◇

- Хорошо, что заранее подготовил место для сна. Воздух здесь влажный, так что утром довольно холодно.

Прохладный ветерок, прокравшийся свозь щели дома и коснувшийся кожи, разбудил меня. Когда я вышел на улицу, чтобы взглянуть на небо, то увидел ущелье, поделенное на две половины: ярко-красную и синюю.

Теперь мой разум прояснился, поэтому я задумался о времени. Если считать, что местные сутки также равны 24 часам, и я нахожусь в той же широте, что и Япония, тогда закат начался примерно с 6 до 7 вечера, а потом я наблюдал за местным пейзажем около двух часов и ушел спать примерно в 9 вечера. Если я действительно нахожусь в другом мире, то, конечно, нет никаких гарантий, что земной календарь здесь имеет смысл, но на моих наручных часах сейчас 5 утра, так что я, наверное, проспал около 8 часов.

«Ах, вот бы я мог часть этого времени потратить не на сон, а на игры…»

Мне вспомнилась игра, которую я недавно загрузил для ПК. Действие в ней происходит в постапокалиптическом пустынном мире, а игроку необходимо исследовать пустынную землю и добывать различные материалы для изготовления собственного оружия; в то же время вы ищете остатки человечества, которые по слухам находятся под пустынными руинами и держат при себе огромные запасы оружия и транспортные средства. В игре встречались неигровые персонажи (НИП/NPC), пережившие крах цивилизации, они сотрудничали или враждовали с игроком в зависимости от различных параметров. Любителям сетевого многопользовательского взаимодействия в ней было бы одиноко.

Говорят, что игры зависают в среднем после 80 часов непрерывного геймплея, но я «играю» здесь уже около 12 часов и неплохо провожу время. Несмотря ан мои предположение о попадании в игру, можно сказать, что я уже настроился жить здесь, однако всё зависит от точки зрения.

- Если солнце поднимается так же, как на Земле, значит, ущелье идет с севера на юг, а дверь домика выходит на юг.

Посмотрев в небо, я попытался сделать смутные предположения о своем местонахождении.

Опять же, если это действительно естественная среда, тогда можно было бы что-то выяснить,

используя окружающую растительность и деревья, обращенные к солнцу. Но было сложно определить прямой угол солнечного света, так как он многократно отражался от стен ущелья.

«Хотелось бы немного осмотреться вокруг, но лучше сперва обзавестись каким-нибудь оружием...»

Я видел средневековые мечи, копья, булавы и несколько видов металлических доспехов в каталоге. Вчера я абсолютно не ощущал присутствия опасных животных или чего-то еще, но если продаются подобные товары, значит, есть от чего защищаться.

- Окей, тогда сначала найду подходящую для добычи камня скалу, потом прикуплю оружие и пойду, наконец, исследую ущелье.

После того, как раздобыл еще 20 кусков камней, я в четыре подхода отправил их в обменную коробку, после чего купил деревянную тачку, копье с железным наконечником и чугунный кинжал. К тому моменту солнце достигло зенита, поэтому сейчас приблизительно должен быть полдень. Принявшись грызть свой твердый обед, я осмотрел долину. Ущелье простиралось примерно на 700-800 метров на север и юг от моего дома. Если мои расчеты верны, то это в сумме примерно 1,5 километра. Крутизна скалы была неизменна по всей длине оврага, и, казалось, не было простого способа спуститься сюда с поверхности.

Ширина каньона около 30 метров, хотя он, казалось, расширялся до 50 метров в нескольких местах, где скала слегка опускалась. Похоже, мне не нужно беспокоиться об опасных животных или внезапной атаке врагов внутри ущелья, но бегство было также невозможным.

Перед утренней частью работы я использовал Инструменты Управления Подземельем, чтобы получить информацию о кирке. Обнаружилось, что моя Духовная Сила была восстановлена, когда я проверил экран состояния. Каким-то образом она, похоже, пополнялась со временем. Духовная Сила восстанавливалась со скоростью около одной единицы в час, если я передвигался или работал, и около двух, если отдыхал. Полное восстановление производится, если поспать, по крайней мере, семь часов.

Помимо проведения экспериментов с коэффициентами восстановления Духовной Силы, я попытался использовать умение Оценка на разных растениях в ущелье и нашел две многообещающие разновидности растительной жизни.

Имя: Суховлажное деревоОписание: Дерево, которое растет в местах с обильной влагой. Говорят, что вся влага хранится внутри ствола, а в его ветвях влаги нет. Без воды дерево быстро увядает. Годится на дрова. Достигает зрелости быстро. Если посадить ветку или семена, оно может достигнуть нескольких метров в высоту в течение одной недели.

