

Бета-тестирование подходило к концу. Прошло много времени, но Каменный человек всё ещё не появился.

«Ну и где босс? Так странно...» — недоумённо подумала Синь Тун.

Где-то за десять минут она восстановила выносливость и осторожно пошла назад.

Вскоре она услышала звуки битвы неподалёку. Она сразу же приняла боевую стойку и осторожно пошла к месту сражения.

Когда Синь Тун приблизилась к месту, откуда разносились звуки битвы, она потеряла дар речи. Та девушка, что была на расслабоне, дралась с боссом.

«Метеоритный дождь!»

«Стремительный рывок!»

«Тяжёлый удар!»

Монстр использовал все свои атакующие способности. Но его удары не наносили девушке никакого вреда: её защищал высокий башенный щит.

Синь Тун настороженно наблюдала, как девушка держит башенный щит левой рукой, а правой достаёт из рюкзака разную еду и ест, чтобы восстановить очки здоровья.

Синь Тун заметила, что сумка и башенный щит девушки светились фиолетовым.

В игре «Бедствие апокалипсиса» снаряжение подразделялось на четыре уровня: обычное, необычное, редкое и легендарное. Обычное снаряжение светилось белым, необычное — синим, редкое — фиолетовым, легендарное — оранжевым.

Бета-тестирование длилось всего лишь сто дней. Очевидно, что за это время обычному игроку было совсем непросто заполучить редкое снаряжение. Уже не говоря о таком большом количестве еды и предметов, восстанавливающих здоровье.

Если бы у Синь Тун было достаточно расходников для восстановления, она бы не оказалась в такой безнадёжной ситуации.

В «Бедствии апокалипсиса» предметы, восстанавливающие здоровье, встречались редко. Кроме того, нельзя было постоянно использовать несколько таких предметов подряд.

Пока Синь Тун думала об этом, она смотрела, как девушка продолжает доставать всё больше предметов из сумки. Большая их часть светилась синим, некоторые — фиолетовым. Один даже светился оранжевым.

Использование предметов помогало девушке тянуть время до конца бета-тестирования. Босс уже использовал все способности, но так и не смог убить её.

Через десять минут система отправила уведомление: [Из 100 000 бета-игроков 10 выжили. Поздравляем вас с выживанием.]

Синь Тун: «...»

«Это проигрыш...»

В отличие от беспокойной Синь Тун, Юнь Лин с самого начала знала, что сможет выжить. Её роль — танк. При поднятии уровня в основном добавлялись очки к запасу маны (MP) и защите.

Холщовый мешок на её спине — редкое снаряжение. Он имеет восемь слотов, каждый из которых вмещает до девяти одинаковых предметов. Перед битвой она положила в рюкзак более двухсот синих, тридцать зелёных и два оранжевых предмета для восстановления.

Самое главное, что противник — Каменный человек. Это существо славится своей высокой защитой и низкой атакой, и зачастую бои с ним — это затяжные бои.

Боссы очень территориальны и не позволяют монстрам других рас находиться на своей территории. Поэтому Юнь Лин пришла сюда, планируя спокойно дождаться окончания игры.

Результат доказал, что её идея верна. Как девушка и ожидала, она легко дожила до конца.

Когда она думала об этом, система объявила: [Вы завершили квест «100 дней выживания». Выберите 3 из 4 следующих вариантов, представленных в качестве награды:

1. Жетон повелителя. Вы можете создать свою собственную территорию после его использования.
2. Сохранение уровня небоевых навыков.
3. Пассивный навык S-уровня «Сердце природы». После изучения: +200 HP, лечебные эффекты удваиваются.

4. Оранжевое снаряжение «Доспех героя». При экипировке: +100 НР, получаемый урон -20%.]

«У меня есть четыре бытовых навыка: рыбалка среднего уровня и собирательство, продвинутое шитьё и кулинария. Если я сохраню их уровни, я смогу создать массу предметов для восстановления и построить нерушимую крепость. Это будет очень интересно», — подумала Юнь Лин и решила выбрать первые две награды.

«Что касается вариантов последних двух...»

Навыки делятся на четыре уровня: С, В, А и S. Навыки S-уровня имеют такую же ценность, как и оранжевое снаряжение. Однако на ранних стадиях игры дополнительные две сотни здоровья и эффект удвоения лечения увеличивают выживаемость.

В итоге она выбрала третье.

После её выбора система сообщила:

[Публичное бета-тестирование завершено.]

[Через десять дней — 1 апреля 3000 года в 12:00 — игра будет официально запущена.]

[Игроки, пожалуйста, подготовьтесь заранее.]

Выйдя из игры, Юнь Лин сняла шлем виртуальной реальности и встала, чтобы сделать себе кашу. Овсянка была расфасована в пакетики, что облегчало её готовку.

Быстро съев кашу, Юнь Лин сразу же почувствовала себя сытой.

После небольшого отдыха девушка снова надела шлем и вошла в другую VR-игру.

Немного поиграв, она почувствовала скуку. После того как привыкла к опасному стилю «Бедствия апокалипсиса», другие игры перестали вызывать у неё интерес.

— Я очень надеюсь, что первое апреля быстро наступит.

Утром 1 апреля 3000 года Юнь Лин отправилась в супермаркет, чтобы купить всё необходимое

на неделю. Затем она заранее пообедала и села в кресло в полдвенадцатого и стала ждать начала игры.

Поскольку сейчас ещё нет двенадцати часов, при входе в игру на экране лишь отображалось сообщение: [Бедствие апокалипсиса стартует 1 апреля!]

Она не знала, какие сюрпризы принесёт игра после публичного бета-тестирования. Юнь Лин была полна предвкушения.

11:45.

Перед ней внезапно появились две строки текста: [Игрок получает 1 * Жетон повелителя. Пожалуйста, следуйте инструкциям со стрелками, чтобы попасть на свою территорию.]

«Но игра ещё не открылась. Как мне следовать за стрелками, чтобы перейти на свою территорию?»

Юнь Лин сняла шлем в недоумении, желая выпить немного воды.

Неожиданно, как только встала, она обнаружила, что стрелки всё ещё висели в поле её зрения, указывая точно на дверь.

Юнь Лин перевела взгляд на шлем, затем посмотрела на себя ещё более озадаченным взглядом.

«Я же не в игре, так почему вижу стрелки? Неужели я так устала в последнее время, что у меня начались галлюцинации?..»

Она пошла на кухню за стаканом воды. Стрелки соответственно изменили направление. Оставалось неизменным лишь то, что они по-прежнему указывали на дверь.

«Это...»

У Юнь Лин появилось плохое предчувствие. Она взяла ключи, закрыла дверь и окна и пошла по стрелкам. После семиминутной прогулки она увидела за своим домом, как в воздухе парит деревянный жетон размером с ладонь.

Это была награда, которую выбрала Юнь Лин — [Жетон повелителя].