Навалившись, Су Мо попытался с силой провернуть колесо управления, расположенное рядом с нефтяной скважиной.

Когда колесо достигло своего максимального прокручивания, шахта нефтяной скважины начала дрожать.

Через некоторое время подземные толчки стихли, и нефтяная скважина постепенно вернулась в спокойное состояние.

Затем из пяти гигантских труб послышались булькающие звуки, а к какофонии добавился гул дизельного генератора; звуковые вибрации почти вызывали головную боль.

Рядом с нефтяной скважиной автоматически появился простой экран размером с ладонь. В нем были перечислены все продукты, которые могут быть получены из нефтяной скважины, а также эффективность их добычи.

Всё, что нужно было сделать, это выбрать товар, нажать кнопку "подтвердить", и моторная нефтяная скважина будет непрерывно производить его в течение следующих двадцати четырёх часов!

В качестве теста Су Мо выбрал дизельное топливо и толуол - две вещи, в которых он остро нуждался в данный момент.

Когда выбор был завершён, экран вернулся в исходное положение.

Из шахты нефтяной скважины начали доноситься неистовые грохочущие звуки, а движения дизельного генератора также создавали шумы, которые можно было услышать с основания скважины.

- Ох, эта штука слишком громкая. Было бы прекрасно, если бы это место было заперто, но с дырой шум обязательно привлечёт не приятных гостей.

Су Мо взгромоздился на ящик для хранения и попробовал несколько способов уменьшить шум, доносящийся из нефтяной скважины, в том числе накрыть его крышкой, но ничего не сработало.

Когда он подошёл к двери, звук стал слабее, но всё ещё был отчетливо слышен.

После минутного раздумья ему в голову пришла одна мысль.

- Похоже, мне просто придется...

- Включить убежище номер два в состав своей территории!

Подумав об этом, в руке Су Мо появилась сверкающая черепашья броня. Это было целое ядро убежища, которое выпало, когда ранее был убит человек в очках.

Поврежденное ядро может быть интегрировано в убежище, чтобы увеличить его площадь.

Однако с целым ядром можно было бы мгновенно построить новое убежище, как над землёй, так и под землёй.

- Изначально хотелось сохранить это в качестве своего козыря, но сейчас, похоже, самое подходящее время им воспользоваться!

Он медленно потер верхнюю часть черепашьего панциря. Появилась голографическое сообщение:

[Запись]: Обнаружено, что игрок Су Мо является текущим владельцем этого убежища…

[Запись]: Права обнаружены и утверждены!

[Запись]: Подтвердите использование целого ядра убежища, изменив права собственности на текущее убежище и привяжите его к игровой панели!

Три сообщения отобразилось одно за другим. Убедившись, что всё в порядке, Су Мо тихо ответил: Да. Черепаший панцирь начал менять цвет и растаял в его руке.

Расплавленная жидкость из черепашьего панциря потекла на землю. Постепенно в убежище начали раздаваться звуки.

Как нежные волны, набегающие каскадом на берег.

Как шторм, пронесшийся по небу, или чудовищная приливная волна, разбившаяся о поверхность моря.

С закрытыми глазами Су Мо, казалось, чувствовал себя так, словно находился на одинокой лодке в море.

Под поверхностью моря акулы кружили вокруг скоплений заросших рифов.

Он открыл глаза, и иллюзии исчезли.

- Какие волшебные звуки! Кажется, я уже слышал нечто подобное раньше...

Су Мо почесал в затылке, сел на резервуар хранилища и продолжил ждать.

Когда он ранее модернизировал свой багги, эти звуки также можно было услышать из убежища.

Теперь, когда он привязывал убежище к системе, звуки появились снова. На этот раз они были чётче и громче, создавая невероятные эффекты.

Воспользовавшись временем, необходимым для объединения, Су Мо снова закрыл глаза и вернулся к своей морской иллюзии.

По сравнению со строительством убежища скорость этого соединения была значительно ниже.

После примерно получасового ожидания, в течение которого звуки резонировали в каждом уголке убежища, на игровой панели снова появилось сообщение.

[Запись]: Игрок Су Мо соединил 2 убежища. Пожалуйста, укажите главное и дополнительное убежище.

[Запись]: Пожалуйста, тщательно укажите последовательность. После успешного завершения никакие дальнейшие изменения не могут быть внесены, и некоторые функции будут отличаться от предыдущих.

- Хм? Главное и дополнительное?

То, что выскочило, было не первоначальным подтверждением для завершения процесса привязки, а скорее подтверждение с просьбой указать настройки убежищ на игровой панели.

Су Мо попытался пропустить это приглашение, но игровая панель вела себя подло. Возможность закрыть его была недоступна.

После четырех или пяти попыток Су Мо отказался от идеи найти ошибку в системе. Ему оставалось только следовать соответствующим инструкциям игровой панели и сделать свой выбор.

- Какое убежище я должен установить в качестве основного? Моё или это?

- Каковы различия в функциональности? Возможно ли, что дополнительное убежище не может быть обновлено? Это не имело бы смысла!

Наблюдая за неисправной дверью из сплава, Су Мо сидел на резервуаре хранилища в глубоком раздумье.

Если необходимо определить главное и дополнительное убежище, необходимо всесторонне рассмотреть вопрос о будущем развитии обоих убежищ.

С точки зрения безопасности убежище номер один было определенно лучше, чем убежище номер два.

Убежище номер один было погружено на пять метров под землю только с одной открытой дверью, что делало его идеальным подземным убежищем.