Именно такую информацию я увидел, оценив один из кустарников с тонкими искривленными стволами возле дома. По всё видимости, оно хранит воду внутри, поэтому будет крайне полезным, когда понадобится чистая вода, кроме того, можно использовать это дерево в качестве дров.

- Но сам ствол скрученный и тонкий, так будет трудно использовать его для строительства?

Я собрал около 30 веток и посадил их возле домика. Этого должно быть достаточно, чтобы обеспечить себя дровами, если все будет хорошо.

Имя: Голубой МохОписание: Мох, который растет в местах с большим количеством чистой воды. Способен расти без солнечного света, пока есть вода. Может излучать бледное свечение. Без воды не увядает и продолжает излучать свой характерный свет, но не размножается.

Другой вещью, которую я оценил, был этот мох. Оказалось, что ночной волшебный вид оврага объясняется тем, что повсюду растет этот самый мох. Если положить кусок внутри стеклянного контейнера, он станет удобным источником света. На самом деле я не занимался добычей под землей, но если соберусь построить лабиринт, то смогу установить внутри через определенные интервалы, чтобы обеспечить лучшее освещение, чем при использовании расходуемых факелов.

Даже если свет довольно слаб, он был достаточно ярким, чтобы осветить область, в которой растет. Это сделало его сильным соперником в качестве источника света по сравнению с теми источниками освещения, которые можно было бы найти на Земле. Поскольку его в долине росло огромное количество, то факт, что его легко получить, оказался настоящей находкой. Что касается оценок, я думал, что нет необходимости переоценивать тот же тип предмета, если это было сделано раньше, но похоже, что это не так. Необходимо использовать навык (и тратить Духовную Силу) каждый раз.

Я посадил несколько ветвей Суховлажного Дерева, которые собрал раньше у дома, и выкопал еще каменных блоков. Уже к вечеру я закинул их в обменную коробку. Орудовать тачкой оказалось довольно сложно, поскольку колеса были изготовлены из дерева, но она однозначно облегчила работу. Невозможно недооценить полезность инструментов.

Мне казалось, что дни здесь проходили быстрее, чем на Земле. Хотя, возможно, мне просто так казалось, поскольку я был постоянно занят, втянувшись в «игровой процесс».

«Хмм… ручной труд, конечно, тяжеловат…»

После обеда еще раз заглянул в электронный каталог. Солнце опускалось и заменялось синеватым светом мха. Я продолжил питаться вяленым мясом и хлебом, но прекрасно помнил, что полагаться исключительно на консервированную пищу не только плохо для экономии, но и для общего здоровья. В Тундре продавались свежие овощи, но цена заставляла подумать дважды, и, несмотря на это, они быстро распродавались.

Когда я спокойно просматривал каталог, то заметил кое-что. В то время как фактический процесс сбора и доставки оставался таким же загадочным, количество товаров, проданных через этот сервис, в основном обновлялось в режиме реального времени, когда люди что-то покупали или приобретали. Я мог сказать, потому что каменные кубы, которые я продавал, находились в категории «Камень».

Черный теневой камень - строительный камень (10x3 м.) == 1300 DL

Продавец: Менеджер, Лабиринт # 228

Оценка: □□□□□Рецензент: Менеджер, Лабиринт № 172

- Камень хорошего качества, хотя его слишком мало. Это высококачественный черный теневой камень, поэтому он подходит для строительства интерьеров. Вы также можете придать ему хороший блеск после небольшой полировки. Хотел изготовить каменную стену, но количество, доступное для покупки, оказалось недостаточным, поэтому сдался. Ожидаю увеличения производства в будущем. Будь камни чуть поменьше, можно выложить из них дорожки.

В системе Тундра вы не получаете дополнительного вознаграждения, даже если ваш товар был продан после его размещения в каталоге. Но, увидев, что кто-то купил проданные мной камни и оставил обзор, я обрадовался. Сам того не заметив, я улыбнулся, как идиот.

Кроме того, я решил запомнить этот комментарий в отношении увеличения производства. Проверив пищевые ингредиенты, я понял, что овощи были популярным продуктом для обзоров. Казалось, что они постоянно продаются сразу после размещения в каталоге. Из-за такого большого спроса цена тоже увеличивалась.

Я искал семена и саженцы, чтобы посмотреть, смогу ли я самостоятельно выращивать урожай, тем не менее, выращивание культурных растений оказалось весьма сложным даже в этом мире. Затем попытался найти более конкретные примеры фруктов и семян сельскохозяйственных культур в каталоге.

Семена Ледяного Фрукта == 800 DLПродавец: Менеджер, Лабиринт № 28

Оценка: □□□□□Рецензент: Менеджер, Лабиринт № 35

- невозможно использовать в пустыне. Я подумал, что всё получится, если закопаю его достаточно глубоко, ведь на глубине достаточно холодно, но оно засохло на 10-ый день, это может иметь какое-то отношение к качеству здешней воды.

