

Как опытный геймер, Су Нан играл во многие игры и знал, что в некоторых играх существует очень строгий контроль над использованием игрового браслета. После активации браслета он автоматически привязывал официальную личность игрока и лишал его возможности продать браслет.

Но то, что он испытывал сейчас, было впервые.

"Судя по описаниям других игроков на форуме, в этой игре у игроков есть одна жизнь в день, и даже если они умрут, то возродятся на следующий день. Нет такой ситуации, когда персонаж оказался бы мертв навсегда".

"Может ли быть так, что смерть, о которой здесь говорится - это смерть самого игрока в реальной жизни?"

внезапно подумал он.

После этой мысли Су Нан сразу же почувствовал себя нелепо.

Он совсем недавно виделся с владельцем браслета. Не может быть, чтобы та девушка вдруг умерла за такое короткое время!

Кроме того, даже если владелец игрового браслета действительно умер, как игра могла об этом узнать?

Поразмыслив немного, Су Нан не смог понять причину, поэтому решил больше не думать о проблеме и продолжил читать уведомления игры. И у него тут же возник еще один вопрос.

"Похоже, что игра не выдала мне стартовый набор снаряжения! Что же случилось?"

Он видел много игр, в которых в начале игры выдается неплохое снаряжение или даже маленькие божественные звери, но на форуме этой игры он не видел никакой информации об этом.

"Может, за это отвечает какая-то скрытая настройка в игре?"

Подумав немного, он не стал долго колебаться и сразу решил подтвердить получение таланта, который ему оставила игра от предыдущего владельца браслета.

[Получение способностей таланта завершено, пожалуйста, проверьте панель личной информации].

Как только прозвучали эти слова, пейзаж перед Су Наном изменился, и он попал в тусклый мир.

Теперь он стоял на краю скалы, возвышающейся над обширной долиной.

[В 1785 году Даксуань вы попали в этот мир, управляемый Двенадцатью Императорами Демонов. Это мир, где демоны сеют хаос, а человеческая жизнь подобна траве. В этом мире статус человека крайне низок, а хозяевами мира являются монстры].

[Говорят, что предки человечества были хозяевами этого мира, но, к сожалению, из-за катастрофы Небесная и Земная жизненная сила была прервана, и практика была утрачена. С

тех пор люди стали лишь пищей для монстров].

[До тех пор пока тысячи лет назад кто-то случайно не обнаружил, что с помощью некоторых методов родословную монстров можно интегрировать в собственное тело, тем самым получив часть их способностей, что постепенно позволило людям обрести способность выживать].

[К сожалению, у этого метода есть фатальный недостаток. После слияния с кровью монстра, человеческое тело постепенно изменяет свой первоначальный облик, обретая черты родословной донора].

[Хуже того, по мере слияния все большего количества родословных, их различия не могут быть хорошо сбалансированы. В конце концов они выходят из-под контроля, и человеческое сознание оказывается под влиянием злой энергии демонической крови, превращаясь в монстра, управляемого злой энергией].

Строки текста прыгали у него перед глазами, быстро излагая предысторию и лор игрового мира. Но эту информацию Су Нан уже видел на форуме, так что сейчас просто мельком взглянул на нее.

Если вкратце, то предыстория игры такова: это мир, где демоны сеют хаос, и чтобы стать сильным в этом мире, нужно постоянно интегрировать в себя кровь демонов. Однако делать это не так-то просто, поскольку в этом методе есть куча опасностей. Это может привести не только к изменениям во внешности, но и к конфликтам родословных, в результате чего человек может потерять контроль над собой и оказаться во власти злой энергии.

[Мир демонов полон опасностей; здесь нельзя доверять никому, кроме себя].

[Чужак, если вы хотите выжить в этом мире, вы должны постоянно интегрировать в себя родословную могущественных монстров, чтобы получить их силу].

[Чтобы лучше выживать в Мире Демонов, пожалуйста, создайте себе новое имя].

"Ванг Нан"

Естественно, он не стал использовать свое настоящее имя, а просто придумал вымышленное.

