[Кан Джун Хёк [Соло]]: Ты действительно входишь в лабиринт?]

[На Чжэ Ён [Соло]]: Не знаю, вошедшие люди не отвечают. Черт, я схожу с ума.]

[Юн Ён-сок [лёгкий]]: Есть кто-нибудь, кто хочет создать группу и прорваться со мной на первый этаж?]

[Кан Чон-Джун [Нормально]]: Ищу информацию, здесь… Кто-нибудь знает, с каким монстром мы столкнемся первым?]

[Ильсанг [Соло]: Бля, я реально схожу с ума!]

Конечно, большую часть комментариев написали соло-игроки.

Игроки из разных режимов могут встречаться друг с другом, поэтому они предпочитают

встречаться лично, а не в сообществе, и решать все путем разговора. Однако у соло-игроков такой возможности нет. Кроме сообщества у них нет других средств связи.

Пролистывая сообщество, Тэ-сан рассмеялся.

[Ли Тэ Ён [Соло]]: Ребята □□ .Как вы все это сделали? □□□

Ли Тэ Ён, сильнейший игрок, который не только прорвался сквозь лабиринт, но и выжила. Она всегда была уверена в себе, но, в отличие от будущего, сейчас была очень растеряна.

Действительно?'

В прошлый раз, когда она была онлайн, она сказала, что испугалась. Может быть, она всегда была трусихой, скрывавшей свое истинное «я» до самого конца.

Тхэсан еще немного пролистал чат сообщество.

Прошел всего день с тех пор, как лабиринт был открыт. И, конечно же, многие Соло-игроки были живы. Голод здесь никого не убивает. Насколько вспоминает Тхэсан, полноценная запись начнется через месяц.

В одиночном режиме награды пропорциональны сложности уровня. Ли Тэ Ён однажды сказала, что, не зная этого, она упустила бесчисленное количество наград. Используя множество ярлыков, она всегда убивает монстра-босса, но каждый раз получает гораздо меньше наград, чем заслуживает.

Но все же ее называли сильнейшим игроком.

Другими словами, если бы он мог помочь ей поднять свой уровень в одиночном режиме. Скорее всего, она поможет ему в будущем.

В лабиринте ценен каждый шаг.

Результаты во внешнем мире не сильно изменятся.

— Это не может быть так уж плохо.

Тэ-сан начал печатать.

На первых порах будет достаточно нескольких указателей. Начнем с того, что не будем подшучивать над привратником и спросим владельца магазина о его товарах, которые он готов продать.

Хотя Тэ-сан выиграл у Большой Крысы, для остальных это маловероятно. Он продолжает, при встрече следует немедленно бежать и вернуться в магазин. А узнав местонахождение фонтана, игрок должен без промедления отправиться в путь.

Без следования по этому маршруту практически невозможно выжить. Так что лучше запишите все перед поездкой и что делать после нее.

[Кан Тхэ-сан [Соло]]: Ускоренный курс о том, как пройти первый этаж в режиме «Соло». Базовая стратегия.]

— Не знаю, поверят ли в это другие.

Поверить в незнакомый источник и войти в лабиринт будет очень сложно. Даже если пользователь в это поверит, неизвестно, сколько это проработает. Из 10 000 человек выжила только Ли Тэ Ён.

Стил, без особых ожиданий, клюнул на удочку и закрыл сообщество.

"Давайте идти."

Тэ-сан встал и согрелся.

Пока пользователь не покидает первый этаж, это место можно использовать неограниченно. Еще одна причина, по которой Ли Тэ Ён выжила и сумел убить Большую Крысу за неделю, входя и выходя из этого места.

Другими словами, игроки в одиночном режиме обычно возвращаются в магазин после встречи с Большой Крысой, узнают местонахождение фонтана жизни и бегут прямо сюда, в безопасную зону.

'Что делаешь?'

В тот момент, когда он услышал об этом от Ли Тэ Ён, он почувствовал себя странно. Если он был создателем этого лабиринта, то лучше было поставить источник жизни в самом начале. Так как без этого места выживание совершенно невозможно.

