

Игроки умирают в дикой природе и возвращаются к своей начальной точке возрождения. – Чёрт! Мы наткнулись на труп в дикой местности. Труп выглядел очень реалистично, но кровь была как-то слишком красной, что казалось немного фальшивым. – Но в целом, труп был настолько отвратительным, что мне чуть ли не стало плохо. – А потом, когда я, несмотря на тошноту, подошёл ближе, труп вдруг пошевелился и укусил меня насмерть! – И нас всех скосили! – Говоря об этом, опыт смерти в этой игре действительно ужасающий. Хотя боль не сильная, но это удушающее чувство депрессии и отчаяния заставляет сомневаться, что я действительно умер! В "Power Rangers 2" после смерти игрок превращается в белую звезду и постепенно исчезает. Воскрешение игрока потребляет запасы мифриловой пыли в системе маленькой деревянной двери. В настоящее время система изначально предоставляет 100 смертей, что достаточно для того, чтобы 5 игроков умирали много раз. Но если в будущем игроков станет больше, эти 100 воскрешений быстро закончатся, и Флинну придётся предоставлять дополнительную мифриловую пыль. Игроки вскоре снова отправились в путь, но на этот раз вернулись быстрее. – Кто это? Кто расставил ловушки в дикой местности? И в ловушке был медведь! – Не спрашивайте, как мы туда попали! Смерть повторялась. Но когда он умер и воскрес в третий раз, Злой Панда сказал с возбуждением: – Ха-ха! Нас пятерых разорвал гоблин, но наши смерти были не напрасны. Мы обнаружили логово гоблинских разбойников! – Ребята, подождите! Мы скоро найдём для вас еду! На второй день в полдень пятеро действительно вернулись с несколькими мешками еды. Кроме того, лидер Гевара принёс с собой большую гроздь дикого винограда. В то же время Флинн заметил, что на мешках с едой были общие узоры, характерные для племён гоблинов. Неужели? Похоже, они действительно победили нескольких гоблинов? В дикой местности к северу от деревни Тудоу разбросано множество племён гоблинов, и отряды гоблинских разбойников тоже не редкость. Хотя гоблины не самые сильные монстры, но с конфигурацией этих пяти игроков победить их действительно удивительно. Сам Флинн не мог понять, как эти пятеро игроков с одним сломанным мечом смогли убить группу гоблинов. Может быть, это мастера? Флинн не смог сдержать улыбку: похоже, он не ошибся в выборе людей. Прошло уже более 24 часов с утра прошлого дня, и Флинн заметил, что его баланс мифриловой пыли в системе обновился – 5 грамм. Каждый игрок может предоставить ему 1 грамм мифриловой пыли каждые 24 часа онлайн. Это показывает, что Злой Панда, Горячее Оружие и другие игроки были онлайн 24 часа. Подводя итог, в этот день, за исключением небольшого времени на еду и туалет, они провели остальное время, играя в игру. Очевидно, эти игроки подсели. Но Флинн, естественно, не стал бы устанавливать систему защиты от зависимости. Игроки, вернувшиеся с победой, с большим ожиданием подбежали к Флинну. – Мистер Фу, еда! Достаточно ли? Лидер Гевара даже собственноручно очистил большую виноградину и с улыбкой подал её Флинну: – Мистер Фу, попробуйте этот дикий виноград. Он такой вкусный! Человек забыл прежние обиды. Ха! Просто восстановите свою благосклонность ко мне. Флинн улыбнулся, принял еду, а затем сказал: – Храбрые воины, вы, должно быть, устали. Я велю приготовить место для сна. Давайте сначала отдохнём. Злой Панда кивнул: – Я действительно очень устал. Вчера ночью я прошёл долгий путь и сражался с несколькими гоблинами. Чувствую, что ноги болят от ходьбы. – Но это захватывающе! Я не просто играю в игру, я на настоящем приключении! – Вы тоже так думаете? Даже если просто бродить по дикой местности или лежать неподвижно в траве, эта игра всегда свежа и интересна. Это совершенно новый опыт, который приносит сверхреализм? Игроки сражались более 24 часов подряд. Хотя их дух всё ещё высок, их тела действительно немного устали. Такая физическая усталость в реальной жизни заставляет мозг замедлять реакцию, что влияет на боевые действия в игре. В то же время Флинн также выпустил новое системное объявление: [Первый закрытый бета-тест успешно завершён, сервер будет временно закрыт. Мы с нетерпением ждём вашего возвращения. Спасибо.] После этого Флинн сказал игрокам выйти на время. С одной стороны, это позволяет нескольким игрокам отдохнуть. В конце концов, голографическая игровая капсула имеет функцию лёгкого сна, которая не является настоящим сном. С другой стороны, Флинн готовится к новому внутреннему тесту в

большем масштабе. Несколько деревенских жителей, которые несли еду, были очень удивлены, увидев, как храбрые воины постепенно исчезают. Аньэр не смогла сдержать вопрос: – Хозяин, храбрые воины исчезли, они вернутся? Флинн лишь слегка улыбнулся: – Храбрые воины вернутся, и в следующий раз их будет больше. Флинн оставил себе два мешка зерна, а остальное раздал деревенским жителям на месте. Хотя общее количество невелико, его достаточно для бедных жителей деревни Тудоу, чтобы поест несколько раз. Деревенские жители были очень рады. Получая еду, они громко благодарили Флинна. – Спасибо, господин! – Мастер Флинн – просто бог, который спасает нас! – Лорд Флинн лучше моего собственного дедушки! Оставив деревенских жителей с прохладным видом, Флинн повернулся и вернулся в свой лордский особняк, скрывая свои заслуги и славу. Когда Флинн впервые пришёл два дня назад, этот двухэтажный деревянный дом был ещё очень грязным, и он лишь временно прибрал спальню. Но хотя сейчас двухэтажный дом всё ещё обветшал, он очень чист и аккуратен. Это всё благодаря трудолюбивой Аньэр, что также делает Флинна всё более осознающим преимущества жизни декадентского феодала. Чтобы сделать свою жизнь лучше, Флинну нужно стать более могущественным лордом. Никогда нельзя терять всё из-за одного приказа короля. Инструмент Флинна для становления более могущественным лордом – это игроки! Первый закрытый бета-тест в целом был очень успешным. Как дизайнер игр, Флинн привык к анализу. Через первый закрытый бета-тест можно увидеть, что этот мир свеж и привлекателен для игроков. Пять внутренних тестеров – все ветераны индустрии онлайн-игр. Если бы игра не была интересной, они бы не смогли сражаться без остановки более 20 часов. Честно говоря, если бы сам Флинн впервые столкнулся с такой почти полностью реальной игрой, он бы точно заинтересовался. Поэтому Флинн полностью уверен в том, интересна ли игра. Даже несмотря на то, что "Power Rangers 2" в настоящее время очень бедна функциями, одна только реалистичность игры уже достаточно привлекательна для игроков. Помимо игроков, у Флинна есть ещё один ресурс – жители деревни Тудоу. После краткого знакомства Флинн убедился, что для него не составит проблемы полностью контролировать всю деревню – маленькая деревня с меньшим количеством людей и более низкими требованиями легче управляется. Если бы Флинну сейчас дали большой город, только управление местными жителями уже бы его измотало. С его текущим статусом, личной силой и помощью системы Флинн уверен, что может начать расширять размер деревни в любой момент. Второй закрытый тест начнётся скоро. На этот раз Флинн подготовил количество игроков для закрытого теста: 55.