

Девятый день календаря выживания, утро.

В день нашествия морских птиц ни днем, ни ночью акулы-людоеды не появлялись. Игроки, измотанные событиями предыдущего дня, впервые с момента попадания в этот мир смогли по-настоящему расслабиться и проспать всю ночь без тревог.

А затем, ранним утром, их разбудил шум сильного ливня снаружи.

Услышав звуки и ничего не подозревая, игроки распахивали окна, и в тот же миг крупные, размером с боб, капли дождя хлопали их по лицу, мгновенно прогоняя остатки сна.

— Дождь?!

— Какой ливень... Когда он вообще начался?

Игроки пребывали в полном замешательстве, но те, кто последние дни крайне экономно расходовал воду, среагировали молниеносно и вытащили все доступные емкости, чтобы собирать дождевую воду.

Хотя после события с птицами большинство игроков перестали испытывать нужду в фильтрах, объем воды, который те могли очистить за сутки, был ограничен. В целом воду всё еще приходилось беречь. А теперь пошел дождь — наконец-то можно было использовать её вволю, не считая каждую каплю!

Юй Тан тоже был слегка ошарашен ливнем за окном; одновременно он почувствовал, что температура стала заметно ниже, чем в период защиты.

Он смотрел на капли дождя, непрерывно барабаниющие по стеклу, и бормотал:

— Зато сэкономил силы на поливе грядок.

Вчера вечером он уже успел посадить свежеприобретенную клубнику. К счастью, клубника могла расти на [начальной грядке], только вот цикл роста у неё отличался от овощей — даже после ускорения удобрениями ей всё равно требовалось пять дней до созревания. То есть — вечером тринадцатого дня.

Вспоминая вкус морепродуктов и овощей в этом мире, Юй Тан только и мечтал о том, чтобы мгновенно прыгнуть на четыре-пять дней вперед и лично убедиться, какой сюрприз принесет ему вкус клубники.

Пока он предавался этим мыслям, внезапно всплыло новое системное уведомление.

[Версия «Выживание в море 2.0» обновлена. Новая версия — новое начало! Пожалуйста, внимательно ознакомьтесь с содержанием обновления]:

1. Добавлен режим стихийных бедствий. Бедствие этого сезона — «Сезон дождей», длительностью 15 дней. В период сезона дождей игроки столкнутся с суровыми природными катастрофами.
2. Открыты различные рейтинги. В конце каждого нового сезона будут подводиться итоги и выдаваться награды рейтинга.
3. Добавлен геймплей «Высадка на острова». Игроки могут высаживаться на острова с помощью карт высадки, искать ресурсы и убивать островных БОССОВ для получения большого

количества наград.

4. Добавлен геймплей «Животноводство». Игроки могут ловить определенных животных для искусственного разведения, чтобы получать свежее мясо, яйца и молоко, восполняя необходимые организму питательные вещества.
5. Добавлен функционал групповых чатов и режим аукциона в торговой зоне.
6. ОЗ акул-людоедов увеличены до 5000, сила атаки удвоена, количество увеличено с 1 особи до 3.
7. Добавлено ежедневное событие «Налет морских птиц». Морские птицы будут совершать внезапные налеты на плот в случайное время в течение дня, уничтожая припасы. Пожалуйста, вовремя убивайте их, чтобы избежать порчи имущества.

...

Глядя на этот ворох обновлений, чат региона мгновенно вскипел, словно котел на огне.

— Высадка на острова! А когда мы высадимся, можно там остаться? Я действительно сыт по горло этими днями дрейфа в море!

— Животноводство! Это значит, можно выращивать кур и уток? В будущем мы сможем есть свежие яйца?!

— В торговой зоне теперь аукцион! Больше не нужно переживать, что из-за медлительности не успеешь урвать хорошую вещь. Пока у тебя есть ресурсы — шанс будет у каждого!

— Голова кругом... почему у акул-людоедов так выросли ОЗ? Я только хотел сказать, что стал сильнее и наконец-то смогу смыть позор прошлых поражений, а оказалось — я стал сильнее, но акулы стали еще мощнее, да еще и количество увеличилось!!! Система действительно не хочет, чтобы нам жилось хорошо!

— Налеты птиц стали ежедневными? У меня уже почти ПТСР от этих птиц, а теперь они будут прилетать каждый день. Хочется харкать кровью.

— Эй, скорее посмотрите рейтинги! Босс Юй Тан просто невероятен! Он захватил первые места сразу в трех списках!

