горячего обучения, эксперты в области образования даже призывали Second Life Games разработать обучающий контент для своих игр.

Чэнь Ло вскоре заметил ситуацию и на улице, но просто проигнорировал протесты игроков, желая играть в мою игру, даже не желая вкладывать в это усилие, что было невозможно.

Но Чэнь Луо вскоре также понял проблему с использованием оружия, прыжок с парашютом остановил подавляющее большинство игроков, то пистолет еще меньше, чтобы упомянуть.

Поскольку оружие было запрещено в Китае, инструкторы по парашютному спорту все еще должны были преподавать парашютный спорт, но где можно было найти кого-нибудь, кто мог бы научить такой вещи, как оружие.

И то, что так много людей научилось пользоваться пистолетом, было нехорошо.

Отступление автора:Глава 1 умоляет о голосовании! Глава 2, около девяти часов, потому что нет сохраненной рукописи, это все текущее написание.....

http://tl.rulate.ru/book/41041/932692