

Но как мог кто-то другой быть счастливым? Они просто чувствовали, что человек перед ними был крайне странным.— Эм... она игрок? — тихо спросила Фу Цици среднего возраста мужчину по имени Мо Донг. Мо Донг кивнул: — Наверное. Для новичков, входящих в Запретную Игру, первые три подземелья всегда являются начальными и не требуют прямого входа в подземелье. Первые три подземелья будут на таком автобусном остановочном пункте, и автобусы отвезут их на место подземелья, оставляя время для новых игроков, чтобы они поняли и приняли свою ситуацию. Это преимущество для новичков. Поэтому появление на этой платформе в это время должно означать, что это игрок. Пока Мо Донг объяснял новым игрокам, которые только что вошли и их мозги еще не работали должным образом, он посмотрел на указатель автобусной остановки рядом с ним. Действительно, на указателе автобусной остановки была только одна строка. Маршрут 1044 санаторий "Идеальная жизнь". Это название их подземелья..... Счастье Иньсу было ясно написано на её лице. Она хотела рассмеяться, но чтобы не пугать этих спутников, которых она наконец-то встретила, она каждый раз сдерживала свою улыбку. Ах, не пугай их. Она не намеревалась улыбаться так странно, но любой, кто был заперт в одном подземелье и переродился бесчисленное количество раз, уже был бы очень сильным, если бы не сошел с ума при выходе. Она наконец-то покинула то проклятое начальное подземелье. Так счастлива... Иньсу хотела снова загнуть губы. После того как Мо Донг прочитал указатель остановки, он снова посмотрел на Иньсу. Девушка стояла тихо на одной стороне, глядя вниз на землю, но на её лице все еще была странная улыбка, и она, казалось, собиралась вспыхнуть смехом. Мо Донг: — ...Мо Донг восстановил самообладание и посмотрел на других: — Теперь, когда мы вошли, плакать и бояться не решат никаких проблем. Меня зовут Мо Донг. Хотя это мой второй раз участвую в игре, я обычно изучаю информацию о запретных играх. Я постараюсь помочь вам, где смогу. Его спокойный и уверенный голос влил силу в этих беспомощных людей, позволив им найти свой маяк в темноте. За исключением Иньсу и мужчины в жилете, все собрались вокруг Мо Донга.— Все, наверное, прочитали общие правила запретных игр, так что я не буду вдаваться в подробности... Иньсу подняла глаза, общие правила? И эта вещь? Иньсу действительно была незнакома с термином "игрок" раньше, поэтому она не знала никаких общих правил в это время. Когда она вошла в игру, не было слова "игрок". Она была неожиданно затянута в другое место по пути обратно в школу. Затем перед ней появились субтитры, приветствующие её в запретной игре и сообщающие, что она может выжить и вернуться в реальный мир, только пройдя подземелье. Обычные люди могут испугаться, когда вдруг столкнутся с такой странной и вопиющей вещью. Но Иньсу — Хороший парень, есть такие хорошие вещи! Она думала, что её скучная жизнь была оживлена, и она была готова продемонстрировать свои таланты. Однако её неудачная жизнь нанесла ей смертельный удар. Она была заперта в том проклятом начальном подземелье, взывая к небу и земле без ответа. Даже оригинальные субтитры больше никогда не появлялись. Каждый раз, когда она умирала, она возвращалась и начинала все сначала. Один раз, два раза, три раза... бесчисленное количество раз. В начале она усердно работала, чтобы убивать монстров, так что она хотела уйти как можно скорее; в середине она потеряла интерес к миру и начала отпускать, умирая вместе с монстрами; в конце она умирала одна, не могла сбежать и не могла умереть, это было слишком неприятно, и она могла только взбодриться и продолжать убивать монстров. Какая сломанная игра. У неё есть ошибки и она выпущена без компенсации. Думая об этом, Иньсу почувствовала сильную злость в своем сердце, но эта злость не могла перевесить её радость покинуть начальное подземелье. Иньсу сдержала радость в своем сердце, подняла голову и взглянула на большую семью Мо Донга, и, наконец, сосредоточилась на мужчине в жилете, который отгораживался от других. Иньсу подошла к нему. Мужчина в жилете заметил Иньсу, когда она сделала первый шаг, но он остался на месте и смотрел на неё с сердитым лицом, чтобы увидеть, что она хочет сделать. Иньсу подошла к мужчине в жилете, немного повернула голову и встретила его сердитый взгляд. Она не испугалась, но показала вежливую улыбку: — Извините, какой сейчас год? Мужчина в жилете: — ??? В чем проблема? Иньсу смотрела на него внимательно. Мужчина в жилете: — ...Иньсу продолжала смотреть на него

внимательно. Мужчина в жилете: — ...Не знаю, было ли это из-за слишком сфокусированного и серьезного взгляда Иньсу, который заставил его чувствовать себя некомфортно, или он был тронут её глазами, полными "любопытства". Мужчина в жилете с нетерпением сказал: — 2045. Но после ответа он снова насмешливо спросил: — У тебя что-то не так с головой? Иньсу не обратила внимания на мужчину в жилете и прошептала: — Прошло пять лет. Она на самом деле была заперта в том проклятом подземелье пять лет... Нет..... неправильно. Хотя она не подсчитывала время, проведенное в подземелье, она определенно была там больше пяти лет. Иньсу: — Время в игре и реальное время не равны? Мужчина в жилете: — ??? Мужчина в жилете, казалось, смотрел на неё как на дурака и даже испытывал немного сочувствия. Она даже не знала таких основных вещей. Мужчина в жилете проявил немного сочувствия и ответил на вопрос Иньсу: — После входа в игру время в реальном мире останавливается. Даже если ты проведешь в игре месяц, ты все равно будешь в тот же момент, когда вошел в игру. Иньсу: — ...В незначительной пропорции её время текло спокойно в течение пяти лет. Так как долго она была в том подземелье? Иньсу быстро усвоила эту информацию и спросила снова: — Что это за общее правило, о котором они только что упомянули? С поддержкой предыдущих двух вопиющих вопросов мужчина в жилете, казалось, принял её незнание основ, — Есть шесть общих правил для запретных игр. 1. Выживание — первое правило. 2. Убедитесь, что ваш спутник — ваш спутник. 3. Пожалуйста, не упоминайте содержание подземелья никому. 4. Пожалуйста, старайтесь следовать здравому смыслу. (Общее общественное соглашение по тому же вопросу) 5. После смерти игрока будет сгенерировано только одно запретное правило. Если ≥ 1 человек обнаружит его или никто не обнаружит его в течение >60 минут, запретное правило исчезнет. (Игрокам нужно исследовать самим, правильно ли запретное правило) 6. Ад может прийти в любое время. Эти шесть общих правил были официально объявлены. Иньсу была безмолвна: — В чем разница между тем, чтобы сказать это, и не говорить? Мужчина в жилете: — ...Мужчина в жилете смотрел на Иньсу, как будто она была дураком: — Потому что игра не позволяет раскрывать больше информации. Например, когда речь идет о информации о подземелье, кто-то изначально разместил свои собственные стратегии прохождения и обнаружил запретные правила, надеясь помочь последующим игрокам пройти уровень. Затем... то подземелье стало тупиком, и ни один игрок, вошедший в него, не выжил. Изначально это было неизвестно, но многие люди разместили руководства. Поэтому теперь в запретной игре много "мертвых подземелий", и многие игроки погибли в этих подземельях. По мере увеличения числа игроков открывается все больше подземелий, и количество мертвых подземелий не увеличилось за последние два года.