

После некоторого обсуждения игроки подытожили несколько механизмов игры! Во-первых, НИП обладает высоким уровнем интеллекта. Некоторые игроки даже подозревают, что НИП управляется человеком! НИП может общаться и взаимодействовать с игроками как обычный человек, отвечая на все их вопросы. Он даже понимает суть игры, но твердо убежден, что мир, в котором они находятся, не является игровым миром. Во-вторых, у игрока есть специальная информационная панель, которую НИП не видит. На этой панели игрок может видеть четыре вида информации. Первая — продолжительность жизни души. Каждый игрок начинает с десятилетним сроком жизни души, цель которого пока неизвестна. Вторая — рюкзак. Игроки могут свободно хранить в нем предметы, но вес предметов будет воздействовать на игрока. То есть, если игрок перегрузит рюкзак, он не сможет двигаться! Третья информация — карта. Карта, которую видит игрок, ограничена дорогами, по которым он прошел. Некоторые игроки уже нашли время, чтобы обойти карту! Да, в лесу есть невидимая воздушная стена. После того как игроки обошли ее, они обнаружили, что их передвижение ограничено кругом, центром которого является башня печать. Четвертая информация — интернет. Игроки могут просматривать веб, смотреть видео, заходить в чат и общаться с другими в игре, а также посещать официальный сайт игры! В настоящее время многие игроки изучают официальный сайт игры. Именно там они впервые узнали название игры! Да, они узнали, как называется игра, только после того, как начали играть в нее! Официальный сайт игры "Запечатанная земля 0.1" содержит очень мало информации, только функцию бронирования и форум. Остальная энциклопедия пуста, и, похоже, игрокам предстоит заполнить ее собственной информацией. Фанг Зе также изучает официальный сайт игры: "Мы не видим панель здоровья и опыта в игре. Похоже, что система повышения уровня в этой игре отличается от традиционных онлайн-игр". "Согласно зрителю кладбища, концепция повышения уровня в игре заключается в поглощении душ других существ". "Единственная информация о нашей душе — это ее продолжительность жизни". Флай также просматривал форум, но вдруг заметил, что кто-то оставил сообщение. Да, сообщение внезапно появилось в пустом игровом форуме. Это сразу же привлекло внимание большинства игроков! Теперь, когда игра была запущена менее чем полдня, все игроки в основном находятся в неведении. Даже если кто-то захочет написать стратегический пост, ему придется подождать, пока он не поймет большинство механизмов игры. Фанг Зе также нажал на этот пост. Это был пост брата с ID "Я люблю есть арбуз". В посте не было заголовка, только несколько строк слов, написанных в спешке. Фанг Зе взглянул на него и был ошеломлен: "Черт!" "О, черт!" "О, черт!" "Брат Арбуз, ты такой крутой!" "Черт, какой жестокий человек!" "Минута молчания для брата Арбуза". Другие игроки, увидев пост, также воскликнули, как Фанг Зе! Так что же было в этом посте? На самом деле, содержание было очень простым. Брат по имени Арбуз совершил самоубийство! Да! Буквально, чтобы протестировать механизм игры, он нашел камень и убил себя! Один из постов ясно указывал, что боль в игре составляет 50%! И когда боль становится настолько сильной, что игрок не может ее вынести, игрок будет вынужден отключиться от персонажа, то есть будет отключен. Но это не означает, что ты мертв! Ты мог просто потерять сознание от боли! Во время периода потери сознания от боли игрок не может снова войти в игру. Это еще более невозможно открыть маленький аккаунт! Другими словами, у игрока может быть только один аккаунт! После этого, брат Арбуз успешно пережил огромную боль и снова вошел в игру, а затем поднял камень, чтобы довести себя до смерти. В мгновение ока! На этот раз он умер окончательно. Но он был воскрешен вскоре! Однако, его продолжительность жизни души была уменьшена на 1 год, оставив только 9 лет. Позже, чтобы еще больше протестировать механизм игры, брат Арбуз совершил самоубийство девять раз подряд, полностью исчерпав свою продолжительность жизни души! Затем... он был вынужден выйти из игры. Хорошая новость в том, что аккаунт все еще существует. Плохая новость в том, что он должен ждать 24 часа в реальной жизни, прежде чем сможет снова войти в игру! В настоящее время этот брат Арбуз без ума от этого вне форума, и игроки в игре также активно взаимодействуют с ним. Этот брат Арбуз действительно первоклассный жестокий человек! Он использовал все монеты

воскрешения в первый день открытия сервера и прямо превратился в большого врага, ждущего снаружи игры 24 часа. Фанг Зе не мог не улыбнуться, когда увидел это: "Похоже, что продолжительность жизни души — это монета воскрешения в игре, но мы пока не знаем, есть ли у нее другие применения". Флай утешал брата Арбуза на форуме и сказал прямо: не волнуйся, я испытаю для тебя то, чего ты не можешь испытать! Брат Арбуз был так зол, что выплюнул три литра крови. Не иметь возможности заходить в игру в течение 24 часов сразу после запуска сервера было даже более болезненно, чем убить его! Теперь брат Арбуз безумно пишет в комментариях. Большинство из них — мольбы к отцу-планировщику, говорящие о том, что он ошибся, что больше не будет совершать самоубийство и просит отменить ему смертный приговор на этот раз и т.д. Но, к сожалению, игровые чиновники проигнорировали его. Или, точнее, отец-планировщик, о котором он упомянул, возможно, сейчас спит. Отозвавшись от своих мыслей, несколько игроков уже вошли в Запечатанную башню. Увидев это, Флай также приветствовал: "Брат Гуан, кто-то уже вошел, почему бы тебе не пойти и не посмотреть, мы не можем позволить им забрать все преимущества!" Фанг Зе подумал: "Хорошо". Они договорились и вошли в Запечатанную башню. Теперь дверь Запечатанной башни была открыта. Согласно смотрителю кладбища, они могут входить и выходить из Запечатанной башни по своему усмотрению. Но Запечатанная башня полна опасностей, и если игрок погибнет случайно, последствия будут на его совести. После объяснения этих вещей, смотритель кладбища исчез. По его словам, игроки не могут призвать его в обычных условиях. Если он не появится добровольно, никто не сможет найти его. Это заставило многих игроков, которые хотели снять одежду со смотрителя кладбища, пожалеть об этом. В конце концов, одежда, которую они носили в начале, была из грубого льна. Была ли она удобной или нет — это одно, но главное, что она не была красивой! С другой стороны, смотритель кладбища, одетый в изысканный черный плащ, производил впечатление древнего чернокнижника. Можно сказать, что когда смотритель кладбища появился, те игроки думали о том, как бы снять его одежду! И Москит был одним из них: "Ты сказал, что если бы я ударил смотрителя кладбища прямо колом в то время, я бы носил первый набор костюмов во всем сервере сейчас?" Фанг Зе нашел это немного забавным, когда услышал это. "Я не знаю о других, но если бы ты ударил смотрителя кладбища колом, то брат Арбуз не был бы первым человеком, который пожертвовал собой ради игроков".

<http://tl.rulate.ru/book/114126/4438495>