

Иньсу, чье доброе настроение было сдержанным, теперь стало немного невыносимым, и она хотела выругаться. Она задержала дыхание и кликнула на дворец из шипов. □ Дворец из шипов: Это огромный и пустой дворец, который ждет гостей. Здесь можно разместить предметы, которые вам нравятся или не нравятся, но за это придется заплатить небольшую цену. □

□ Условие активации: Жертва □ Иньсу: "... Дворец из шипов — это своего рода склад. Пока он не может быть использован, но способ его применения — через жертвоприношение. Жертвой может быть монстр или... игрок. Он неприхотлив. В конце концов, он тепло приветствует жертвы. Используемая площадь дворца, должно быть, связана с количеством жертв. Действительно, в неудачной жизни не бывает бесплатных услуг. Иньсу закрыла описание и вернулась на домашнюю страницу личного панели. Внизу были три серые иконки: 'Магазин', 'Форум' и 'Друзья'. По обычным настройкам игры, какие условия должны быть выполнены, чтобы их открыть. Запретные игры не предоставят никакой информации о подземелье, кроме двух подсказок: [Текущее подземелье] и [Ограничение по времени выживания]. Если игрок не хочет очков, он может уйти, как только время подземелья истечет. Но если он хочет очки, ему нужно тщательно искать подсказки и найти 'ключ' для прохождения уровня. Чем выше уровень, тем больше очков можно получить. Однако, очки очень важны. Они могут не только покупать предметы для спасения жизни в магазине, но и циркулировать и торговаться среди игроков, а также могут быть обменены на реальные деньги. Самое главное, что после достижения определенного количества очков можно купить желание у игры. — Желание, которое может сбыться. "Каков ключ к прохождению?" — спросили Цзян Лян и Фу Цици, сидя рядом и смотря на Мо Дунга горячими глазами. Они теперь собрались в комнате, чтобы обсудить. Мо Дун: "Ключ к прохождению каждого подземелья разный. Это не обязательно предмет. Иногда это даже NPC. Это также ключ ко всему подземелью. Как только вы найдете ключ к прохождению, вы сможете пройти подземелье и покинуть его." Чэнь Сю... сосед Мо Дунга спросил тихим голосом: "Даже если мы не найдем ключ, мы можем покинуть подземелье, как только выживем до указанного времени. Нам не нужны очки или что-то еще, верно?" Мо Дун: "Это правда, но если вы хотите выжить, лучше получить как можно больше очков." Это напоминание от большого босса в реальном мире. Игроки без очков могут выжить на начальных этапах, но по мере увеличения сложности подземелья... Это как в игре с зарабатыванием золота. Если у вас есть очки, вы можете купить много предметов для восстановления здоровья в магазине, но если нет, то придется полагаться только на себя, и другие могут вас убить, используя лекарства. Запретная игра никогда не была добрым игровым миром, она не позволит игрокам лежать сложа руки. Мо Дун сказал, возвращаясь к подземелью: "То, что сказала медсестра, содержит некоторые правила смерти, которые могут предотвратить наше срабатывание условий смерти, но нам нужно самим определить, что истинно, а что ложно." Ни Иньсу, ни Кангма не хотели сотрудничать. Кангма ушел из комнаты, чтобы исследовать карту один. Иньсу села на диван, вспоминая свою жалкую жизнь, а затем медленно покинула комнату с обидой. Дверь в соседнюю комнату была закрыта, но две другие были открыты, но, к сожалению, там никого не было. Очевидно, что группа людей собралась в комнате с закрытой дверью. Иньсу сделала два шага, затем внезапно отступила и посмотрела на дверь. Она осмотрела ее сверху вниз, слева направо. Нет. Ни одна из дверей не имела номеров комнат или имен. Стоя в коридоре и оглядываясь, идентичные двери были совершенно неразличимы. "Здравствуйте." — Иньсу подошла к стойке медсестры и вежливо заговорила. Медсестра, сидевшая внутри, не была той, которая вела их сюда раньше, и цвет ее формы был не розовым, а белым. Услышав голос, медсестра в белом подняла голову и с улыбкой спросила: "Чем я могу помочь?" Иньсу спросила прямо: "Разве у комнат нет номеров?" Медсестра в белом моргнула глазами и ответила через три секунды: "Нет." "А что, если я пойду не в ту сторону?" — Иньсу начала обвинять: "Разве это ваш сервис? Я даже не могу найти свою комнату?" Медсестра в белом не испугалась обвинений Иньсу. Наоборот, ее улыбка стала еще ярче, и каждое слово казалось пропитанным какой-то странной и искаженной надеждой: "Пожалуйста, запомните свою комнату и не открывайте не ту

