

[Ни за что. Я могу понять, почему вы устанавливаете ограничение на все элементы, но зачем применять его к функции создания? Даже деревянное копьё стоит мне 1 очко бедствия, а вы даете мне всего 13 очков!]

[Конец человечества наступил. Эта чертова игра точно ни к чему хорошему не приведёт. Они придумывают способы убить нас!]

[Снизьте доминирование в игре. Этот мир должен позволить людям самим принимать решения.]

[Вам теперь нужны очки, чтобы торговать. За груз весом 4 кг взимается комиссия в размере 3 очков. Почему бы им просто не ограбить нас?]

[Даю большую награду. Мою маму отправили в область хх. Есть ли кто-нибудь поблизости? Помогите мне позаботиться о ней. У неё нет очков. Мы не можем отправлять друг другу личные сообщения!]

[Ещё и плата за хранилище. Без места для хранения моё мясо сгниет через несколько дней!]

[Ищу кого-нибудь доброго, с кем можно было бы объединиться. Моё местоположение, вероятно, находится в ХХ. Любой, кто находится поблизости и кому интересно, может просто написать мне личное сообщение!]

Сидя в убежище, которое было полно предметов из инвентаря, Су Мо с гримасой прочитал объявления об обновлении убежищ.

Это изменение стало большим шагом вперёд в том, чтобы сделать несколько игровой мир выживания реальным.

Система создания была отменена, и факел, который горел в течение 12 часов с одним куском дерева и двумя растительными волокнами, исчез.

Другие варианты создания, исчезли, остались только необходимые инструменты и оружие, которые можно было создать только за счёт предоставления очков.

- Торговля нуждается в очках, хранение в инвентаре тоже самое, создание также, личные сообщения снова... Теперь очки нужны везде.

Точки бедствия - это всё, о чём говорилось в сообщении об обновлении.

Все думали, что времена, когда деньги беспокоили героев, ушли навсегда, но не ожидали, что они вернуться таким нелепым образом.

Открыв системный интерфейс, Су Мо увидел свои очки в ярком блеске правого нижнего угла:

632 очка!

- Хорошо, что я сначала улучшил убежище и получил рейтинг. Первое место получает 400 очков. Просто урвал!

Оценив стоимость всех предметов, напряженное сердце Су Мо расслабилось.

Поскольку он был на шаг впереди всех и в одиночестве, он получил возможность наслаждаться всеми моментами бедствия и был чрезвычайно богат в глазах других.

До следующего серьёзного изменения Су Мо всё ещё мог использовать систему создания и торговую систему.

Что касается остальных... окончание периода пережидания заставило многих людей, прятавшихся в убежище, столкнуться с суровой реальностью.

Пришло время выйти из укрытия и исследовать дикую местность!

Самой смертоносной частью всех этих изменений для Су Мо было значительное сокращение места для хранения.

Предыдущая система хранения данных не заботилась о пространстве. Независимо от того, насколько велик был предмет, хранящийся в инвентаре, он учитывался как единица измерения.

Например, было удобно, как он мог хранить камни и железные ресурсы, которые у него были, на одной вкладке инвентаря.

После изменения, по крайней мере, он не мог хранить предметы так же, как раньше, выбрасывая сразу несколько десятков единиц ресурсов.

После нажатия на значок пробела в инвентаре перед Су Мо появилось сообщение.

[Требование для активации места для хранения: 100 очков бедствия]

Как будто покупая рулоны расширения инвентаря в какой-то игре подземного города, взгляд Су Мо, казалось, проник в пространство и попал в небольшое пространство длиной, шириной и высотой в один метр.

[Запись]: - 100 очков бедствия. Текущий объём вашей системы хранения: 1 кубический метр.

После активации системы хранения способ использования остался неизменным.

Нужно было всего лишь сосредоточиться на предмете в течение одной секунды, чтобы отправить или достать предмет.

Поглощенный предмет также мог снова появиться в руке Су Мо или в 50 см от того места, где его нужно было поместить в течение секунды.

Су Мо пока отверг идею продолжать продавать воду.

