

## Глава 1. Легендарный Замороженный Экран

Он вздохнул. Это был 200-й раз, когда он делал это. На самом деле прошло шесть месяцев, но внутри игры прошло более трех лет.

Инстинктивно он нажал на опцию "Тренировка внутренней силы". Сначала тридцать шесть внутренних циклов, затем пятьдесят четыре больших цикла, и все это должно быть сделано в течение одной секунды. Все его дни были проведены так.

Все это было не из-за того, что он был такой трудягой, и любил много тренироваться -- он просто не имел другого выбора...

Он был в онлайн-игре под названием Дзян Ху, которая была разработана, чтобы воссоздать древний мир, наполненный боевыми искусствами и воинами. В игре использовалась полностью цифровая система, чтобы конкурировать с D & D (Походу Dungeons and Dragons), популярной игрой с Запада.

Игра началась 18 октября 2181 года; он работал уже более 250 дней.

Дугу был одним из первых, кто начал играть в эту игру. В игре наказание за смерть не было суровым; Никто не терял никаких настроек или функций, только снаряжение и аксессуары.

Но, честно говоря, если в снаряжение не входили волшебные амулеты или секретные зелья, то в случае потери они не имели большого значения.

Хотя игра не заставляла вас начинать все заново, у нее были и другие способы дисциплинировать вас.

Как и сейчас, Дугу был слеп. Он понятия не имел, где он, его уши и рот были прикрыты; у него не было возможности получить помощь. Его конечности были привязаны к колоннам, поэтому он даже не мог покончить жизнь самоубийством. И он был таким последние семь месяцев.

На игровом форуме игроки называли это состояние «замороженным экраном». Это было похоже на то, когда игры буферизовались или останавливались много лет назад.

Быть таким было хуже, чем быть уничтоженным; и Дугу был не единственным таким. Пока что единственный способ выйти из этого состояния - стереть свою учетную запись и снова зарегистрироваться.

Дугу не хотел этого делать.

В игре уникальностью Цзян Ху было развитие своей внутренней силы. Чтобы использовать аналогию из романов о боевых искусствах, внутренняя сила была единственным, что нельзя обмануть.

Если человек тратит три часа в день на медитацию и развитие своей силы, он может завершить тридцать шесть циклов внутренней силы и увеличить силу примерно на двенадцать пунктов.

Все знали от своего учителя, что тридцать шесть циклов - это максимум, или можно сойти с ума.

За ежедневную сессию продолжительностью двадцать минут можно было сделать один большой цикл силы, который не имел ограничений, но даже если бы он делал это каждый день

и ничего больше, это было всего семьдесят два раза в день и увеличение на двадцать четыре пункта личной силы.

Таким образом, лучший способ тренироваться ежедневно - выполнять тридцать шесть внутренних циклов плюс пятьдесят четыре больших цикла и набирать тридцать очков силы.

Там не было никакого способа обмануть. Даже если вы будете читать продвинутый уровень, вы не окажетесь на вершине в одночасье.

Даже если бы вы знали лучшие боевые искусства, вы могли бы работать быстрее, но все же не сразу получите все.

Дугу действительно повезло. В первый день игры ему повезло приобрести копию "Секретов медитации Шаолиня" в студии боевых искусств.

Обычно в таких студиях учат только "Основным секретам". Очень немногие люди смогли получить «Секреты медитации Шаолиня».

«Секреты медитации Шаолиня» были фундаментальной тренировкой для учеников Шаолиня, который помогал предотвратить одержимость демонами. Внутренний индекс роста мощности: 8.

Дугу не знал значения индекса роста, но он мог сказать, что этот метод увеличивал силу быстрее обычной медитации примерно на пять процентов.

У Дугу было преимущество с самого начала игры, и он никогда не чувствовал себя довольным.

Если бы он удалил аккаунт и начал все сначала, у него не было бы никаких преимуществ, и было бы стыдно отказаться от обучения своей внутренней силы.

Так как он застрял в игре, ему ничего не оставалось, как тренировать свою силу; его внутренняя сила была уже более сорока тысяч.

У так называемых топ-игроков было не более тридцати тысяч, поэтому Дугу еще больше не хотел стереть свой аккаунт.

Теперь его единственной надеждой было то, что внутренняя сила дала бы ему какую-то дополнительную силу.

Однажды, возможно, он сможет использовать свою внутреннюю силу, чтобы вырваться на свободу.

По мнению некоторых экспертов, у начинающих НПС в игре было от 20 000 до 30 000 очков, а у тех, у кого были свои имена, - от 50 000 до 60 000 очков, а у лучших НПС больше миллиона.

Внутренняя сила Дугу все еще находилась на начальной стадии, поэтому ему потребуется время, чтобы вырваться на свободу.

В скучных играх обычно было мало игроков, но единственной скучной частью Цзян Ху была его тренировка внутренней силы.

В игре были очень реалистичные смоделированные сцены; его задачи были сложными и интересными - намного лучше, чем в других играх. Лучшая часть была его боевая механика с системой очков, контролируемой сетью, которая делала бои потрясающими. Другие файтинги

казались устаревшими, и многие игроки перешли сюда.

Время, проведенное в медитации, не всегда было скучным. У Цзян Ху был форум внутри игры, поэтому, пока игроки выполняли автоматические задания, они все еще могли просматривать сообщения.

Дугу не очень-то интересовала новости; он только хотел узнать о тренировке внутренней силы. Другие игроки были заняты обсуждением боевых приемов. Они еще не дошли до стадии конкуренции с внутренней силой.

Бойцовский клуб, Тайцзи клуб, многоборье, клуб сознания... На форуме уже было полно разных клубов.

Разрабы Цзян Ху были умны, и сделали игру настолько увлекательной, что игроки были одержимы им.

Вздыхнув, Дугу вышел из форума и вернулся в знакомую темноту. Внезапно перед его глазами вспыхнула белая вспышка, и пылающий жар стекал по его голове, вызывая головокружение.

Ему потребовалось некоторое время, чтобы понять, что это значит, что он приобрел новый навык.

<http://tl.rulate.ru/book/17940/416982>