

Даже хотя в этом другом пространстве не было вай фая и его мобильный не ловил сеть, функцию сканирования все равно можно было использовать.

Син Е тайно вспомнил свой двухмерный кодовый шаблон, просканировал его с помощью мобильного телефона, и на экране появился простой текстовый интерфейс. Текстовое содержание представляло собой личную информацию, указанную на черно-белом Кубике Рубика.

Двумерные коды в основном использовались для информации, ссылок, рекламы, толчка, оплаты и других аспектов жизни. Текстовая информация может содержать до 400 или 500 слов. Двумерные коды, генерируемые в его мобильном телефоне, были основной информацией игроков в этом различном пространстве, в то время как в реальной жизни они были больше похожи на ссылки.

В настоящее время Син Е мог только размышлять об этих вещах. Что касается того, что это был за мир и была ли смерть его младшего брата связана с этим миром, ему все еще нужно было участвовать в игре, чтобы медленно исследовать ее.

Он никогда не верил, что его младший брат Син Шуо умер естественной смертью. Интуиция подсказывала ему, что здесь он сможет узнать правду.

В этом случае необходимо было активно участвовать в игре. Син Е перевел взгляд с экрана мобильного телефона на черно-белый кубик Рубика и спросил: - Вы только что упомянули лагерь, что означает, что игра будет проходить в режиме PVP?

Черно-белый кубик Рубика ответил: - Да, все миры находятся в режиме войны. Согласно принципу защиты новых людей, первый мир, как правило, является первичным миром, с ограничением в 4 участника.

Черно-белый кубик Рубика больше не позволял Син Е задавать вопросы, появилось несколько строк слов:

«Содержание игры: перепишите установленный конец

Роль Игрока: Исполнитель

Количество участников: 3 из лагеря «за судьбу» и 1 из лагеря «против судьбы».

Метод выигрыша: игроки делятся на манипулятора и исполнителя. Манипулятор проектирует концовку истории, а исполнитель - главный герой рассказа. Если концовка истории является концовкой, заданной первым манипулятором, то манипулятор выигрывает, и наоборот.

Содержание награды и наказания: победивший лагерь каждый получает 100 очков, очки

побежденного лагеря будут уменьшены на 50%, победивший лагерь может получить специальную двухмерную кодовую карту.

Примечание: количество участников и расположение лагеря выбираются случайным образом. Если у вас есть какие-либо возражения, жалуйтесь на свою удачу».

Син Е успел только прочитать основную информацию, его тело было вытянуто из черно-белого пространства таинственной силой, и в его сознании шел обратный отсчет 3,2,1. Когда он снова пришел в себя, то обнаружил, что находится в деревне, которую никогда раньше не видел.

Пейзаж здесь был очень хорош, с пышными деревьями и свежим воздухом, который был лучше, чем воздух, к которому привык Син Е.

Однако дома были сырыми, и жителей было мало. Сельскохозяйственные инструменты во дворе Син Е были чрезвычайно старомодными, которые, казалось, существовали в эпоху низкой производительности сельского хозяйства.

Дверь деревянного дома была открыта, и в ней не было никаких признаков жизни других людей. Кажется, он будет жить один.

Син Е вошел в обшарпанный, но очень чистый дом. Пройдя вокруг, он впервые понял, что значит иметь «комнату с четырьмя стенами».

Во всей комнате было только несколько деревянных горшков и ведер, подстилка из сена и половина куска сухого черного хлеба на изголовье кровати.

Убедившись, что окружающая среда на данный момент может быть названа безопасной, Син Е начал проверять свои собственные вещи. Мобильный телефон исчез, и его место занял наполовину черный, наполовину белый браслет на запястье. Теперь он не был похож на человека достаточно богатого, чтобы носить браслет. Что-то определенно было не так с этим украшением.

Син Е внимательно посмотрел на браслет, действительно, как и ожидалось, он нашел прозрачную кнопку, нажал на нее, и появилась панель.

На панели зажглись только две иконки, и Син Е нажал первую иконку «фон истории».

Внезапно в его сознании возник голос: «Давным-давно жила-была прекрасная королева. Она была самой красивой женщиной в стране. Все, кто видел ее, думали, что она так прекрасна, что они не могли не опустить головы и не могли смотреть прямо в ее прекрасное лицо.

Жаль, что небеса были так скупы и не позволили такой красоте остаться на земле. Во время охоты медведь ослепил королеву на один глаз. Оправившись от травмы, она с отчаянием

обнаружила, что половина ее израненного лица стала искаженной и уродливой.

С тех пор каждый раз, когда королева видела зеркало, она истерически кричала и безумно ранила себя. Она не могла смириться со своим уродством и разбила все зеркала во дворце и даже во всей стране.

Ни аристократам, ни простолюдинам не разрешалось иметь зеркала. Любой, у кого армия найдет спрятанное зеркало - будет казнен.

