Событие "День подметания гробниц" официально завершилось в полночь.

Смехотворно дикие мозговые штурмы и тактики игроков были максимально разнообразными.

Они включали в себя плач перед могилой, принятие крёстного отца, становление учеником наставника, становление названными братьями и многое другое. Лу Ву стало стыдно за ряд действий, которые игроки совершили, чтобы получить признание от Доблестных духов.

Хотя такие тактики и не приносили игрокам в наследство Доблестных духов, некоторые из них любили лезть. Игроки достигли многих других типов скрытых квестов, таких как изучение специального навыка или получение части оставшихся душ.

После принятия некоего Доблестного духа в качестве своего крёстного отца был даже игрок, который получил координаты сокровища, которое тот спрятал в Бэйци, когда был жив.

Впоследствии игрок откопал сокровища в прямом эфире. Эти сокровища оказались хранилищем духовных материалов и запасов духовной руды. Другие игроки ему сильно завидовали.

После того, как событие закончилось, игроки не могли не представить себе следующее событие.

В то же время Лу Ву получил обратную связь от Номера один, который был в Америке.

Миссия была выполнена успешно!

Выследив Номер семь, который держал Эмили в заложниках, Номер один не стал нападать сразу. Он последовал за ним, пробираясь в филиал Подземной лаборатории корпорации "Jie De" в Америке. С его мощным телом, модифицированным Бэй Ли, он сам разрушил всю лабораторию на людях и спас Эмили от них.

Сила Номера один потрясла Эмили. Она поняла что его кожа могла выдержать попадания пуль, а с его силой можно было разорвать железную пластину голыми руками.

Такая боевая мощь, которая прорывалась сквозь нормальную плоть, была дикой и доминирующей. Помимо того, что она была впечатлена, Эмили начала восхищаться такой силой.

Сюжет истории о девице в беде хорошо работал везде.

Несмотря на известность среди наёмных убийц, Эмили была, в конце концов, всего лишь молодой женщиной, которой только что исполнилось двадцать лет. Спасение в отчаянии

неизбежно привело к порханию бабочек в животе.

Однако Номер один не думал ни о чём подобном. Когда он привёл Эмили в безопасную зону, он откровенно сказал ей, что потерял свою мужскую часть тела, и попросил её не задавать вопросов о его имени или возрасте, так как это его раздражало.

Слова Номера один вызвали у Эмили фобию.

Может быть, мужчины должны потерять свою мужскую часть тела, чтобы стать сильнее?

Думая о Номере семь, а затем о мужчине перед ней, Эмили почувствовала тошноту.

...

На следующий день после события.

В этот момент Лу Ву с комфортом ел духовные фрукты и потягивал духовный чай, заваренный из духовной родниковой воды. В то же время его глаза были прикованы к официальному веб-форуму, просматривая ежедневные обсуждения игроков.

Пока он просматривал их, его внимание привлекло содержание одного поста.

Речь шла об установке против зависимости, которую Лу Ву добавил в игру.

[Пожалуйста, снимите установку "Против зависимости". Разве девушка не имеет прав человека? Я решительно протестую! Я хочу играть в игры!]

Автор: Розовый_Кролик.

Мне 13 лет, я восьмиклассница. Я считаюсь наполовину взрослой и обычно люблю играть. Я наткнулась на "Battle Online" и полностью одержима ею. Но почему я могу играть всего пять часов? Мы живём в 21 веке! Почему до сих пор существует установка "Против зависимости"? Разве вы не знаете, что такие молодые люди, как мы, - главные игроки в этой игре? Я протестую! Протестую!

Ниже поста многие несовершеннолетние игроки соглашались с ней, в то время как игроки в возрасте презирали её.

Божественный_Стиль_Ножа: — Я согласен. Я давно хотел поговорить об этом. Почему молодые люди не могут играть 24 часа подряд? Мы хотим наших прав человека. (Поднимает большой палец вверх.)

Северный_Предок: — Автор прав. Хотя мы и несовершеннолетние, мир должен быть справедливым! Вы не можете дискриминировать нас. Пять часов - это слишком мало. Пожалуйста, измените установку. (Поднимает большой палец вверх.)