Однако создатели лабиринта думали иначе. Они разместили фонтан далеко, в результате чего большинство из них погибло по пути.

Было ли это милосердно или жестоко, понять было трудно.

В любом случае, главное сейчас, то что здесь нет ограничений на восстановление.

Игрок может использовать его в полной мере, прежде чем покинуть первый этаж.

Навык. Это была единственная причина, по которой Тэ-сан выжил с такими плохими характеристиками. Тхэсан не мог отрицать, что наличие навыков гораздо полезнее, чем статистика.

Рычание.

В этот момент у него заурчало в животе. Оглядываясь назад, он ничего не ел целый день. Но он знал, что не умрет с голоду. Он должен был разобраться с этим быстро, иначе это могло помешать его статистике. И это может быть хлопотно.

Он должен был решить эту проблему.

Просто немного иначе, чем другие.

Тэ-сан открыл инвентарь и достал мясо.

[Мясо большой крысы]

[Качество: 86%]

[Это мясо Большой Крысы. При необходимости можно съесть.]

Хотя когда-то это был грызун, из-за того, что он большой по своей природе, у монстра было много мяса. Тэ-сан достал свой ржавый меч.

Слэш.

Он разрезал огромный кусок мяса на несколько маленьких кусочков, достаточно удобных для еды. Глядя на мясо, Тэ-сан печально пробормотал.

— Это вообще съедобно?

Вернувшись в легкий режим, ему не нужно было беспокоиться о том, что он проголодается. Еда не была дефицитом. Значит, он никогда не притрагивался к мясу Большой Крысы. Вместо сочного красного цвета мясо было черным. Не такой аппетитный из-за этих накачанных мышц.

«Будет ли лучше, если я подумаю о преимуществах?»

Тэ-сан съел кусок мяса.

«…»

Он поморщился, увидев сухую плоть без сладости, но у него не было выбора. Без желания выплюнуть, он продолжил жевать и проглотил.

[Пользователь ел сырое мясо, которое не было приготовлено]

[Определено ненормальное состояние]

[...]

[Суждение не удалось!]

[У вас пищевое отравление!]

[Пищевое отравление. Физическая сила уменьшится на двое суток. Скорость снижения очень высока, если пользователь не выпьет лекарство от этого яда или зелье для повышения выносливости. Пользователь умрет!]

Обычно новички, попавшие в эту кошмарную ситуацию, пытались приготовить, а затем съесть.

Но, как будто Тхэсан хотел отравиться, он съел сырое мясо.

Тхэсан выпил воду из фонтана.

[Пользователь в лучшем состоянии]

А потом снова продолжает есть сырое мясо.

[Пользователь ел сырое мясо, которое не было приготовлено]

[Определено ненормальное состояние]

[...]

[Решение успешно!]

[Ничего не произошло]

Опять таки.

[Пользователь ел сырое мясо, которое не было приготовлено]

[Определено ненормальное состояние]

[...]

[Суждение не удалось!]

[У вас пищевое отравление!]

Он пьет воду из фонтана.

[Пользователь в лучшем состоянии]

Тэ-сан снова откусил кусок сырого мяса.

[Пользователь ел сырое мясо, которое не было приготовлено]

[Определение ненормального состояния]

[…]

Если бы он не получил пищевое отравление, он бы съел еще один кусок. Затем выпейте воду из фонтана, чтобы избавиться от яда. Тэ-сан долго продолжал этот процесс.

Он постоянно повторяет эти два действия. По мере того, как он медленно наполнялся, появилось еще одно системное окно.

[Вы развили устойчивость к бесчисленным ядам. Вы получили пассивный навык «Сопротивление отравлению»]

Тэ-сан рассмеялся.

«Бинго».

Этот лабиринт не дает еды.

Хотя в магазинах продается еда для экстренных случаев, она не только очень дорогая, но и довольно трудно найти. Так было и в Соло-режиме. И этого небольшого запаса еды было недостаточно, чтобы прорваться через лабиринт.

