

ГЛАВА ШЕСТНАДЦАТАЯ

Сегодня я закончил работу рано.

Вернувшись домой, я позвонил Сайонаре, чтобы узнать, как у нее дела на работе. Просто еще один скучный день. Затем я спросил ее, не возражает ли она, если я войду в игру и займусь какой-нибудь работой.

После нашего разговора, я забрался в свою игровую капсулу и погрузился в апокалипсис.

Было 2 часа дня игрового времени на 5-й день. Это дало мне достаточно времени, чтобы сделать все необходимое.

Во-первых, я проверил внутреннюю часть нашей базы, чтобы убедиться, что ничего не было потревожено. Я понятия не имел, могут ли другие игроки украсть наши вещи или повредить их, пока мы выходим из системы, но все казалось в порядке.

Я открыл дверь и прокрался к лестнице, ведущей на нижний этаж. Все шипы выглядели нетронутыми. Игроки всегда могли подняться на второй этаж, но наружные стены здания были сложены из двойного кирпича, поэтому им потребовалось бы некоторое время, чтобы прорваться. По крайней мере, если у них были основные инструменты, как у нас.

Даже если игроку все-таки удалось проникнуть на нашу базу, все важные предметы были на наших персонажах, а не в сундуке. Это помешало бы кому-либо украсть наши лучшие вещи, так как наши персонажи исчезали, когда мы не были зарегистрированы в игре.

Возможно также, что другие игроки не могли повредить базу другого игрока. Но я надеялся, что это не одна из таких игр. Нам с Сайонарой понравился бы вызов, брошенный другими игроками, если они могли уничтожить ваши вещи.

В большинстве многопользовательских игр на выживание с PVP, другие игроки были большей угрозой.

Кроме того, это означало, что мы могли атаковать другие базы игроков и грабить их с трудом заработанные предметы! Большинство игроков были одиночками. Нас было двое, и мы полностью доверяли друг другу, что давало нам преимущество.

В отличие от некоторых игр, где "друг" стрелял бы тебе в спину ради прикола, мне не нужно было беспокоиться о том, что меня предаст моя подруга.

Как только мы продвинемся дальше и будем иметь доступ к лучшим ресурсам, мы сможем создавать сейфы или другие труднодоступные контейнеры для хранения, чтобы другим игрокам было трудно забрать наши вещи.

Наши сумки и карманы могли вместить немного. Контейнер для хранения вещей в такой игре был обязательным.

Я вернулся в нашу укрепленную комнату и закрыл за собой дверь. До ночи орды оставалось два дня.

Необходимость работать весь день в реальном мире и иметь возможность войти в систему только в середине-конце дня игрового времени, означало, что у нас не было много дневного времени, чтобы подготовить эту базу и нас самих к орде.

Размышляя о том, как нам лучше защитить нашу базу, я разжег костер и сварил яйца, которые мы нашли в начале нашего приключения. Я смешал два из них с волчьим мясом и приготовил яичное мясо (+20 к голоду), что бы это ни было. Остальные 4 яйца я сварил на огне, затем съел, восстановив свою еду до 90%.

Затем я вскипятил воду, которую собрал на озере, когда счищал с себя гной и кровь. Когда она остыла (через 1 минуту после кипячения!) Я выпил одну, восстановив мой уровень жажды до 85%.

Черт побери, нам нужно было как можно скорее найти еду и воду. У нас почти закончились съестные припасы, и все, кроме еды, которую я только что приготовил, могло вызвать у нас пищевое отравление. Хороший способ заставить игроков перейти от поедания отбросов к приготовлению пищи.

С озером впереди вода не была большой проблемой, при условии, что у нас был доступ к костру, чтобы вскипятить ее. Если бы у нас была удочка, мы могли бы ловить рыбу, хотя мне не нравилась идея ловить рыбу на озере.

Оно было слишком открыто.

Я оторвал взгляд от костра, когда мне пришла в голову идея о том, как мы должны построить нашу базу. Мы собирались остаться здесь только до восьмого дня, а потом найти другое место для постоянной базы. Это означало, что мы не хотим тратить слишком много времени или ресурсов на защиту этого места. Как только мы покинем его, мы уже не вернемся.

Моя идея насчет этой базы должна сработать.

Нужно утыкать нижний этаж деревянными пиками, а затем сломать лестницу, чтобы мутантам было трудно подняться к нам. Установить деревянную лестницу, взобравшись по ней выбить часть потолка, давая нам доступ на крышу.

Крыша прекрасное место, откуда мы можем отстреливаться от мутантов, а также дает прекрасный обзор нашего окружения. Нужно также выломать часть стены и построить дверь

во внешней стене этой комнаты.

Эта дверь будет нашей точкой входа и выхода. На внешней стене разместить временную лестницу или просто использовать ботанические столбы, чтобы добраться до двери.

Последний вариант казался самым безопасным.

Самые важные вещи, которые нам понадобятся, - это дерево для шипов и лестниц, перья, палки и камни, чтобы сделать каменные стрелы, второй лук для меня и, что не менее важно, достаточно еды, чтобы хватило на следующие три дня.

Последнее будет самым трудным. Нам нужно было сбалансировать добычу припасов с работой на нашей базе.