[Создание шаблона персонажа прошло успешно]

[Персонаж загружается... Начало спуска...]

[Спуск персонажа прошел успешно. Посторонний, пожалуйста, начните игру и приятного путешествия].

Внезапно на него нахлынуло чувство невесомости, словно он падал с неба. Пейзаж перед глазами снова изменился.

Открыв глаза, Су Нан обнаружил, что лежит в комнате, пол которой устлан соломой. Прямо перед ним находилась толстая металлическая дверь.

"Голова так сильно болит, как будто кто-то сильно ударил меня по затылку".

От сильной боли Су Нан непроизвольно вздохнул и подсознательно потрогал затылок. К счастью, крови не было.

Едкая боль и слабость одновременно исходили от его конечностей. Прислонившись к стене, Су Нан приложил немало усилий, чтобы с трудом подняться.

Глубоко вдыхая сырой, затхлый воздух, он чувствовал себя так, словно все его тело было пустым и очень слабым.

Комната была тускло освещена, лишь красновато-желтый свет пробивался сквозь небольшое отверстие над металлической дверью.

Различные сенсорные сигналы тела поступали в его мозг один за другим, из-за чего у Су Нана создавалась иллюзия, что он находится в реальном мире.

"Не слишком ли реалистична эта игра?" удивился Су Нан. Это был первый раз, когда он играл в такую реалистичную и детальную игру.

"Ты не умер?"

Не дожидаясь, пока Су Нан продолжит радоваться новым впечатлениям, его прервал раздавшийся сзади удивленный голос.

Обернувшись, он увидел, что в комнате есть и другие люди.

Комната, в которой он находился, была не очень большой, всего около двадцати квадратных метров. В двух углах комнаты сидели на корточках четверо молодых людей лет двадцати. Все они выглядели изможденными и потрепанными, как будто пережили какое-то несчастье. Молодой человек, который только что окликнул его, сидел слева, а его одежда была так же изорвана.

Это была тюремная камера!

Его нынешняя личность была такой же, как и у остальных четверых: все они были заключенными в этой камере.

Как только эта мысль пришла в голову Су Нану, он быстро сделал грубый вывод о текущем окружении и своей личности в игре.

Не дожидаясь, пока Су Нан заговорит, молодой человек, говоривший до этого, вздохнул и продолжил: "Что толку от того, что мы не умираем? Мы все равно умрем не скоро".

Отчаяние, прозвучавшее в голосе юноши, вызвало у Су Нана нехорошие предчувствия.

Он уже собирался спросить о ситуации, как вдруг услышал слабые шаги за пределами комнаты.

Дада...

Дада...

Шаги раздавались ритмично от дальнего до ближнего угла.

Услышав эти шаги, Су Нан остался невозмутим, но остальные в тюремной камере вздрогнули, словно слышали что-то страшное.

"Они идут! Они снова идут!"

"Все кончено, каждый раз они забирают по два человека, а теперь нас осталось только пятеро, возможно, на этот раз моя очередь!"

"Я не хочу умирать... кто меня спасет..."

Лица молодых людей в тюремной камере побледнели, как будто перед ними стоял ужасный страх.

В это же время перед Су Наном появилась серия сообщений.

[Неизвестная опасность приближается, паника быстро распространяется. Хотя вы не знаете, что происходит, вы понимаете, что можете умереть здесь, если ничего не предпримете].

[Активировано задание "Новичок". Теперь вам доступна панель заданий].

[Разблокирована панель личной информации].

[Разблокировано личное пространство].

"Так все это начальный квест!"

Глаза Су Нана загорелись. Из форума он уже знал, что основной геймплей этой игры вращается вокруг заданий.

Игроки могли улучшать своих персонажей, выполняя ежедневные задания и задания основной сюжетной линии.

"Открыть список заданий".

Не раздумывая, Су Нан вызвал список заданий через свое сознание.

[Чужак, ты находишься под защитой Неба и Земли. Ты можешь обрести силу, выполняя задания новичков].

[Пожалуйста, выполните одно из следующих заданий, чтобы разблокировать ежедневные задания и основной сюжет].