Другие игроки, увидев это сообщение, тут же поспешили нажать на новую иконку рейтингов под торговой зоной. Всего было три вида рейтингов:

[Рейтинг комплексной силы]

[Рейтинг богатства]

[Рейтинг снаряжения]

В каждом списке отображались только первые десять мест, а рядом с каждым именем указывалось значение рейтинга или тип снаряжения. Юй Тан, как и сказал тот игрок, занимал первые строчки во всех трех списках. Значение комплексной силы, уровень богатства, единственный обладатель синего снаряжения — каждая характеристика была выдающейся и бросалась в глаза; он определенно был в центре внимания.

Среди игроков под ним тоже было много знакомых имен. Например, Су Юньцзин занимал вторые места во всех трех рейтингах. А если смотреть ниже, то больше половины игроков из топ-10 за событие с птицами также попали в эти списки. Там же оказался и Бао Байлин, чьи силы были средними, но ум — живым; он попал в десятку рейтинга богатства. В этом же списке были Бай Сяо и Шэнь Цзя.

Если они смогут удержать эти позиции до конца сезона дождей, то получат награды. Содержание наград было прописано сразу за рейтингом, и для каждого списка призы отличались.

В рейтинге комплексной силы наградой были сундуки: за 1-е место — золотой сундук x1, за 2-3-е места — серебряный сундук x2, за 4-10-е места — серебряный сундук x1.

В рейтинге богатства наградой были очки характеристик: за 1-е место — 100 свободных очков характеристик, за 2-3-е места — 50 свободных очков, за 4-10-е места — 30 свободных очков.

В рейтинге снаряжения наградой было само снаряжение: за 1-е место — чертеж фиолетового снаряжения на выбор x1, за 2-3-е места — случайный чертеж фиолетового аксессуара x1, за 4-10-е места — синее снаряжение на выбор x1.

Любая из этих наград была крайне желанной. Даже Юй Тан почувствовал искушение, не говоря уже об обычных игроках.

— Золотой сундук! Фиолетовое снаряжение! 100 очков характеристик! Мамочки, эти награды слишком крутые!!! Жаль, что я не то что в десятку, я даже в первую тысячу не попаду.

— Босс Юй Тан уже обзавелся синим снаряжением! А я, если бы не потратил очки на одну зеленую вещь, так бы и ходил в белом тряпье.

— Бонусы от зеленого снаряжения и так высоки, даже страшно представить, какие характеристики у босса с синим снаряжением.

— Я не надеюсь на награды первой десятки, но попробую побороться за место в первой сотне.

Хотя в рейтингах отображалась только первая десятка, в самой нижней строке было указано, что места с 11-го по 100-е тоже получают призы, просто их ранг будет на ступень ниже, чем за десятое место.

Юй Тан проявил большой интерес к наградам за первые места, но, подумав о том, что итоги будут подведены только после окончания сезона дождей, решил, что сейчас на них смотреть нет особого смысла. Заметив, что новые задачи уже опубликованы, он открыл вкладку заданий.

[Задание на выживание 2: Благополучно пережить сезон дождей. Награда: 20 свободных очков характеристик, набор для выживания x1. Штраф за провал: нет.]

[Задание на строительство 2: Увеличить площадь плота до 200 квадратных метров и построить дом 2 уровня в течение сезона дождей. Награда: 20 случайных очков характеристик, бронзовый сундук x1. Штраф за провал: характеристики будут урезаны вдвое в следующем цикле катаклизмов.]

[Задание на охоту 2: Убить одного островного БОССА. Награда: 20 свободных очков характеристик, бронзовый сундук x1. Штраф за провал: количество выпадаемых трофеев в следующем цикле будет урезано вдвое.]

Содержание заданий, по сути, было продвинутой версией периода защиты. В чате региона многие тоже изучали задачи, гадая, сложно ли будет одолеть БОССА на острове.

— Наверняка сложно. Если бы было легко, каждый бы выполнил, тогда это не называлось бы выживанием и не было бы штрафов.

— Я вот не смог выполнить задания периода защиты и уже получил уведомление о штрафе на выпадение трофеев. Хоть плачь.

— Чтобы выполнить задание на охоту, для начала нужна карта высадки на остров. Просто спрошу: у кого из присутствующих она есть?

Внизу посыпались ответы «нет», и лишь изредка промелькивало что-то вроде «Я обменял одну в магазине».

Несмотря на то что в магазине очков карты высадки были в продаже, на самом деле большинство людей в первую очередь выбирали очки характеристик или зеленое снаряжение. Тех, кто действительно купил карту, среди сотен тысяч игроков могло оказаться от силы несколько сотен.

Теперь, когда задания получены, скорее всего, первым делом большинство игроков в сезон дождей попытаются раздобыть карты высадки. А путь к этому... естественно, продолжать убивать акул-людоедов и открывать сундуки.

Кстати говоря, те игроки, кто не выполнил задание на охоту в период защиты, в новой версии должны были одновременно убить и акулу-людоеда, и островного БОССА, чтобы задание считалось выполненным. Причем за первое задание награды уже не было — это считалось своего рода «пересдачей».