Клэр, простолюдинская девушка, никогда не смотрела в зеркало и не видела своего лица. Когда она узнала из рассказа старика в устье деревни, что в этой стране существовала такая волшебная штука, которая называлась зеркало, она часто мечтала, что у нее будет свое собственное зеркало».

- ... - Син Е.

Он изо всех сил старался не обращать внимания на странное ощущение в груди с тех пор, как все вокруг изменилось. Он даже не взглянул вниз на свое тело и одежду. Ему только показалось, что тяжесть в груди превратилась в комок. Однако, когда он услышал, что главным героем этой истории была девушка, он не мог продолжать обманывать себя.

Син Е не подтвердил пол тела. Беззвучно вспомнив фон, он нажал на второй значок-подсказку задачи.

Голос все еще звучал в его голове: «Задача 1: игроки должны поддерживать свои настройки персонажей и не могут быть заподозрены в их истинной личности NPC. Задача 2: предотвратить три конца, установленные манипулятором (концовки были установлены в начале истории, и манипулятор не может быть изменен в процессе)».

Несмотря на то, что Син Е был спокоен, услышав содержание своего задания, он почувствовал слабость в ногах и ступнях, и ему было трудно удержаться на ногах. Он сидел на сенной подстилке, прижав ладонь ко лбу, и чувствовал, что ему нужно успокоиться.

Син Е не слишком много думал, выбирая лагерь против судьбы. Он принял решение в соответствии со своими обычными привычками.

По его мнению, в мире не было бесплатного обеда, бесплатный был самым дорогим, за всеми приобретениями без труда скрывались ловушки, так называемая счастливая ценность была иллюзией, только то, что можно было контролировать в ладони, могло заставить его чувствовать себя спокойно.

Он ожидал, что вариант Б будет относительно трудным, но не ожидал, что разрыв будет столь велик.

Он не знал личности манипуляторов, их цели или условия победы. Он должен был избежать трех заданных концовок, в ситуации когда ничего не знал.

Это не самое сложное, и самая большая головная боль для Син Е заключается в том, что он должен сыграть красивую средневековую гражданскую девушку, которую не могут обнаружить другие прс.

Думая об этом, Син Е не мог не коснуться важной и неопикуемой части. Символ человека под серым саронгом все еще был там, что заставило его вздохнуть с облегчением.

Хорошо то, что он на самом деле не превратился в девушку, а отрастил лишнюю часть тела; беспокойство заключается в том, что вероятность того, что истинный пол будет обнаружен, слишком велика, с таким же успехом он может полностью исчезнуть.

Можно сказать, что он столкнулся с ситуацией, когда он должен проиграть.

Син Е прислонился к деревянной стене, закрыл глаза и вспомнил чудесный опыт пробуждения от сна вплоть до входа в игровой мир.

Когда вы думаете, что находитесь в отчаянной ситуации, вы могли бы также успокоиться и переосмыслить ситуацию, возможно, появятся новые достижения.

Не говоря уже о том, что такое QR-код и черно-белый кубик Рубика, это явно выходит за рамки человеческого познания. Насильственное исследование приведет только к пустой трате клеток мозга.

Син Е решил проанализировать настройки исключительно с точки зрения голографических виртуальных игр, начиная с названия.

Имя появляется только один раз, это диалоговое окно, которое появляется, когда он сканирует перерисованный QR-код. Игрок Син Шуо приглашает вас в игру, которая бросает вызов судьбе. Принять?

- Бросить вызов судьбе? - Син Е прошептал про себя: - Другими словами, цель этой игры состоит в том, чтобы заставить игроков и судьбу работать вместе, и почему есть вариант А - кто-то, кому благоволит судьба?

Исходя из анализа одного только названия, это должен быть боевой режим рвр, в котором все игроки и игровая система имеют судьбу.

Син Е внезапно осенило: «Так называемое благоволение судьбы, в дополнение к удаче, также должно иметь скрытое условие, то есть оно не может нарушать устройство судьбы. Мое требование миссии - не быть заподозренным в истинной личности других, другими словами,

пока все происходит со мной, Изменения разумны, даже если деревенская тетя станет королевой, потому что я из лагеря, меняющего жизнь, и я не признаю статус обычной простолюдинской девчонки, назначенный мне судьбой.

Однако, если вы принимаете свою судьбу и принимаете все, что предназначено вам, то в этой среде с чудесным происхождением дворяне есть дворяне, рабы есть рабы, игроки обладают силой небес, и они не могут ничего изменить».

«Я свободен!» - тайно подумал Син Е.

Как только у него появилась хорошая идея, он услышал стук в дверь. От двери донесся молодой женский голос:

- Клэр, ты дома? Мы договаривались встретиться, чтобы постирать одежду у реки!

<http://tl.rulate.ru/book/35640/801306>