Однако убежище номер два было другим. Хотя это тоже было подземное убежище, его путь развития был совершенно другим.

Оно было окружено группой небольших холмов. Выйдя из нынешней главной двери на втором этаже, вам нужно будет всего лишь спуститься по короткой тропинке вниз, прежде чем спуститься на равнину.

Строго говоря, укрытие номер два больше походило на наземное укрытие и могло быть расширено в боковом направлении, когда придет время для развития.

- Я могу забрать механизм создания теплового оружия. И также взять все остальные мелочи. Моторная нефтяная скважина, пожалуй, самая ценная вещь здесь. Это определенно то, что нельзя переместить, и мне придётся полагаться на это для производства топлива в долгосрочной перспективе.

- Только одна нефтяная скважина?

Су Мо встал, когда его осенило.

Глядя на нефтяную скважину позади себя, он лихорадочно соображал. Без колебаний он выбрал убежище номер один в качестве главного убежища.

Учитывая, что у убежища номер два не было другого преимущества, кроме моторной нефтяной скважины, почему ему выбирать его?

При наличии системы выживания убежище номер один не займёт много времени, чтобы превратиться в более прочное и безопасное убежище, чем убежище номер два.

Не нужно было отказываться от основ!

После того, как Су Мо подтвердил выбор на игровой панели, диалоговое окно исчезло.

Появился новый интерфейс!

[Запись]: Поздравляю! Игрок Су Мо успешно привязал второе убежище.

[Запись]: Поздравляю! Игрок Су Мо заработал достижение [Второе убежище 5 уровня] и автоматически получает шанс розыгрыша в лотереи.

[Запись]: Во втором убежище обнаружены превосходные свойства, автоматически копируются в главное убежище.

[Запись]: Была обнаружена большая разница в уровне между главным и дополнительным убежищами. Дополнительное убежище получило единовременную корректировку на возмещение влияния.

[Запись]: Уровень дополнительного убежища будет заблокирован навсегда. Отключение обновлений. Превосходные свойства будут заблокированы навсегда. Убежище не получит превосходных благословений и улучшений.

[Запись]: Обнаружено, что игрок Су Мо владеет более чем 1 убежищем. Игровая панель автоматически откроет приглашение.

[Запись]: Автоматически появится сообщение о прочности, если другой игрок повредит или уничтожит главное и дополнительное убежище. Когда прочность упадет до 0, свойства убежища будут автоматически удалены с игровой панели.

Семь сообщений заполнили интерфейс, как прилив воды, врывающийся внутрь.

Су Мо начал читать первое сообщение. К тому времени, как он прочитал последние сообщение, его лицо расплылось в неудержимой улыбке.

Это можно было бы считать правильным шагом!

- Шанс на один розыгрыш пока сохранить. Все сообщения прочитаны.

После того, как эти слова были произнесены, все сообщения исчезли, и в поле зрения Су Мо появился совершенно новый интерфейс.

В то время как главного убежища был успокаивающий зелёный интерфейс, у дополнительного убежища был энергичный небесно-голубой.

Это не был оттенок, который повредил бы вашим глазам, как неоново-голубой, скорее, он выглядел как морская вода, текущая по интерфейсу.

Тонкие линии воды завибрировали в ответ на мысли Су Мо.

Появилась небольшая панель с просьбой назвать убежища.

- Я всегда называл их номер один и номер два, что звучит не очень хорошо. С таким же успехом можно было бы подражать убежищу Тундра и переименовать мои убежища тоже.

- Так, что касается первого убежища... Отныне оно будет называться Подземным Убежищем. Просто, легко запоминается и точно описывает его характеристики. Что касается второго...

Су Мо внимательно осмотрел обстановку убежища номер два, уставившись на задний план, на котором ещё не было видно никаких свойств. Начали появляться крошечные проблески вдохновения:

- Убежище номер два будет называться… Глубоководное Убежище.

После того, как Су Мо подтвердил название убежища, панель игрового интерфейса по какой-то неизвестной причине ненадолго задрожала, как будто она была счастлива получить своё название.

В следующую секунду появилась панель, содержащая все его свойства. Су Мо был ошеломлен, когда прочитал это!

[Глубоководное Убежище (дополнительное)]

[Уровень]: 5 уровень (Заблокирован, не может быть повышен)

[Описание]: Подземное убежище, полностью изготовленное из цемента и обладающее очень жесткой архитектурной конструкцией. Главная дверь убежища сделана из сплава и необычайно прочна. Здание имеет верхний и нижний этажи с отличной функциональностью.

[Площадь]: 220 м2*2 (высота этажа 4,2 м)

[Прочность]: 89% (повреждения обнаружены на небольших участках)

[Оборудование]: Механизм производства теплового оружия (ПТО), главная дверь из сплава третьего уровня, моторная нефтяная скважина…

[Превосходные свойства]:

[-] Защита от воды (Уровень 1)

Источник: По неизвестным причинам это убежище было благословлено Кланом Русалок из Мира Глубоководных Фантазий. Оно обладает незначительной способностью защищать от воды. Водоотталкивающая мембрана будет применена автоматически в случае нападения воды, создавая изолирующий пузырь, который предотвращает попадание воды.

[Доступные полномочия]: Возмещение ущерба. Предоставьте 22 поврежденных ядра убежища, чтобы перенести любой этаж этого убежища в главное убежище с немедленным вступлением в силу. Его площадь поверхности будет изменяться в соответствии со свойствами главного убежища, не превышая максимум 220□.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/59877/1900526