дверь. "Иньсу подняла бровь: "Что случится, если откроешь не ту?" Медсестра в белом улыбнулась и перестала отвечать. Иньсу продолжила спрашивать: "Как же мы не откроем не ту дверь?" Медсестра в белом все еще улыбалась и ничего не говорила. НПС не говорит, что означает, что нормальный разговор не принесет больше информации. Иньсу решительно отказалась и начала предъявлять требования: "Мне нужно чистое одеяло, сменная одежда, предметы личной гигиены... чайник." Медсестра в белом не возражала против повседневных предметов перед Иньсу, но была любопытна последним: "Зачем вам чайник? Мы предоставляем горячую воду." Иньсу улыбнулась, как и раньше, еще хуже: "Готовить ваш мозг." "... Медсестра в белом застыла на мгновение, прежде чем ответить: "Хорошо, я принесу его в вашу комнату позже." Иньсу подумала и продолжила спрашивать: "У вас есть нож?" "... Медсестра в белом снова странно посмотрела на нее, но все же ответила с яркой улыбкой: "Я могу предоставить." Иньсу была довольна, что медсестра в белом была так понимающая. Попросив ее принести нож в комнату, она спросила медсестру в розовом: "Вы знаете медсестру, которая нас привела сюда раньше?" "... Это наша старшая медсестра." "... Ох." — Иньсу задумчиво произнесла, хотела помочь маленькой медсестре получить повышение: "Если я пожалею на нее, вы сможете стать старшей медсестрой?" Помогать другим продвигаться по карьерной лестнице, должно быть, это доброе дело каждый день, не так ли? Иньсу так считает. Медсестра в белом застыла на мгновение, затем вспыхнула экстазом в глазах, но быстро покачала головой: "Вы не можете пожаловаться одна." "Сколько людей вам нужно?" "По крайней мере, трое." Иньсу расширила свои мысли: "Могу ли я иметь раздвоение личности?" "... Медсестра в белом выглядела немного сбитой с толку и покачала головой, чтобы сказать нет. Жалоба была сделана под ее настоящим именем. Разве это не два человека... так много пациентов внизу. Все они пациенты, живущие в пансионате, так что у каждого должно быть право пожаловаться. Думая об этом, Иньсу решила, что проблема невелика, и уверила медсестру в белом: "Тогда я подумаю о способе. Не волнуйтесь, я обязательно сделаю вас старшей медсестрой." Медсестра в белом: "... Возможно, что искренность Иньсу в помощи ей подняться по карьерной лестнице тронула медсестру в белом. Она предложила: "Вы можете свободно перемещаться по пансионату, но не пропустите время приема пищи. Вас назначат на обследование вечером." После того, как Иньсу покинула стойку медсестры, она спустилась вниз и вошла в сад. Вопросы, которые она задавала медсестре, могут быть отвечены другими игроками, если они смелые и готовы сказать что-то не то и нарушить правило смерти. НПС в Запретной игре не жесткие. У них есть свои мысли и они будут менять свое поведение в зависимости от выбора игрока. Иньсу обошла сад сначала. Она попыталась пообщаться с этими 'пациентами', и большинство из них были очень разговорчивы. Но когда она спрашивала о пансионате, эти люди не имели другой информации, кроме того, что хвалили пансионат за хорошее обслуживание и как здесь удобно жить. Но она знала времена приема пищи. Завтрак: 7:30-8:30 Обед: 12:00-13:00. Ужин: 18:00-18:30 Если вы пропустите время приема пищи, вы не сможете поесть.