

```htmlМиллион потерянных и найденных. На этот раз "чистая стоимость в миллиарды" уже не симуляция, а реальная стоимость в миллиарды. Заработать деньги... это действительно легко. Даже если он уже пережил это один раз, даже если это было в симулированном сюжете, Лу Ли все равно не мог сдержать свою радость. — Эй! Кажется, жизнь достигла своего пика... Лу Ли прислонился к изголовью кровати и снова начал петь. Симулятор жизни принёс потрясающие изменения в мою жизнь. Это всего лишь "новичковый сюжет", впереди должно быть больше сюжетов, и они обязательно принесут мне еще большие сюрпризы. Только вот... как работает этот симулятор жизни? Как запустить "сюжет" после этого? Судя по "новичковому сюжету", кажется, я захотел стать богатым, поэтому и началась жизнь с опытом "сотни миллионов". Начинается ли сиквел так же? Так... я хочу жить вечно, я хочу стать бессмертным, я хочу разбить вселенную одним щелчком. Могу ли я? Система молчала. Как и следовало ожидать, это не просто то, что ты хочешь, должны быть соответствующие правила. Но... каковы эти правила? Как работает этот симулятор жизни? У этой системы... почему даже нет интерфейса? Как только эта мысль возникла, в голове Лу Ли вдруг раздался "гул", и занавес света медленно раскрылся. Это интерфейс системы. На светло-голубом экране слева было изображение Лу Ли, а справа — иконка в форме песочных часов. Взгляд упал на аватар, сверкающий нимб, и под ним появилась строка информации. — Игрок: Лу Ли. — Уровень: Новичок. — Этап: Каков опыт миллиардера (новичковая история), он завершен. — Награда за достижение: Тратить деньги, как на землю (Е-уровень), три взгляда верны (Е-уровень). — Привилегия новичка: Использована. Прочитав эту информацию, Лу Ли сосредоточился на "Награде за достижение". После прохождения новичкового сюжета, помимо 100 миллионов, полученных благодаря "привилегии новичка", эти две награды за достижения стали единственными приобретениями. Для чего нужны награды за достижения? Не найдя назначения награды за достижения в интерфейсе персонажа, Лу Ли посмотрел на иконку песочных часов справа. Песочные часы слегка покачивались, нимб колебался, как водные волны, и бесчисленные карточки emerged из световых волн. Белые карты, размером с игральные, были бесконечны. Бесчисленные белые карточки кружили вокруг, словно превратившись в обширную галактику. Окинув взглядом, Лу Ли заметил, что каждая белая карта показывала какие-то размытые цифры. — Эти карты... должны быть симуляционными сюжетами, которые предстоит открыть в будущем, они эквивалентны новым картам в игре. Увидев это, Лу Ли уже сделал предположение в своем сердце. Среди белых карт на небе только одна карточка внизу была цветной. Цветная карта также показывала фигуру Лу Ли. На карте Лу Ли мчался на Порше. Фон изображения — оживленная улица с бесчисленными возвышающимися зданиями. — Новичковая история: Каков опыт, стоящий миллиардов долларов (завершено). Эта цветная карта — это "новичковая история", которую Лу Ли только что завершил. Очевидно, другие белые карты — это сюжеты, которые будут раскрыты в будущем. Но... как начинаются эти сюжеты? Взгляд упал на белую карту рядом с "новичковой историей", и белая карта засияла нимбом, показав сообщение. — Е-уровень сюжетной карты. — Потребление награды за достижение уровня Е может активировать текущий сюжет и открыть новый жизненный опыт. — Примечание: текущая сюжетная карта является рандомной. После активации будет случайным образом выбрана опция симуляции жизни. Оказывается, награды за достижения нужны для активации сюжетных карт. В новичковой истории я получил две награды за достижения, и Лу Ли никогда не знал, для чего они нужны. Видя это, он уже понял. Две награды за достижения уровня Е могут активировать два случайных сюжета уровня Е и открыть два случайных жизненных опыта. Случайно? Начать случайный жизненный опыт всегда кажется очень рискованно! Если случится случайная встреча с "опытом жизни молодой леди, сидящей на сцене" или даже "опытом жизни базового друга", боюсь, придется покончить с собой на месте. Надеюсь, что не так уж и неудачно! Смотря на другие белые карты, Лу Ли также заметил сюжетные карты выше "сюжета уровня Е", такие как сюжет уровня D, уровень C, уровень B, уровень A и даже уровень S. Эти сюжетные карты случайно открывают новый жизненный опыт. Чтобы открыть эти более сложные сюжеты, нужны соответствующие награды

за достижения. Что касается того, насколько сложные эти продвинутые сюжеты... Не спрашивайте, просто замечательно задавать такие вопросы. Чистая стоимость в миллиарды — это все новичковые сюжеты. Можно представить, насколько продвинутыми будут более сложные. Конечно, Лу Ли также подумал о другой возможности. Уровень сюжетной карты может быть связан с уровнем опасности сюжета. Этот вопрос можно будет выяснить только в будущем. — Закройте интерфейс системы. Прочитав это, Лу Ли имел общее представление о симуляторе жизни. Этот симулятор жизни может открывать различные опытные сюжеты, позволяя переживать всевозможные жизни. Награды за достижения, полученные во время опыта, являются ключами к открытию других сюжетов. Значит, каждый раз, когда вы проходите сюжет, вы должны стараться изо всех сил, чтобы получить больше наград. Кроме того, каждый раз, когда сюжетный опыт завершается, должны быть и другие приобретения, как, например, "100 миллионов", полученных благодаря привилегиям новичка. — Привилегия новичка: Игрок может бесплатно получить одну из вещей в "новичковой истории". Пожалуйста, выберите самостоятельно. Слово "бесплатно" — это намек. Поскольку есть бесплатные вещи, должны быть и те, что не бесплатные. Не бесплатные, значит, нужно что-то для обмена. Тогда... вероятно, награды за достижения нужно обменивать. Думая об этом, Лу Ли не смог не пожаловаться на то, как работает система. Раньше я думал, что должен быть интерфейс, и система открыла его. Если бы я не задумался об этом, вероятно, она бы не открылась. Теперь даже функции системы, способы работы системы и методы активации сюжетов всё ещё требуют от меня догадываться и исследовать по одному. Без каких-либо подсказок, без объяснений, и без инициативы, не говоря уже о интеллектах, она просто на уровне развития. Способности взаимодействия человека и компьютера этой системы действительно ужасны. Кто это разработал? Этот программист должен пойти к черту! Конечно, сказав это, на самом деле Лу Ли считает симуляторы жизни сокровищем, но он просто привычно жалуется. С этой системой, с этим симулятором жизни, я чувствую, что... жизнь достигла своего пика. ``