Первым делом я принялся за работу, пробивая дыру в двойной кирпичной наружной стене. Потребовалась вечность (аж два часа игрового времени), чтобы выломать один блок. К тому времени, как я приступил ко второму, Сайонара вошла в игру.

Она обняла меня сзади и поцеловала в затылок. - «Привет, детка.»

Я продолжал рубить стену, солнечный свет лился сквозь дыру, которую я уже проделал. - «Рад, что ты пришла.»- Я склонил голову к стене. - «Хочешь присоединиться к веселью?»

Сайонара поморщилась. «И давно ты этим занимаешься?»- Она вытащила топор и ударила им по кирпичному блоку, который я ломал.

Я закатила глаза. - «Ужасно давно.»

Если бы мы работали вместе, мы бы уничтожили второй блок в течение часа. Пока мы работали, я рассказал ей о своих планах относительно базы.

«Мне это нравится.» - Она остановилась и съела немного консервов, затем выпила 2 банки содовой. - «У нас почти закончились еда и питье.»

«Да. Завтра нам придется отправиться в путь и поискать еще что-нибудь. Может быть, после ночи Орды мы проведем несколько дней, очищая здания и другие достопримечательности на пути к поиску новой базы.»

«Ты уже смотрел на карту?»- Спросила она, орудуя топором.

«Еще нет. Я сделаю это после наступления темноты.»

Наконец, блок раскололся, и снаружи подул легкий ветерок. – «У нас еще есть несколько часов дневного времени.» Я подошел к сундуку для хранения. – «Положи сюда все, что тебе не нужно, и давай спустимся и соберем ресурсы.»

Через пять минут мы снова были в лесу. Пробираясь между деревьями, выискивая в подлеске ресурсы, мы постоянно следили за опасностью. Я нес свое охотничье ружье, а Сайонара держала лук.

Мы собирали камни, палки, дерево, траву и искали гнезда птиц, когда находили их, собирали по несколько яиц и перьев. Мы обнаружили небольшое скальное образование, и оба взялись за него своими топорами, добыв 20 ед. камня и 20 железных осколков.

«Мило. Если мы соберем сотню таких осколков, то сможем сделать железный слиток в кузнице.»- Я просмотрел меню крафта, а потом увидел ингредиенты, чтобы сделать кузницу, и мне захотелось плакать. «Черт. Если нам не повезет, и мы не найдем кузницу, мы не сможем выплавлять железо в ближайшее время.»

«Ты видел, сколько слитков железа нужно, чтобы сделать железную Кирку?»

«Дай угадаю, пять?»

Моя подруга ухмыльнулась мне. «Даже близко нет. Двадцать.»

«Значит, чтобы сделать кирку, нам нужно найти сотню таких образований, если, конечно, у нас есть доступ к кузнице.»

Сайонара послала мне воздушный поцелуй. «А у тебя не плохо с математикой»

«Только когда это необходимо.»

Она опустила голову. – «Работа в банке означает, считать, считать деньги, это одна из самых скучных вещей, которые только можно вообразить.»

«Попробуй сосчитать кирпичи!» Я пробормотал ругательство себе под нос, когда понял, что если мы наполним оба наших рюкзака железными осколками, то нам хватит только на восемь железных слитков.

Даже не половина из того, что нам понадобится, чтобы сделать одну железную Кирку. Почему такие игры всегда заставляют игроков искать огромное количество ингредиентов для крафта среднего уровня?

Уже почти стемнело, когда мы вернулись на базу. Когда мы добрались до внешней стены, мы

выбрали вариант ботанического столба, чтобы подняться на второй уровень и войти в нашу базу. Никому из нас не нравилась идея иметь лестницу снаружи, так как другие игроки могли увидеть ее и попытаться вломиться и украсть наши вещи.

Или убить нас.

Сайонара смастерила деревянную дверь и поместила ее в дыру, которую мы пробили в стене, а затем укрепили металлоломом. Снова запертые внутри, мы принялись за работу. В то время как моя подруга создавала каменные стрелы, я создавал деревянные шипы.

Руки наших персонажей двигались по кругу, пока они медленно делали стрелы и шипы, и мы могли только смеяться над тем, как нелепо это выглядело. – «Останови свое ремесло и достань карту,» - сказала Сайонара.

Я усмехнулся. «Прекрасная идея.»

Через минуту я уже разложил карту на полу. Мы опустились на колени рядом с ней, и я снова принялся за работу. Мы только что осмотрели окрестности на карте, когда прозвучала торжественная музыкальная нота, означающая наступление ночи.

Мы подождали несколько минут, прислушиваясь к любым звукам мутантов за пределами нашей базы. Обычные звериные крики наполнили воздух. Не только те, что из леса, и те, что от уродливых, отвратительных людей, которые прятались в медпункте, но и что-то гораздо более громкое.

Через минуту что-то огромное пронеслось мимо нашей базы, тяжело ступая по земле. Тот же звук, что мы слышали прошлой ночью у входа.

Мы смотрели друг на друга широко раскрытыми глазами, когда ноги остановились позади нашей базы. Место, где мы поставили дверь.

Моя рука сжала оружие. Что, черт возьми, там было?

<http://tl.rulate.ru/book/34500/763305>