

«Дорогие гости, путешествие на круизном лайнере займет 10 дней. Каждый день я буду знакомить вас с новыми развлекательными точками зоны отдыха.» - Быстро закончила объяснять правила гид, в конце добавив фразу. «Они заинтересуют вас, и я верю, что поездка оставит вам приятные впечатления!»

«Вы должны будете провести в точке локации, как минимум полчаса. В конце концов, если ты играешь меньше получаса, то получить удовольствие от игры тяжело, верно?»

«После выполнения повседневных задач каждый может свободно передвигаться. Поучаствовать в остальных локациях можно по собственному желанию. Только прошу обратить внимание, новая ежедневная точка отдыха обязательна к прохождению.»

Договорив, экскурсовод наконец вернула нотки доброжелательности в голос, но к сожалению, никто не был в настроение оценить это. На счастье, гиду было все равно, и она продолжила говорить.»

«Ну что ж, давайте начнем наш тур, следуйте за мной, мы сейчас пройдем на первую локацию.»

Она потрясла флажком и первой подошла к лестнице. «Все сто сорок девять гостей, пройдите за мной. Не отставайте.»

Никто из игроков ещё не завтракал, из-за чего все были голодными и хотели есть, но они спокойно проследовали вслед за гидом на первую локацию. По пути к месту назначения туристы прошли мимо кафетерия, вокруг которого витал запах еды, заставляя всех ронять слюни.

Е Суй небрежно взглянул на кафе, но отвел взгляд, так как тоже не завтракал и не хотел соблазнять себя.

Он не знал надо ли платить за еду, или все было бесплатно.

Однако ситуация не должна быть настолько плоха, чтобы их морили голодом.

«Хорошо, мы на месте.» - НРС – гид внезапно остановилась перед дверью в библиотеку.

Круизный лайнер имел свою довольно большую библиотеку. И первой задачей стало – 30минутное чтение книг. Задание было простым и безопасным на первый взгляд.

Сейчас все лишь первый день игры, и присутствовало довольно много новичков. Однако не все так просто, и какая-то доля опасности все-таки есть.

Е Суй предположил, что пока есть 2 опасных элемента.

Первый элемент – это 30 минут. Гид сказала, что они должны исполнить задание за полчаса, иначе за этим последует наказание. И это получасовой период полон неопределённости.

Во-первых, можно ли растянуть полчаса на весь день, во-вторых, гид не сказала когда полчаса восстановятся. Но согласно ранее сказанной информации, игроки будут раз в день проводить время в развлекательной точке зоны отдыха. То есть, обязательные полчаса будут сбрасываться спустя 24 часа.

В-третьих, так как экскурсовод ввела эти полчаса, то они должны таить в себе опасность. Ведь

иначе никто бы не умер.

В жизни всегда присутствует опасность, но сложно сказать – активная или пассивная.

Е Сью все равно какая опасность его подстерегает. Первые несколько дней это может быть пассивная, что принесет меньше проблем. Ведь пока игрок не наступит на мину, она не сработает. Чем больше будет длиться круиз, тем выше может вырасти сложность. Призраки будут преследовать игроков, проверяя их на силу и удачливость, способствующую выживанию.

Итак, чем может быть опасно чтение книг в библиотеке? Книжная полка упадет на их головы?

Тяжело сказать.

Какие триггеры в поведении послужат вызову неприятностей? Особенно в сочетании с правилами библиотеки, такими как: запрет на курение, шум, портить и терять книги.

Находясь в удобной для наблюдения позиции, Е Сью заглянул в библиотеку и не нашёл часов. Таким образом он не сможет определить, когда закончиться отведённое время.

Хотя он мог наблюдать за действиями других игроков и просто последовать их примеру, уйдя вместе с ними. Но не было никакой гарантии, что они не хотят тебя подставить и избавиться от конкурента.

Е Сью задавался вопросом, стоит ли ему вернуться в каюту за часами?

Я не знаю, будет ли все в порядке если спрошу NPC. Но если она не согласится, то мне все равно придется вернуться за ними.

Призрак знал, нет ли в этой игре какого-нибудь скрытого правила: «Первые десять минут нельзя покидать библиотеку». В таком случае он может умереть, если уйдет.

После того как все игроки вошли в библиотеку, Е Сью подошел к гиду: «Простите, могу ли я вернуться в свою комнату, чтобы забрать кое-что, а уже потом почитать в библиотеке?»

«Что ты хочешь взять?» - Спросила женщина, посмотрев на него устрещающим взглядом.

Е Сюя это не напугало, так как он не был новичком и видел намного более ужасных NPC. По сравнению с ними она была не такой уж и страшной.

Он указал на своё запястье: «Я оставил свои любимые часы в комнате, когда выходил, и теперь хочу вернуться чтобы забрать их.»

Гид многозначительно посмотрела на него и через некоторое время кивнула: «Ты можешь забрать часы, при условии, что после полчаса будешь читать книгу.»

Не имело значения, прочитает ли он книгу сейчас или днем. Даже если он захочет почитать ночью, никаких проблем не будет.

