

[Хочу молочный чай: Офигеть! Моя судьба зависит от меня, а не от неба? Это тот самый авторитет, о котором объявили на весь сервер? Авторитет со мной в одном регионе, делаем совместное фото!]

[Чем больше суетишься, тем горче доля: Совместное фото! Авторитет, возьми на буксир!]

[Пес на сверхурочных: Совместное фото! Авторитет, возьми на буксир!]

[Хрустящий лимонный чай: Совместное фото! Авторитет, возьми на буксир!]

[Моя судьба зависит от меня, а не от неба: Да, зона в радиусе пятисот метров от деревянного домика — это безопасная зона. Не забудьте внимательно ее исследовать, за первое исследование безопасной зоны дается наградной сундук @Чем больше суетишься, тем горче доля]

[Чем больше суетишься, тем горче доля: Ничего себе, авторитет мне ответил! @Авторитет, а как вы сделали первое убийство? И что за Серебряный сундук? Такое чувство, что авторитет играет совсем не в ту же игру, что и мы.]

Ци Юю при прочтении даже немного захотелось усмехнуться.

Память у него была хорошая, к тому же пользователь с ID «Чем больше суетишься, тем горче доля» писал немало, так что он его запомнил.

Если память ему не изменяет, этот человек в самом начале еще обзывал пользователя [Моя судьба зависит от меня, а не от неба] псом-читером этой игры.

[Моя судьба зависит от меня, а не от неба: Ничего особенного, просто повезло, едва вошел в игру — увидел снаружи животное. Серебряный сундук — это тоже разновидность сундука, уровнем повыше деревянного.]

И без того оживленный канал чата из-за появления пользователя «Моя судьба зависит от меня, а не от неба» стал еще более безумным. Впрочем, дальше никакой ценной информации уже не было: в основном все отмечали @Моя судьба зависит от меня, а не от неба с просьбами стать их покровителем, а кто-то спрашивал, какие награды лежат в Серебряном сундуке.

Ци Юй бегло глянул пару строк, решил, что ничего интересного нет, и закрыл страницу. Лишь в душе возникло легкое недоумение: животное? Он ведь обошел вокруг деревянного домика по кругу, но вроде не видел никаких животных?

Он доел половину булочки и сделал еще пару небольших глотков из бутылки с водой.

В этот момент показатель сытости снова вернулся к 50, а показатель выносливости восстановился до 90.

От половины булочки парень в его возрасте, разумеется, не мог наесться досыта. Просто раньше он привык голодать, и пока в животе хоть что-то было и желудок не скручивало от боли, он мог с этим смириться.

Эта игра на выживание пока что казалась весьма щедрой, но кто знает, что произойдет после окончания так называемого периода защиты новичков. Не скопив запасов еды, он не чувствовал себя спокойно.

Покончив с едой, он снова взял топор с кинжалом и вышел на улицу.

На этот раз Ци Юй не стал первым делом рубить деревья, а отправился искать камни.

Утреннее исследование зоны дало ему приблизительное представление об окружающей обстановке: примерно в трехсот метрах к западу от деревянного домика лежало довольно много обломков камней.

[Получен камень X1]

[Получен камень X3]

[Получен камень X1]

Сбор пятидесяти единиц камня, кроме потраченного времени, не представлял особой сложности. Напротив, переноска этих пятидесяти единиц камня обратно в деревянный домик требовала куда больше сил.

Хорошая новость заключалась в том, что неподалеку росла желтая пеньковая трава, и он попутно нарвал с собой сотню единиц этой травы.

Плохая новость состояла в том, что по возвращении в деревянный домик панель игры на выживание снова зажгла красный свет, напоминая, что показатели сытости и выносливости пересекли контрольную линию.

Ци Юй беспомощно сжевал еще половину булочки, с трудом подтянув показатель сытости до 50.

Вот только на этот раз на панели игры на выживание добавилось еще одно напоминание.

ID выживания: Я люблю игры на выживание.

Показатель сытости: 50 (рекомендуется поддерживать показатель сытости выше 80)

Ци Юй: ...

Это она намекает на меня?

Впрочем, судя по его представлению об игре на выживание, та вряд ли стала бы делать бессмысленные замечания.

Поэтому он с болью в сердце сжевал еще половину булочки, допил оставшуюся в бутылке воду и едва-едва дотянул показатель сытости до рекомендуемой системой 80.

Показатель выносливости, вполне ожидаемо, дошел до максимума.

Далее следовал долгожданный этап строительства.

Пятьдесят единиц дерева и пятьдесят единиц камня доверху заполнили один из уголков деревянного домика.

[Обнаружены материалы, доступно создание верстака. Потратить материалы на создание?]

«Да».

Из ниоткуда возник туманный белый пар, окутавший лежащие на полу материалы.

Из зоны, покрытой белым туманом, донеслись звуки ударов и стук.

Спустя тридцать секунд перед Ци Юем появился верстак длиной полтора метра и шириной восемьдесят сантиметров.

Системная подсказка сообщала, что игрок может сам выбрать цвет верстака и разместить его в любом месте укрытия.