Текущая торговая система рассчитала их плату по весу, со стартовой ценой в 2 очка за первые 3 кг и 1 очка за каждый последующий 1 кг.

Это означало, что идея массового накопления ресурсов через торговую систему была признана недействительной.

Конечная цель игровой панели состояла в том, чтобы продвигать каждый региональный канал для общения друг с другом и иметь ресурсы, которые они могли бы привнести в сферу коммерческой тайны.

- Конечно же. Это не простая игра на выживание.

- К счастью, моей сестре 16 лет, а моим родителям 54, так что мне не нужно беспокоиться о том, что их отправят во время этой катастрофы. В противном случае, учитывая нынешний прогресс в исследованиях, мне пришлось бы рисковать своей жизнью.

Понаблюдав некоторое время за разговором между Мировым каналом и Региональным каналом, напряжение в сердце Су Мо вернулось.

После выхода в правом верхнем углу игровой панели в области, где снова отображалась катастрофа, появилась цифра 15 и значок снежинки.

Когда Су Мо сосредоточился на количестве дней, появилась единственная строка.

[Обратный отсчёт до следующей вспышки стихийного бедствия: 15 дней]

[Стихийное бедствие: Снежная буря (20 градусов ниже нуля в течение 72 часов)]

- Черт возьми, 20 градусов ниже нуля. Неужели эта игра, сошла с ума?

Чёрная бумага и белый текст на панели, очевидно, ничуть не изменились бы из-за гнева Су Мо.

- Как обычные люди могут пережить внезапную метель сразу после кислотного дождя?

Су Мо подавил свой гнев, и его лицо покраснело.

Первая катастрофа с кислотными дождями была тяжелой для подземных убежищ.

Этот шторм должен был стать экстремальным испытанием для наземных убежищ.

Исследования, доступ к пище и, прежде всего, необходимость согреться могут стать серьёзными проблемами для наземных убежищ, как только температура упадет и погода станет холодной.

- 72 часа...

Зубы Су Мо стучали.

В настоящее время площадь подземного убежища составляла 140 квадратных футов. Его соответствующая температура была бы намного ниже, чем в других подземных убежищах.

Если бы он не смог найти подходящее отопление через полмесяца, то, вероятно, было бы не очень хорошо...

Имея это в виду, Су Мо нетерпеливо закрыл игровую панель и начал думать о том, как реагировать на катастрофу пятнадцать дней спустя.

Катастрофы в играх на выживание случались слишком часто.

Если бы каждый месяц случалась катастрофа, Су Мо был уверен, что сможет вернуться в электрическую эру с очками выживания менее чем за год.

Однако вторая катастрофа произошла всего через 15 дней и нарушила его планы развития.

- Завтра я выйду и соберу мусор. Нет, сегодня. Я должен как можно скорее найти отопительные приборы!

С надвигающейся катастрофой Су Мо не собирался ждать, пока дождь иссякнет.

Потратив ещё 200 очков и обновив систему хранения до 2 кубических метров, Су Мо начал

убирать беспорядок на полу.

Сначала он перенёс все камни и железо в самый дальний угол убежища.

Затем он использовал 8 единиц дерева, чтобы сделать деревянные доски, для создания шкафа и положить в него всю еду и ресурсы.

Всё, что осталось на полу, - это какой-то беспорядок.

- Хм... Разве это не неповрежденное ядро убежища?

Подобрав с земли светящуюся черепашую броню, Су Мо коснулся своего лба.

У него было слишком много дел, над которыми нужно было работать каждый день. Прежде чем он смог сплавить ядро прошлой ночью, генератор привлек его внимание.

Теперь это казалось счастливым совпадением.

Убежище было уже достаточно большим, а припасов было недостаточно, чтобы занять всё пространство. Если он продолжит расширяться, температура в убежище неизбежно упадет ещё больше.

К тому времени ему придётся страдать в тишине.

Аккуратно убрав черепашую броню в инвентарь и убрав весь хлам в угол, Су Мо начал готовить то, что он возьмёт с собой, чтобы исследовать руины сегодня.

Необходимо было срочно исследовать внешний мир, когда стихийное бедствие было не за горами.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/59877/1699542>