Е Сью почувствовал облегчение и вежливо попрощавшись с NPC, он поспешил в каюту.

К счастью, перед выходом Е Сью не забыл карточку от комнаты, иначе он не смог зайти. Ему пришлось бы обратиться к гиду, и узнать, может ли он получить запасной ключ.

Поскольку гид не торопила его с выполнением задачи, Е Сью не спешил читать книгу, когда

нашел часы. Он обыскал номер в поисках каких-либо банковских карточек или наличных, чтобы поесть.

Чувство голода доставляло дискомфорт, что было намного хуже обычного голода. Это ненормально.

Е Сью терзало плохое предчувствие.

Чувство голода также было важным элементом в этой игре.

Наконец он нашел пятисот долларовые купюры в тумбочке. Не слишком много, но это лучше, чем ничего.

Хотя вспоминая о ценах на роскошных круизных лайнерах, Е Сью очень скептически относился к тому, что этих денег ему хватит на 30 полноценных обедов в ресторане. Даже если не учитывая завтрак за десять дней, итого 20, в среднем цена составляет 25 юаней.

... это стоимость придорожной лапши?

Что намного страшнее, так это то, что никто не знал нужно ли будет, на более поздних стадиях игры где-то ещё тратить деньги?

Е Сью поискав, нашел буклет с описанием внутреннего строения круизного лайнера, со всеми развлекательными точками зоны отдыха. К счастью, здесь не было казино, но было кое-что другое.

И это торговые центры. Возможно им придется там что-то купить.

Е Сью нахмурился, положив буклет обратно.

Не стоит об этом беспокоиться сейчас, лучше пойти и покушать. Он чувствовал, как желудок требует еды, если он ничего не съест, у него может заболеть живот.

Взяв 500 юаней и надев часы, Е Сью пошел на 3 этаж, где находилась библиотека и кафетерий.

В это время в ресторане мало людей, так как после завтрака обычно все туристы отправляются развлекаться. После того как Е Сью вошёл, он сразу направился к официанту и спросил сколько в среднем будет стоить обед.

Если это было не очень дорого, он, скрипя зубами, ел здесь.

Е Сью никак не ожидал, что официант скажет ему: «Извините, но ресторан на круизном лайнере бесплатный, и нужен талон чтобы питаться. Туристы без талонов не могут питаться в ресторане.»

Е Сью: «...»

Значит, он должен вернуться и найти/получить талончик, верно?

Е Сью чувствовал себя парализованным и голодным.

Его молчание, казалось, неправильно воспринял официант, добавив: «Если вы не нашли в номере талончик – это нормально. Значит, он у гида. Просто попроси талон у него.

Это предложение вывело Е Сюя от ступора и до того наконец дошел смысл слов официанта.

Неудивительно, что он был так голоден, и гид подчеркнул, что нужно выполнить задание в течение получаса. Чувство голода было наказанием. Ты мог получить талон на обед, только выполнив задачу.

По этой причине на корабле нет закусовых. Иначе игроки выстраивались бы в очередь, чтобы купить печенье или хлеб, для перекуса.

Согласно этому, чувство голода будет расти и если в течение 24 часов он не добьется успеха, то умрет.

Это бесчеловечно. Настроение Е Сюй было сложным. Пospешно попрощавшись с NPC, он помчался в библиотеку, чтобы прочитать книгу и успешно покушать после.

Возвращение Е Сюй не привлекло ни малейшего внимания гида. Она уже нашла себе место возле двери, чтобы сесть, а сама... играла в телефоне.

Е Сюй смотрел на неё с завистью. Он давно не играл на телефоне. Первые несколько миров он был так занят побегом, что у него не было ни времени, ни настроения на игры. А в некоторых мирах даже не давали игрокам телефоны.

Но NPC могли играть в игры на мобильных телефонах. NPC – это призраки, но могут ли привидения играть в телефонах?

Голова Е Сюй была полна безумных идей, но он не осмеливался подойти и посмотреть, что гид делает в своём мобильнике. Пройдя к книжной полке, он небрежно взял первую попавшуюся книгу, и нашел место, где можно было почитать ее...

Из-за ощущения голода читать не хотелось, но не осмеливаясь лениться он заставлял себя читать. Следя за временем, он твердо вознамерился получить талон как можно скорее.

Теперь зная условия для получения талона на обед, он не боялся, что нарушит какие-то правила и в конечном итоге умрет.

Теперь даже знания сколько сейчас время, не так уж и важно. Просто надо подходить к гиду через определенные промежутки и узнавать может ли она дать тебе талон.

Думая что он понял правила, Е Сюй вздохнул с облегчением, и пытаясь не обращать внимание на требования желудка, начал сосредоточенно читать книгу. Время от времени он поднимал голову, чтобы немного расслабить шею и наблюдать за другими игроками.

Е Сюй обнаружил, что таких же как и он голодных людей много. У некоторых даже красные глаза и они с тревогой смотрели на книгу. Было понятно, что они не прочитали ни слова.

Через несколько минут, один игрок, наконец закончил задание и, встав, подошел к гиду.

Е Сюй заметил, что у того на запястье были часы.