Юй Тан через окно навел игровую панель на едва заметные в море плавники акул.

[Акула-людоед: 1 уровень. Бродит вокруг плота, активно атакует плот или игроков, вошедших в море. ОЗ: 5000. Сила: 100. Скорость: 50. Защита: 50.]

Повысилось не только здоровье, но и все характеристики в целом. Если бы ОЗ остались прежними, то выжившим игрокам после получения наград за выживание и за событие с птицами было бы не так сложно выполнить «пересдачу». Но теперь здоровье акул стало «толще», и сложность фактически осталась на прежнем уровне.

Если не прикончить акулу — не выполнишь задание 1 и не выбьешь карту высадки. Нет карты — не убьешь БОССА и не выполнишь задание 2. Прямо-таки порочный круг.

Юй Тан не удержался и мысленно посочувствовал этим игрокам. Вслед за этим он снял пижаму, надел платье и, невзирая на ветер и дождь, вышел наружу. В прыжке его ноги превратились в рыбий хвост, и он вошел в море.

5000 единиц здоровья звучит внушительно, но после того как Юй Тан надел вчерашний новый нефритовый кулон, его сила выросла еще на сорок с лишним пунктов. Сила под водой теперь явно превышала 800. Он нацелил трезубец на акулу — тук-тук-тук — и 5000 ОЗ улетучились всего за пять-шесть ударов.

Сложнее было то, что теперь приходилось иметь дело сразу с тремя акулами. Это означало, что нужно одновременно выбить 15 000 ОЗ. Это было немного затратно по времени.

Юй Тану потребовалось две минуты, чтобы разделаться со всеми тремя, и в итоге он получил лишь один железный ящик.

Юй Тан: ?

Что за бред? Почему наград стало меньше?

Юй Тан тут же потребовал объяснений:

— Система, ты присвоила мои награды?

Система: [В официальной версии вероятность выпадения сундука из акулы-людоеда составляет всего 30%.]

Юй Тан: !

Если ты меняешь вероятность выпадения, почему бы не написать об этом в списке обновлений! Он-то думал, что раз акул стало больше, можно будет собрать больше наград, а теперь вышло наоборот — награды не выросли, а упали. Черно, слишком черно!

Юй Тан холодно усмехнулся:

— Система, ты всё такая же псина, как и раньше.

Система: [...] (Никто не был таким «псом», как ты, когда в первый же день заставил меня менять настройки.)

В это время другие игроки с достаточно высоким уровнем силы тоже начали проверять на прочность акул в новой версии. Обнаружив изменения в выпадении ящиков, они поспешили поделиться этим с остальными. Чат региона тут же наполнился воплями и стонами.

— Убить трех акул и так трудно, так они еще и награды зажимают!

— Будут награды или нет — в ближайшее время их всё равно не видать. Как же я устал... эти акулы теперь действуют сообща! Стоит атаковать одну — две другие тут же набрасываются на тебя, с этим просто не справиться!

— А мне вообще не повезло. Я даже не атаковал их, а они сами набросились. Разве в период защиты они не нападали на плот только после девяти вечера? Неужели настройки изменились? В обновлениях об этом ни слова!

— Видимо, это относится к контенту, который нужно изучать самостоятельно :)

Обычные игроки, читая это, еще больше захотели плакать. Днем они тоже активно атакуют плот? Тронь одну — и две другие среагируют? Это же слишком сложно!

— Раньше я думал, что тысяча с лишним ОЗ у акулы — это много. Теперь я понял: в период защиты новичков система действительно давала нам поблажки. Теперь всё всерьез.

— Даже с поблажками погибло 200 000 человек. Неизвестно, сколько еще погибнет в официальной версии после добавления режима стихийных бедствий.

— Прожить лишний день — уже удача. Я считаю, что людям со средними силами нужно правильно использовать баллисты, следить за дистанцией атаки и кооперироваться с другими

игроками для убийства.

...

Единственным утешением в изменениях с акулами было, пожалуй, то, что количество выпадаемых материалов не уменьшилось. Мясо рыбы, зубы акулы, кости и прочее всё еще можно было получить в тройном размере.

Юй Тан убрал трофеи и походя открыл железный ящик. В нем не оказалось никаких новых ресурсов, кроме 2 очков силы, остальное — уже привычные предметы. Прибавив очки характеристик, он дождался девятичасового потока припасов. Собрал приплывшие материалы и ресурсы из ящиков, Юй Тан достал из рюкзака карту высадки на остров.

Раз этот геймплей разблокирован, на этот раз ведь не скажут, что карту нельзя использовать? Юй Тан нажал на панель управления картой.

[Координаты острова сгенерированы: xxx.xxx. Остров №02133. Отправиться сейчас?]