Оценка: □□□□□Рецензент: Менеджер, Лабиринт # 785Окружающая среда: Вечная мерзлота

- Сладкий, восхитительный! - Примерно через 40 дней после посадки вы можете получать за каждый урожай около 10 фруктов, настолько больших, что они не поместятся в вашу руку. Кожица довольно жесткая, но сладкая и вкусная. Самое лучшее, что он не замерзает даже в моих суровых условиях!

Семена Сухого Риса == 3000 DLБренд: ~ Дьявольский Взгляд ~Продавец: Менеджер, Лабиринт # 421

Оценка: □□□□□Рецензент: Семья Менеджера, Лабиринт # 48Окружающая среда: что-то вроде саванны?

- Все отлично, кроме имени бренда, - потребовалось 80 дней для сбора урожая. Я счастлив, что он устойчив к засухам. Урожай был не плохим, но и не особо вкусным. Поделился им с соседней деревней, и он стал довольно популярным, но я не смог ответить, когда они спросили меня о названии бренда ...

Оценка: □□□□□Рецензент: Менеджер, Лабиринт # 601Окружающая среда: Умеренный влажный климат - плато

- Он устойчив к сухости, но слабеет от холода? - Собрал после 65 дней со дня посадки. Выращивал его на пробном поле. Огромный плюс, что нет необходимости в постоянном поливе. В тот же день началась зима, часть замерзла и иссохла, поэтому мне пришлось вытирать слезы, собирая урожай, поскольку большая часть еще не созрела. Вкус был приятным, но мой климат, скорее всего, слишком суров для него.

Как вы могли заметить, оказалось, что нет ничего фантастического в плане роста посевов. Есть много игр, направленных на казуальных игроков, в которых урожай можно было собрать примерно через один-пять дней после посадки. Но здесь культурам требовалось время для роста. Это было полезно, что рецензенты описали климат и время сбора урожая в своих комментариях. Мой тренировочный период закончится, прежде чем я успею собрать некоторые из этих культур с длительными периодами роста. У меня не было роскоши растить и собирать их, учитывая ограничением по времени.

Сырое мясо и рыба были дешевыми, но долго не залеживались. Хотя всяческие предметы роскоши и созданные другими товары подолгу оставались на складе... Судя по собранной мной информации, руководители с лабиринтами, расположенными на лугах или местах со спокойным умеренным климатом, занимались сельским хозяйством. Казалось, что не существует какого-либо вида теплиц, поэтому сезонное влияние затронуло всех. Сейчас начало

лета, поэтому множество разнообразных съедобных растений мелькало в каталоге, но большинство из них были горькими по сравнению с обычными овощами. И, самое главное, требовалось больше времени и усилий, чтобы обработать упомянутые растения для избавления от неприятного вкуса.

"Хм? Может быть, это окажется полезным?"

Когда я проверял каталог, моя рука остановилась на одном из сезонных предметов.

Семена Тыквенного Фонаря == 150 DLОсталось на складе: 3

Оценка: □□□□□Рецензент: Семья Менеджера, Лабиринт # 601

- Для сезонного украшения интерьера. Убедитесь, что вы не оставляете ничего сырого внутри! Он прорастает, как только посадите его, и сможете сорвать достаточно большую тыкву для изготовления фонаря примерно через день. Корка довольно крепкая, поэтому необходимо будет подготовить инструмент для их обработки. Повторяю, будьте осторожны, чтобы не оставить ничего сырого внутри фонарей, иначе будет плесень!

Оценка: □□□□□Рецензент: Семья Менеджера, Лабиринт # 48

- мы повредили один, когда пытались изготовить фонарь с мамой, но получилось очень страшно, когда закончили!!!

Вроде фонарей, которые изготавливают на Хэллоуин, верно? Похоже, такие фонари добавляют во многие онлайн-игры.

- Да, та самая штука, которую внедрили ради сезонного ивента и не удалили, из-за чего ее можно использовать и после.

Наверное, они чувствуют себя одинокими на этом складе, брошенными. Казалось, что было много комментариев, предлагающих выбросить внутренности тыкв, используемых для фонарей. Все говорили, что это не вкусно. Не похоже, что внутренности были ядовиты или вроде того. Практически, эти тыквы использовались только ради одного ивента. Кроме того, можно было получить урожай уже на следующий день.

При свете Голубого Мха я заказал оставшиеся три на складе, закинув оставшиеся деньги в копилку.

"Большое спасибо!"

- Знаете... этот голос каждый раз разрушает атмосферу погружения.

Перевод: BaconTheCat

Редактура: Ubyu_vseh

http://tl.rulate.ru/book/15429/393429