[Задание для новичков 1: Побег из камеры № 19].

Сложность задания: 2 звезды.

Награда за задание: Родословная смертного уровня, Сутра демона смертного уровня.

[Задание для новичков 2: убить тюремщика]

Сложность задания: 3 звезды.

Награда за задание: Родословная смертного уровня, Сутра демона смертного уровня, 15 очков Силы Демона.

[Задание для новичков 3: убить неуправляемого воина].

Сложность задания: 4 звезды.

Награда за задание: Родословная смертного уровня, Сутра демона смертного уровня, 30 очков Силы Демона, семена техники.

[Примечание: Задания обновляются ежедневно. Выбор и выполнение заданий для новичков напрямую повлияет на открытие последующих основных и ежедневных заданий, поэтому выбирайте их тщательно].

Из трех заданий Су Нан мог выбрать любое. После беглого взгляда ему сразу же показалось это странным.

"Разве задания новичков не должны быть однозвездочной сложности? А здесь есть задания трехзвездочной сложности и даже четырехзвездочной?!"

"Почему здесь нет заданий с одной звездой?"

В Мире Демонов уровни сложности заданий варьируются от одной до четырех звезд, причем в каждом сюжетном фрагменте игры должно быть задание с одной звездой. Существуют ли более высокие уровни сложности, выше четырех звезд, пока неизвестно.

На форуме большинство игроков получали задания уровня одной звезды, и лишь очень небольшое количество игроков могло получить и пройти задания уровня двух звезд.

Тем не менее, многие люди до сих пор не смогли выполнить задания уровня одной звезды. Игроки, способные получить задания трехзвездочного уровня, конечно, могут существовать, но они встречаются крайне редко.

Что касается заданий четырехзвездочного уровня, то они вообще неслыханны.

"Это неправильно. В моем задании "Новичок" есть даже четырехзвездочное задание. Это возмутительно!"

"Может, это из-за того, что что-то не так с местом, где я начал игру?"

Су Нан внезапно подумал о такой возможности.

Эта возможность была весьма вероятной. Если место, в котором он находился, было не стартовой локацией-лягушатником для новичка, а продвинутой картой, то даже самые простые задания были бы для него крайне сложными на данном этапе.

"Начать с задания четырехзвездочного уровня - удача для меня или провал?"

Су Нан молчал. Благодаря форуму, он уже знал, что любые задания в игре были чрезвычайно сложными, причем настолько, что многие игроки не могли выполнить даже начальные и просто выходили из игры.

И пусть он унаследовал какой-то талант от другого игрока, он не был настолько самонадеян, чтобы думать, что сможет выполнить задания, которые не под силу другим, основываясь только на этом сомнительном бонусе.

Его взгляд пробежался по трем заданиям, но он не сразу сделал выбор.

Задание новичка имело огромное значение, и выбор требовал тщательного обдумывания.

Награда в игре состояла из трех частей: родословной, Сутры Демона и демонической силы.

Родословная была основой для культивирования. Только обладая родословной, можно было культивировать Сутру Демона, а для продвижения вперед требовалась сила демона.

В двухзвездочном задании было две награды - родословная и Сутра Демона, а в трехзвездочном добавлялась еще одна награда - 15 очков силы демона.

Награда за четырехзвездочное задание была еще больше: она давала не только на 30 очков демонической силы больше, но и дополнительное Семя Техники.

Такое вознаграждение нельзя было не назвать щедрым.

"Возможно, это и к лучшему. Чем выше сложность задания, тем щедрее награда".

"Но если я смогу выполнить двухзвездочное задание, то и последующие задания будут с достойной наградой".

Су Нан быстро перестроил свое мышление и успокоил себя.

Большинство игроков еще даже не завершили свои задания новичков. Если он сможет выполнить двухзвездочное или даже трехзвездочное задание, то сможет догнать большинство игроков, пусть он и пришел в игру позже них.

Возможно, это его шанс!

Подумав об этом, Су Нан быстро вызвал панель личной информации.

Он наконец-то захотел узнать, какой талант достался ему в наследство от предыдущего игрока.