Ци Юй выбрал стандартный цвет натурального дерева и поставил его в углу деревянного домика.

Затем он поднес туда желтую пеньковую траву.

[Обнаружены материалы. Потратить желтую пеньковую траву X30 для создания базового рюкзака?]

«Да».

Знакомый процесс. Спустя двадцать секунд на верстаке появился сероватый, неприметный тканевый мешок.

Ци Юй взял его в руки.

[Обнаружен базовый рюкзак, привязать к личной панели?]

Его еще и привязать можно? Ци Юй выбрал «Да».

На его личной панели игры на выживание появился маленький значок, обозначающий [Рюкзак]. На данный момент все десять ячеек рюкзака были пусты.

[Рюкзак: Позволяет помещать внутрь предметы, к которым вы прикоснулись.]

Ци Юй положил руку на верстак, и перед глазами тут же вспыхнуло предупреждение:

[Функциональная мебель, привязанная к укрытию, забраться не может.]

Далее он пробовал предмет за предметом.

За исключением верстака и деревянного домика, абсолютно все его текущие «активы» можно было поместить в рюкзак.

Один и тот же предмет, к примеру, оставшиеся у него четыре с половиной булочки, можно было положить в одну ячейку рюкзака, а вот булочки и воду вместе — нельзя.

Однако когда он сложил воду, булочки и ткань в деревянный ящик, тот спокойно поместился в рюкзак, заняв всего одну ячейку.

Помимо этого, деревянный ящик с предметами и пустой ящик нельзя было положить в одну ячейку рюкзака. Зато если разложить вещи по двум разным ящикам, их можно было сложить стопкой в одну ячейку рюкзака.

В душе Ци Юя сложилось приблизительное представление: базовый рюкзак лишь на первый

взгляд имел всего десять ячеек, но если однородные предметы можно складывать стопкой, то на самом деле его вместимость невероятно велика.

Сейчас из-за ограниченности припасов он пока не мог проверить, каков верхний предел однородных предметов для одной ячейки рюкзака.

Но даже по текущим показателям это уже могло считаться артефактом.

Чем больше он смотрел, тем больше радовался: да чем это отличается от безболезненного получения пространственной особой способности?

Не говоря о далеком будущем, теперь, идя рубить деревья, ему больше не придется вручную таскать вещи в деревянный домик заходить за ходкой. Встретив по пути съедобные дикие ягоды, ему тоже не придется с сожалением бросать их из-за отсутствия места.

Без сомнения, эффективность сбора ресурсов значительно возрастет.

Хотя в описании чертежа уже говорилось, что эффекты не суммируются, но а вдруг? Все равно верстак простаивал, а желтой пеньковой травы оставался излишек, так что он сделал еще один базовый рюкзак. Лишь испробовав его и убедившись, что привязать второй действительно нельзя, он окончательно смирился.

Оставшееся время он не стал ходить далеко, а рубил деревья неподалеку от деревянного домика.

Срубив подряд четыре дерева, он получил предупреждение.

[Внимание игроку: через полчаса наступит ночь. Тьма несет в себе неизвестность и опасность, пожалуйста, войдите в укрытие до наступления темноты.]

Полчаса?

Его хватит еще на одно дерево.

Ци Юй ускорил движения рук.

[Сработал критический удар, получено: Дерево X20]

Ци Юй обрадовался и убрал дерево в рюкзак. В этот момент время на панели показывало 17:55, снаружи по-прежнему ярко светило солнце, не было ни малейшего намека на приближение ночной тьмы.

Однако Ци Юй не смел рисковать. Он поспешно убрал все вещи в рюкзак, вошел в укрытие и закрыл деревянную дверь. Несколько стеблей желтой пеньковой травы так и остались лежать у порога.

В деревянном домике мгновенно потемнело.

Хотя у начального деревянного домика не было окон, грубая деревянная дверь прилегала не намертво, поэтому внутрь все же проникали капли света.

Ци Юй принялся подсчитывать свои сегодняшние трофеи.

[Желтая пеньковая трава X99] — изначально после создания двух рюкзаков оставалось 40

штук, а пока он рубил деревья, то проходил мимо зарослей желтой пеньковой травы и нарвал еще, доведя до полных 99.

[Дерево X70] — всего он срубил пять деревьев, удача улыбнулась ему, и дважды сработал критический удар, принесший дополнительные 20 единиц дерева.

[Дикая баньяновая ягода X70] — попались по дороге, можно есть сразу.

[Камень X99] — с появлением базового рюкзака собирать камни стало очень удобно.

[Низкокачественное дерево X9], [Сухая древесная кора X3] — это выпало, когда он по пути встретил высохшее дерево и один раз ударил по нему топором. Хотя он не знал, для чего это нужно, но раз рюкзак пустовал, то прихватил попутно.

Вдруг перед глазами потемнело.

И это было не образным выражением, а фактом.

Изначально сохранявший капли света деревянный домик в одно мгновение погрузился в ночную тьму — непроглядную, где не видно абсолютно ничего.

Значит, вот так, без всякого предупреждения, день напрямую сменяется ночью?