Дух_Белой_Змеи: — Да, да! Она такая же, как я. Мы, старые женщины среднего возраста, но мы не можем поиграть больше пяти часов в день. (Плачет).

Арбуз_Таро ответил Дух_Белой_Змеи: — Боже, неужели 13-летние уже начинают называть себя старыми женщинами среднего возраста? А как насчёт 20 летних? Старики средних лет?

Кредо_Убийцы: — Тогда те, кому сейчас за 30, как мне, были бы уже старыми дедушками. (Смеётся.)

Ковыряю_Ногами: — Тогда те, кому за 40, как и мне, - старые предки. (Смеётся.)

Рыбак: — А как насчет меня после 50?

Фотография_Гномика ответил Рыбаку: — Ты - бутылка хорошего вина. (Смеётся.)

Культивирование_Долголетия: — Мне больше ста лет. По мнению всех вас, я могу быть одним из Терракотовых воинов...

Непобедимое_Одиночество ответило на Культивирование_Долголетия: — Ха-ха-ха, Терракотовая армия - хорошая метафора! Мило! (Смеётся.)

...

Игроки были разделены на две группы, основываясь на их различных мнениях относительно установки "Против зависимости".

Одна из групп была несовершеннолетними игроками, которые надеялись, что админы что-то изменят или даже уберут её.

Другой группой были игроки в возрасте, которые надеялись усилить систему, сократив выделенные пять часов до двух. Тогда цветы их родины смогут учиться, не увлекаясь игрой.

Прочитав их комментарии, Лу Ву вдруг вспомнил свою молодость.

В молодости он был заядлым геймером. Больше всего он ненавидел установку "Против зависимости", потому что она мешала ему играть в своё удовольствие.

Однако по мере того, как он становился старше, он надеялся, что установка "Против зависимости" может быть улучшена. Было бы лучше, если бы она могла ограничить младших школьников от игр, потому что в то время он был уже совершеннолетним.

В этот момент несовершеннолетние игроки хотели того же, чего Лу Ву желал в юности.

Лу Ву мог почувствовать им в этом вопросе. После тщательного обдумывания Лу Ву решил изменить установку "Против зависимости".

Конечно, её изменение не было равносильно удалению.

После обсуждения с Бэй Ли он решил добавить учебную установку в систему борьбы с зависимостью.

Когда система борьбы с зависимостью работала, несовершеннолетние игроки не были вынуждены выходить из игры, как только истекали пять игровых часов. Вместо этого у них появлялось другое меню выбора.

Первый вариант состоял в том, чтобы доставить игрока на Испытательную арену и пересмотреть учебные материалы в соответствии с их оценками. После одночасовой учебной сессии система произвольно распределяла тесты по материалу. Игроки заработают ещё три игровых часа, если пройдут тест. Иначе им придётся заниматься ещё час.

Второй вариант - выйти из игры.

Лу Ву решил выдвинуть это предложение только после тщательного обдумывания.

Артефакт мог проверять души. Он мог без особых усилий определить оценки несовершеннолетних игроков и выбрать соответствующий учебный материал из базы данных.

В конце концов, Лу Ву хотел сформировать могучую армию игроков. Он, конечно, знал, что эти несовершеннолетние игроки были одной из его потенциальных развивающихся сил в будущем, основой, которая могла бы устойчиво развиваться.

Лу Ву не позволил бы им полностью пристраститься к игре. Реализация установки "Против зависимости" была направлена не только на благополучие несовершеннолетних игроков, но и на его собственное.

В конце концов, именно молодое поколение является движущей силой устойчивого развития.

Запуск новой системы борьбы с зависимостью вызвал большой отклик у игроков.

Во-первых, для игроков в возрасте они все были хороши с системой, которая могла бы помочь в обучении детей. В конце концов, у многих из них были дети, которые ещё учились в школе.

Что касается несовершеннолетних игроков, они, казалось, были отталкивающими по отношению к новой обстановке борьбы с зависимостью. Для них учёба и игра были полными противоположностями.

Однако админы "Battle Online" всегда были диктаторами. После бесплодных протестов со стороны школьников большинство из них с несчастным видом предпочли войти в Испытательную арену.

Тем не менее, когда они вернулись в игру после того, как прошли свои испытания... Хм, это было потрясающе!

<http://tl.rulate.ru/book/34849/1402534>