

Наблюдая, Рен выбрал лес облепихи в 100 метрах к юго-западу от водоема. Это место кажется относительно безопасным и подходит для строительства временного жилища. Чтобы выбраться из пустыни, он должен оставаться у водоема, чтобы запастись едой и водой, постараться максимально восстановить силы и прихватить достаточно припасов. Ради безопасности включи виртуальную карту на полную, всегда обращай внимание на появляющиеся поблизости красные точки, обозначающие врагов, и старайся не приближаться к опасным животным. Бдительно продвигаясь, он тихо добрался до выбранного места, сделал несколько деревянных кирок и деревянных лопат и начал тут же рыть ямы. Хотя это и песчаник, есть в нем и блоки песка. Как-никак пустыня, но в основном там все-таки песчаник, и вырыть яму ступенчатым склоном вполне реально. Смастери деревянный люк, чтобы закрывать вход, безопасно копай под землей и создай длинный и узкий подвал со ступеньками. Вырыл на такую глубину, где уже почти не влияют наружные температуры, не так жарко, как в печи, даже прохладно. И только после этого стал расширять подвал спереди назад, слева направо. Сначала было три на три, потом пять на пять, семь на семь, девять на девять... Докопался, наконец, до пятнадцати на пятнадцать, и все деревянные кирки и лопаты, что были, износились. Опомнился, окинул взглядом довольно широкий подвал. Изначально планировал вырыть маленькую подземную комнату, лишь бы отдохнуть, а как копнул, так не смог остановиться. Если бы не слабые инструменты, он бы продолжал копать. В виртуальном рюкзаке много блоков песчаника и песка, они послужат строительным материалом или сырьем для создания предметов. Измельчив песчаник, получаешь песок, а из песка можно выдуть стекло. Конечно, без печи стекло не изобразишь. Подвал вырыт, с жильем разобрались. Следующая задача — добыть еду и воду. Из еды есть облепиха, но она очень кислая, ей проблему не решить. Рену придется охотиться и ловить животных, которые приходят на водопой, или ловить в водоеме рыбу, лягушек, черепах и даже змей, чтобы прокормиться. Проблема в том, что в воде плавают два больших крокодила, так что в воду за добычей не пойдешь. Удочки тоже нет. Придется отказаться от добычи в воде и ловить с помощью лука и стрел сухопутных животных, которые приходят на водопой. Что до воды, то в водоеме она мутная. За исключением поверхностного слоя, на дне практически одна грязь. Воды здесь пьет столько животных, что бактерий в ней наверняка полно, а значит, ее надо кипятить. Костер развести несложно, а вот для кипячения воды понадобится емкость. Сначала Рену пришлось немного глины выкопать рядом с водоемом и слепить из нее глиняные емкости, чтобы носить и кипятить воду. Учтите, что опасные животные будут патрулировать территорию в поисках добычи, так что здесь небезопасно. Нужно быть начеку. Поскольку здесь как в игре, можно ставить блоки ногами, а это значит, что можно так же расправляться и с животными. Рен поместил блоки песчаника из виртуального рюкзака на панель быстрого доступа, чтобы пользоваться ими, когда нужно. Оружие, инструменты и другие предметы из панели быстрого доступа появляются в руках, когда он хочет их использовать. В таком случае, когда убежать обратно в подвал уже поздно, можно подпрыгнуть и быстро поставить блоки, чтобы оказаться достаточно высоко, чтобы увернуться от их атак. Если животные отказываются уходить, можно атаковать их копьями или стрелять в них из лука, чтобы взять преимущество. В рюкзаке на данный момент есть 27 бревен, 16 поленьев, 30 длинных веток и 46 коротких веток. Бревна можно порубить топором на дрова, а дрова — это важный материал для производства большинства предметов.

Длинные ветки можно ножом порезать на деревянные копья, но лучше всего было бы использовать их, порезав на более мелкие ветки для изготовления деревянных стрел.

Одну длинную ветку можно порезать на три более мелких, а мелкие уже использовать как заготовки для деревянных стрел.

