

Убив несколько цыплят и наполнив свою полоску еды, Хар начал бить дерево. Если бы незнающий человек увидел его, он бы подумал, что Хар обезумел.

Что-то невероятное, Хар не почувствовал ни капли боли, вместо этого часть дерева, по которому он бил, постепенно треснула, как будто кулаки Хара были металлическими, оказывающими мощную силу, только он знал, что на самом деле по ней просто случайно ударили.

Дерево, наконец, поддалось, и та часть по которой бил Хар, разбилась, а с неё выпало миниатюрное бревно, которое вошло в один из 9 голографических слотов.

На нижней и верхней части дерева остался чистый срез, самое безумное то, что верхняя часть осталась висеть в воздухе, так и желая вызвать у Ньютона сердечный приступ.

Хар продолжал бить дерево, не обращая на это внимания, как будто это было повседневной рутиной.

"Как мне теперь продвигаться?"

Хар остановился, когда дерево почти исчезло и осталось лишь несколько ветвей, которые, казалось, тоже воспринимали такое понятие как гравитация за реальность.

Теперь возникла проблема: он заметил, что для крафта не было голографического экрана, что мешало плавному осуществлению его планов.

"Инвентарь"

Хару только пришла в голову эта идея, он подумал о том, что это похоже на его статус, и без колебаний попробовал это.

"Ох, он действительно появился"

После мысли Хара перед его глазами предстал голографический экран, похожий на 2 всплывающих окна компьютера, с явными отличиями от остальных экранов.

Здесь его персонаж изображен вверху, слева от него 4 квадратных слота для размещения частей брони, справа от персонажа свободный квадрат и внизу 27 слотов для хранения предметов.

"Я могу открыть инвентарь и это здорово, но проблема остаётся та же"

Хар с сожалением сказал, что это потому, что функция крафта недоступна в этом окне инвентаря.

'Думаю, я ничего не теряю, попробовав это, все равно в данный момент я не могу думать ни о чем другом'

"Крафт"

Хар решил использовать в игре это слово, и, к его удивлению, это сработало:

Взору Хара предстал голографический экран, меньший и более простой, чем окно инвентаря, содержащий только «два ряда по 2 квадрата слева и отдельно стоящий квадрат справа, оба разделены стрелкой, указывающей на отдельно стоящий квадрат.

«Значит, книги рецептов нет...»

После того как Хар сказал это его лицо за хмурилось, в окне крафта не помощи для крафтов, лишь слоты для ресурсов.

«Башня хочет этим добавить сложности?, Хех, для меня это ничего не значит»

Хар взял деревянные бревна, по которым он ударился ранее, и перетащил их из окна с 9 квадратами в окно крафта, это было похоже на перемещение файлов на компьютере.

Он добавил все бревна в один из 4-х квадратов слева и мгновенно в свободном пространстве по другую сторону от стрелки что-то появилось, похожее на обрезное дерево.

Он щелкнул по нужным доскам и после преобразования всех бревен переместил их в одно из 9 свободных мест.

-Дубовые доски x24-

"На данный момент этого достаточно"

Хар взял доски и заполнил четыре квадрата в окне крафта, сразу же в квадрате справа появился стол с инструментами.

Он переместил стол в свой инвентарь и убрал древесину.

-Дубовые доски x20-

-Верстак x1-

"Если продолжить открывать окна, я ничего не смогу увидеть"

Он смотрел на эти окна и думал о том, как закрыть все эти голографические экраны, в следующую секунду они исчезли, словно читая его мысли.

"Ого, стоит ли мне начать воспринимать это как компьютер?"

Огромный, казалось, что мир был компьютерным столом, а его разум и тело были здесь мышкой.

«Раз уж это так, давайте попробуем функцию постройки»

Хар достал верстак из своего инвентаря, устремил взгляд на место на полу, при одной только мысли о его размещении миниатюрный столик исчез из его рук и появился в том месте, на которое он смотрел.

«Ха-ха, это действительно удобно»

Без дальнейших церемоний Хар положил левую руку на стол, и перед ним появилось новое окно.

Оно напоминает окно крафта, только здесь было три ряда по три квадрата в каждом.

Он перетащил 20 дубовых досок и разделил их на два квадрата по центральной колонны, оставив один квадрат внизу.

Он получил 12 палок и поместил их на оставшийся квадрат центральной колонны, а деревянный меч, появившийся справа, переместил в свой инвентарь.

После этого он переместил дерево из центрального квадрата и разделил его на два оставшихся места верхнего ряда, затем взял палку и заполнил это центральное пространство, сразу же в пространстве по другую сторону от стрелки появился деревянный шип.

"Теперь мне пора в каменный век"

На этот раз Хар запланировал легко пройти первый этаж, он хочет взять с собой как можно больше полезных вещей для последующих этажей.

Предметы Minecraft, такие как зачарованное оружие, золотые яблоки или тотемы бессмертия, должны иметь первостепенное значение. Если какие-либо из них будут выставлены на аукцион, участники наверняка предложат сотни тысяч долларов и тысячи ТР.

'В этот раз время не проблема'

Хар вспомнил старую новость, которую он увидел в Интернете: через несколько месяцев после появления башни в США было организовано мероприятие: все, кому исполнилось 18 лет, ждали конца месяца, чтобы войти в башню.

Тысячи молодых энтузиастов собрались вместе, чтобы попытаться докопаться до ядра мира первого этажа, по мнению правительства, это было с целью получения информации о том мире, только Хар знал, что они пытаются добыть много полезных ископаемых.

В то время инструментами пользовались лишь несколько десятков человек из богатых семей, но даже они были всего то изношенным и поломанным барахлом.

Они сломались вскоре после того, как начали добывать, а Бегуны не добились ничего существенного.

Дни здесь короче, длятся около 1 часа, после 31 часа раскопок, осады монстров, внезапных падений и голодной смерти лишь немногие хитрые люди остались в живых и телепортировались обратно в реальный мир.

Молодые люди были ошеломлены, в реальном мире прошел всего один день, плюс все погибшие сообщили, что вернулись живыми.

Правительство провело конференцию по этому поводу, радуясь тому, что все смогли вернуться живыми, но внутри они были разочарованы тем, что не смогли получить минералы из этого нового мира.

В отличие от других миров-башен, этот представляет собой обучение для новых бегунов, поэтому смерть не будет настоящей, в отличие от других этажей.

Помимо того, что это мир с самым легким доступом к минералам, но они просто исчезают при добыче.

Земля, камень, дерево, золото или алмазы?

"Так много потерянных полезных ископаемых, очень жаль"

Хару хотелось плакать без слез, когда он вспомнил эту новость.

"По крайней мере, они дали хорошую информацию"

31 час здесь, то есть 31 день, на самом деле — это 24 часа в реальном мире.

Смерть здесь не повлияет на вашу жизнь в реальном мире.

"Хе-хе, это дает мне 7-часовую фору"

Для других Бегунов это не имеет большого значения, но для него, который может войти и выйти из первый этаж, как если бы это был его дом, на самом деле это большое преимущество перед остальными.

Помимо того, что он может позволить себе сражаться с монстрами насмерть, чтобы заработать очки, он все равно вернется в реальный мир.

Он как будто играет в ультрареалистичный Minecraft в VR

Отложив в сторону мысли о своем будущем, Хар отправился реализовывать свои планы.

<http://tl.rulate.ru/book/98808/3363728>