

Сегодня 6 сентября 1999 года. 15 сентября 1999 года шальнарк понимает, что остров жадности-это не игра, а реальный мир. В тот же день Фейтан и Финкс начинают убивать других игроков. Я мог бы играть до 14 сентября и спокойно рассказать эту тайну другим. Тогда они, скорее всего, попытаются войти в игру нелегально, чтобы забрать отсюда все товары. Но они будут телепортированы битвой.

Я посмотрел на Фейтан и Сайту Финкс и спросил: "есть ли у нас сделка?"

- Докажи нам, что ты из метеоритного города!- сказал Фейтан.

Я достал удостоверение личности, выданное организацией, и отдал его им. Я последовал за ним, сказав: "Это мое удостоверение личности."

Посмотрев на мое удостоверение в течение секунды, Фейтан вернул его мне и сказал: "У вас есть удостоверение личности, выданное организацией, но теперь вы просто птица. Я не могу просто поверить тебе. Ты мог бы просто украсть его."

Я посмотрел на него и ответил: "я показал тебе, кто я такой, и если ты мне не веришь, то я просто уйду. Вы не единственные люди, у которых есть игра. Но помните, что секрет, который я храню, полезен вам. Это не я прошу о помощи, но я помогаю Вам за небольшую цену!- Произнеся эти слова, я медленно полетел вверх.

Фейтан посмотрел на Финкса, а Тен посмотрел на меня и сказал: Вы можете присоединиться к игре."

Услышав эти слова, я приземлился рядом с Фейтаном.

Трое из нас довольно быстро добрались до убежища призрачной труппы. Там я сказал Всем" привет " и присоединился к игре. Удивительно после ношения кольца и соединения с игровой картой. Я мог бы присоединиться к игре в качестве птицы, после того как я выполню Хацу в игровой консоли.

Когда я оглянулся, то увидел, что нахожусь в пространстве введения. Там была молодая женщина с худощавой фигурой, большими голубыми глазами и длинными серебристыми волосами, разделенными на два конских хвоста шлемом. На ней был черный халат без рукавов, украшенный узорами из глаз: один прямо под ключицей, один в середине груди и один в верхней части живота. У каждого из них есть Лазурный прозрачный и голубой зрачок без радужки. Она была одним из мастеров игры Джи-и. Она начала знакомить меня с игровой механикой, такой как определенные слоты, нумерованные слоты, книга и выигрыш.

Все игроки будут иметь кольцо, которое позволяет им использовать два ключевых заклинания в игре (а также требуется, чтобы присоединиться к игре):

1. Книга-произнеся ключевое слово "книга", он заставит связующее устройство карты материализоваться для личного использования игроком, чтобы спрятать карты.

2. Выгода-произнеся ключевое слово "выгода", предмет в его карточной форме вернется в свою материальную форму, но не сможет вернуться в свою карточную форму снова.

Цель игры состоит в том, чтобы собрать 100 указанных карт и заполнить связующие слоты правильно указанными картами. Кроме того, в переплете имеется в общей сложности 45 нумерованных свободных слотов для хранения "нежелательных" нумерованных карт. Связующее также может быть использовано для проверки имен игроков, встреченных на острове.

Я действительно должен похвалить профессионализм Эта. Говорящая птица-это не обычная вещь, но она продолжала объяснять механику игры, как будто я человек. На самом деле это достойная похвала.

После представления я пришел в игру. Я вышел из дерева шисо (начальная точка игры). И начал изучать игру. Моя миссия состояла в том, чтобы войти и сыграть в эту игру. Я не знаю, что система подразумевала под игрой, поэтому я выбрал безопасную дорогу.

Я полетел в сторону бесплодных земель. Бесплодные земли: серия холмов (состоящих из эродированных осадочных пород) в сухой местности с минимальной растительностью и населенной множеством монстров. Именно там Гон и Киллуа обучались у бисквита. Я бы просто пошел туда, убил несколько монстров и посмотрел, считает ли система это игрой в игру.

Когда я прибыл в Пустоши, то увидел свою первую добычу. Это было гипер дождевик. Он выглядит как маленький черный круглый пушистый шарик с хвостом и тощими ногами. Способность гипер-Пуффбола подпрыгивать на высокой скорости продвигает его по прямым, казалось бы, случайным траекториям, которые на самом деле имеют шаблон, благодаря тщательному наблюдению можно предугадать движения гипер-Пуффбола и поймать существо; затем превратить его в карту. Получив карточку, я вызвал книгу и положил ее в папку.

После этого я снова принялся искать добычу. Я огляделся и наконец заметил поблизости пузырячатую лошадь. Пузырчатая лошадь выпускает изо рта белые и красные пузыри и стряхивает их своим хвостом. Пузырьки распространяются вокруг и действуют как отвлекающий маневр. Белые пузырьки лопаются, если они соприкасаются с аурой. С другой стороны, красные пузыри лопаются, если они касаются чего-то другого, кроме ауры, если это человек в состоянии Дзецу или любой другой объект. Чтобы противостоять этой тактике, игрок должен следить за всеми пузырями, отвлекаясь от них или быстро переключаясь между Зецу и Тен, когда контакт неизбежен, пока они не достигнут лошади и не схватят ее.

Вот так я и начал охотиться на монстров. На следующий день я уже охотился на каждого монстра, найденного в Бесплодных землях. После этого я посмотрел на свою систему, и, конечно же, она заявила, что я выполнил миссию.

Теперь мне нужно было дождаться 14 сентября, а потом выйти из игры. Я нашел ветку дерева
Задремал.

<http://tl.rulate.ru/book/29532/797769>