[Да.]

Едва он подтвердил выбор, Юй Тан почувствовал, как плот слегка вздрогнул. Обычно плывущий по воле волн плот вдруг начал ускоряться и быстро заскользил в определенном направлении.

Юй Тан не знал, сколько времени займет путь до острова, но исследование определенно требовало подготовки. Пока плот не прибыл на место, нужно было разобрать рюкзак!

Ненужные материалы он переложил в шкафы, а в ячейках быстрого доступа оставил в основном еду, воду и инструменты: железный топор, кирку, лопату. Также взял одно запасное оружие и, конечно, пилюли восстановления.

Вчера перед сном Юй Тан загрузил в алхимический стол купленные в магазине травы для создания [средних пилюль восстановления]. Теперь все материалы превратились в готовую продукцию. Из каждой порции материалов выходило 5 готовых штук; всего получилось 530 [средних пилюль восстановления] — лишние 30 штук появились благодаря нескольким случаям критического успеха при изготовлении.

Одна такая пилюля восстанавливала 300 ОЗ. Здоровье Юй Тана на суше составляло всего две с лишним тысячи, так что запаса в 30 000 ОЗ должно было хватить за глаза.

Учитывая, что на острове, возможно, придется заночевать, он также подготовил шахтерскую лампу, костер, палатку, спальный мешок и сменную одежду. Палатку и спальник он выбил из ящиков во время события; тогда он думал, что на плоту они не пригодятся, и не ожидал, что они понадобятся так скоро.

— Точно! — Юй Тан хлопнул себя по лбу. — Оказавшись на острове, я ведь смогу надеть штаны и обувь, которые бесполезны в море?

Вспомнив об этом, он тут же надел две части снаряжения, которые до этого без дела лежали в рюкзаке. Глядя на вновь подскочившие характеристики, Юй Тан удовлетворенно улыбнулся.

Лишние карты высадки пока были не нужны, их он убрал в шкаф; а вот карту сокровищ взял с собой — на месте можно будет совместить сбор ресурсов с поисками клада. После всех сборов

в рюкзаке всё еще оставалась пустой добрая половина ячеек — их нужно было оставить под ресурсы, которые он найдет на острове.

Закончив приготовления к выходу, он занялся делами на плоту. Исследование острова вряд ли завершится за час, а когда появятся новые акулы, в отсутствие Юй Тана на плоту они наверняка примутся его крушить. Юй Тан заново расставил убранные после события баллисты по всем сторонам плота, а возле самого важного места — огорода — поставил сразу несколько штук. Пусть и акулы, и любые проклятые птицы, которые могут внезапно появиться, убираются подальше!

Вчерашние верши Юй Тан тоже выставил, закрепив их по краям плота и насыпав внутрь немного неиспользованной отличной приманки. Даже без приманки улов бы был, но с ней добычи точно будет больше. Бесплатная рыба лишней не бывает.

Когда он закончил с делами, остров, к которому вела карта, начал медленно появляться в поле зрения. Глаза Юй Тана загорелись при виде суши. Весь остров, куда ни глянь, был покрыт густой изумрудной растительностью и деревьями; он выглядел полным жизни. Наверняка там полно ценных ресурсов. Например, мясо, мясо... и снова мясо.

Прошло еще пять минут, и плот наконец причалил к песчаному берегу острова.

[Вы прибыли на ресурсный остров №02133.]

[На каждый остров можно высадиться только один раз. Время исследования острова составляет 48 часов. Если по истечении 48 часов игрок всё еще будет находиться на острове, он будет автоматически изгнан. Пожалуйста, распределяйте время исследования рационально.]

Юй Тан представил, что случится с игроком, которого внезапно выбросит с острова прямо в море. А там его поджидают три акулы-людоеды. Зрелище было бы «прекрасным». Один укус на троих — и мгновенно минус 300 ОЗ. Как тебе такое?

Юй Тан усмехнулся про себя и, не особо беспокоясь, легко спрыгнул с плота на песок. В тот же миг использованная карта высадки исчезла. Он широко раскинул руки навстречу острову и глубоко вдохнул. Свежий запах почвы и растений тут же окутал его.

— Как же хорошо.

Пока он наслаждался моментом, игровая панель всплыла сама собой.

[Объявление на весь регион: Поздравляем игрока «Юй Тан» с достижением «Первая высадка на остров». Награда: 10 свободных очков характеристик, бронзовый сундук x1.]

Юй Тан удивленно хмыкнул:

— Ого, за первую высадку тоже дают достижение?

Неплохо, еще одна бесплатная награда. Он походя прибавил полученные очки характеристик, убрал бронзовый сундук и с горящим взглядом посмотрел на раскинувшийся перед ним лес.

— Исследование острова официально начато!