То есть, Рен может изготовить более сотни деревянных стрел и не бояться остаться без них при столкновении с опасностью.

В конце концов, неподалеку находится облепиховый лес, где можно в любой момент запастись ветками.

А вот камней, конечно, маловато, хотя каменные ножи и не могут закончиться за раз.

Для начала стоит превратить все имеющиеся 46 мелких веток в простейшие деревянные стрелы, которые подойдут для большинства ситуаций, а длинные ветки – они и без того пока не годятся.

Каменным ножом можно также счищать шкуру и резать мясо, чтобы смастерить дополнительные приспособления.

В конечном итоге, изготовление 46 деревянных стрел заняло немало времени.

После этой подготовки Рен вышел из подвала, раскрыл виртуальную карту и убедившись, что снаружи нет враждебных красных точек, открыл люк и направился к водопою.

Не успел он отойти от водоема на пятьдесят метров, как неподалеку, всего в десяти метрах от него, появилась красная точка, которая слегка его напугала.

Внимательно посмотрев на виртуальную карту, он заметил четыре слова над красной точкой: «Пустынная гадюка».

Согласно расположению красной точки на карте, это был единственный путь к водопою под облепиховым деревом.

Он подумал, что гадюка, наверное, вылезла из гнезда на охоту, а система определила ее только при приближении.

Отступить Рену было нельзя. Воду надо было набрать, а чтобы изготовить глину, ему нужна была глина с водополя.

Что касается ядовитой змеи, ее можно просто обойти.

Взяв в руки деревянное копьё, он попытался держаться подальше от пустынной гадюки и пройти небольшой круг.

Но пустынная гадюка неожиданно направилась прямо к Рену и быстро приблизилась к нему.

Это было странно, ведь в нормальных условиях змеи редко нападают на людей, если им не мешать.

Может быть, это изменение, появившееся из-за системы? Если Рен получил игровые характеристики персонажа, может, система нападает на него, когда он входит в радиус досягаемости враждебных существ?

Видя, что пустынная гадюка движется к нему, Рен глубоко вздохнул, поднял копьё и тихо сказал: «Если ты не подойдешь, мы не испортим воду в реке! А если подойдешь, то погибнешь!».

Ядовитых змей он все же побаивался. Во-первых, в пустыне не хватает припасов. Его могут искушать ядовитые змеи, и тогда ему останется только ждать смерти. Здесь нет антидота и противоядия от ядовитых змей, поэтому от этих тварей зависит его собственная жизнь.

Но пустынная гадюка явно не собиралась его отпускать и шла прямо напролом.

Рен понял, что ему не убежать, и мог только стиснуть копьё и смотреть на пустынную гадюку.

Хотя и страшно, но у него был свой план. В конце концов, у него в руках было копьё. Если удержать его до того, как пустынная гадюка нападет, появится возможность победить.

«Свист~» Пустынная гадюка подползала все ближе и ближе, подняв голову и готовясь к атаке.

Рен, держа в руке копьё, пристально смотрел на нее.

Когда пустынная гадюка неожиданно бросилась, он ударил копьём, как раз угодив ей по голове.

Пустынная гадюка быстро обвила шею копьё, пытаясь вытащить голову.

Рен изо всех сил придавил копьё, а затем положил его на землю и наступил на него. Он переключился на подручный твердый песчаник и ударил по придавленной голове змеи.

«Треск!» Блок песчаника попал точно в голову змее и прижал ее к земле.

Голова пустынной гадюки была раздавлена, и ее тело дергалось несколько раз, прежде чем замереть.

[Система] Вы убили пустынную гадюку и получили 5 очков опыта.

Рен почувствовал облегчение, увидев, что красная точка исчезла с виртуальной карты, а в ушах прозвучало сообщение системы.

Оказывается, блоки тоже можно использовать вот так!

Вот в чем дело: когда ты находишься на возвышенности, окружённый дикими зверями, ты можешь использовать блок, чтобы упасть и убить врага, даже не тратя лук и стрелы.

<http://tl.rulate.ru/book/108051/3958871>