Ци Юй некоторое время привыкал к темноте, и перед глазами постепенно вырисовались смутные очертания предметов — спасибо опыту апокалипсиса. Ночной апокалипсис был не менее опасен, но далеко не всегда у него имелось такое безопасное укрытие, где можно было переждать.

За долгие годы у него сформировались глаза, способные видеть в темноте.

Закончив пересчет ресурсов, он подошел к верстаку.

[Обнаружены материалы. Потратить дерево X50 для создания деревянной кровати?]

Спустя тридцать секунд в укрытии появилась деревянная щитовая кровать шириной полтора метра и длиной два метра.

Ци Юй поставил ее впритык к стене.

Сейчас он хоть и мог различать предметы, но видел лишь смутные силуэты, да и делать больше было нечего.

Так что он просто сел на деревянный настил кровати и открыл региональный канал чата.

Едва открыв его, он обомлел: прямо сейчас в самом верху канала чата прежнее количество людей 99999/100000 превратилось в 99987/100000.

В канале чата, очевидно, тоже обсуждали эту тему:

[Хочу колу: Что за дела? Почему разом стало меньше на десяток с лишним человек?]

[Молчание не значит, что я виноват: Спасите! Сказали, что стемнеет, и стемнело за секунду, даже буфера какого-то не дали, я теперь как слепой!]

[Цзяннаньский дождь: У меня вопрос: панель игры светится, если мы будем чатиться в этой темноте, мы близорукость не заработаем?]

[Верь в науку: Ни в коем случае не выходите из деревянного домика! Я тоже раньше получил предупреждение от игры, но сам рубил дерево прямо у порога. Одно дерево уже почти дорубил, да и видел, что небо вообще не собирается темнеть, вот и подумал: дорублю и все. В итоге только закончил, взял дерево и пошел назад, как мир в одну секунду стемнел! Я почувствовал неладное и рванул к двери, благо был близко! В тот момент, когда я толкнул дверь, мне показалось, что в темноте что-то легло мне на спину, до сих пор вся спина онемевшая!]

[Молодой господин: @Моя судьба зависит от меня, а не от неба, авторитет, вы знаете, что происходит?]

Пользователь «Моя судьба зависит от меня, а не от неба» действительно вышел и ответил.

[Моя судьба зависит от меня, а не от неба: Деталей я тоже не знаю, но раз игра на выживание вынесла предупреждение, лучше никому понапрасну не рисковать.]

[Мартышка №1: В доме ничего нет, наружу выходить нельзя, мы что, так и будем сидеть всю ночь? От сна на этом полу наутро все кости ломить будет!]

[Брат-строитель: Вы что, днем деревья не рубили и ресурсы не искали? Первым делом соберите материалы для верстака, если из сундука выпали чертежи, на верстаке можно сделать реальные вещи.]

[Мартышка №1: Весь день рубил, срубил полтора дерева, этот паршивый топор — полнейший мусор, на ладонях выскочило штук пять-шесть кровавых мозолей, боль адская. Руки гудят так, что не поднять. К тому же от рубки деревьев падает выносливость, а когда нет выносливости, человек сильно устает и хочет есть, а из еды только вода да пустая паровая булочка, просто жить не хочется. Может, дадите мне сразу спокойно умереть, не хочу больше жить.]

[Фрукты: Авторитет, а у тебя есть лишнее дерево и камни? @Брат-строитель, завтра наберу ресурсов и верну тебе.

Ци Юй одновременно читал канал чата и открыл страницу торговли.

Едва пустевший при прошлом осмотре канал торговли теперь кишел огромным количеством товаров:

[Предмет: Носки мужские (одна пара), обмен на Дерево X10]

[Предмет: Дикие ягоды X10, обмен на Пресная вода 200 мл]

[Предмет: Дерево X10, обмен на Любая мясная еда 200 г]

Ци Юй действительно увидел то, что заставило его сердце биться чаще:

[Предмет: Свежее мясо рыбы 400 г, обмен на Любой чертеж]

Слова «Свежее мясо рыбы» заставили его подсознательно сглотнуть слюну.

Он ел рыбу, причем совсем маленьким, когда один из старших на базе поймал огромную мутировавшую рыбу. Как ребенку с базы, ему достался кусочек рыбы длиной с большой палец.

Это было самое вкусное лакомство, которое он когда-либо пробовал.

Однако живший рядом старик говорил, что эта мутировавшая рыба невкусная, а вот десятки лет назад, до наступления апокалипсиса, рыба была поистине вкусной, мясо — свежим и нежным, хочешь жарь ее, хочешь пеки, хочешь суп вари...

Ци Юй чуть не изошелся слюной от своих мыслей.

Покачав головой, он вернулся в реальность.

Свежее мясо рыбы выглядело здорово, но у него не было огня.

Даже будь у него огонь, сейчас он не испытывал недостатка в еде, и отдавать за это такой ценный предмет, как чертеж, было явно невыгодно.

Вспомнив кое о чем, он ввел «чертеж» в поиске по товарам.

Вполне ожидаемо, там было пусто.

Он продолжил поиск по запросам «Сухая трава» и «Хлопок».

Всплыла целая цепочка товаров.

<http://bllate.org/book/18426/1760955>