В конце концов, у игроков не было выбора, кроме как поджарить или приготовить на пару существ, скрывающихся в лабиринте. А иногда у них не было выбора, кроме как есть его сырым.

А получить пищевое отравление в такой ситуации было большим делом. Однажды Ли Тхэ Ён тоже была на грани смерти.

Однако с устойчивостью к ядам история изменится.

[Пассивный навык: Сопротивление ядам].

[Навык: 1%]

[Устойчивость к различным ядам. В этот момент трудно получить пищевое отравление.]

Этот метод был очень полезен, особенно в трудную минуту. Он справился с критической ситуацией, снизив пищевое отравление на 10%. Если бы он продолжал повышать свое мастерство, то стал бы невосприимчив к пищевому отравлению.

Изначально это навык, который можно получить только после перенесенных различных видов отравления. Но Тэ-сан, зная эту информацию, легко овладел навыком.

Затем переходите к следующему навыку.

Тэ-сан подошел к фонтану.

Вода доходила ему до пояса.

«Мне это не нравится».

Тхэсан, нахмурившись, погрузил голову прямо в воду.

Всплеск.

Даже под водой естественно пытаться дышать. Но вместо того, чтобы вырваться, Тэ-сан задержал дыхание и закрыл глаза.

Всплеск.

Пузырьки воздуха постепенно уменьшаются.

Наконец воздух, который он держал в своих легких, выдохся.

«…»

Тело автоматически теперь без воздуха потянулось, чтобы вдохнуть. Удушье распространялось по всему его телу.

Но он держался.

[Вы не можете дышать]

Это больно!

Кто-то когда-то сказал, что утопление — самый болезненный способ умереть. Он не знал, правда это или нет, но это определенно больно. Его тело, жаждущее вдоха, приказывало ему быстро выйти из воды.

Но он бы не поднимался.

Он тонет дальше с непоколебимым лицом.

Он заставил себя закрыть водой все открытые дыхательные пути.

Постепенно его разум начал становиться тяжелым. Он терял силы. Его сознание исчезало, а в глазах возникал калейдоскоп.

Смерть была не за горами

И тут же появляется системное окно.

[Вы не дышали до кризиса смерти. Вы получили активированный навык [Замедление дыхания].]

[Вас узнала смерть. Вы получили пассивный навык [Мастер смерти].

Это работает.

Тэсан вытащил свое тело из воды. Капли воды разлетаются повсюду.

«Вдох!»

Он сделал несколько глубоких вдохов, чтобы успокоить сердце. Он едва упал обратно через несколько минут.

— Ничего не могу с этим поделать.

— жалуется он, перебирая мокрые волосы. По сути, это была самопроверка. Даже Тэсану, привыкшему к страданиям, это был очень болезненный опыт.

Но это нужно было сделать. [Замедление дыхания] можно получить только под водой.

[Активация навыка: Замедленное дыхание]

[Потребление маны: 1]

[Навык: 1%]

[Пользователь может задерживать дыхание в два раза дольше, чем обычно.]

Замедленное дыхание — навык активации, увеличивающий частоту дыхания.

Это был не очень известный навык.

Мало того, что его можно получить под водой, игрок также должен быть на грани смерти.

Так что этот навык был относительно неизвестен и был обнаружен, как только Тхэсан получил его.

Но даже после открытия, кроме него, никто не приобрел этого навыка.

Игрок должен оставаться под водой, пока не останется один шаг до смерти. Очень немногие люди обладают выносливостью к боли, не говоря уже о страхе смерти. Одно неверное движение, и они могут погибнуть. Большинство игроков, выживших в лабиринте, были на грани трусости, поэтому не утруждали себя изучением такого опасного навыка.

FGN9OUUG2

По этой причине, кроме Тэ-сана, только один обладал этим умением.

Это относительно бесполезный навык в простом или обычном режиме, но история меняется, если игрок принадлежит к сложному и одиночному режимам.

Поскольку дыхание становится нестабильным, когда игроки становятся нестабильными. Навык [Замедленное дыхание] пригодится.

[Мастер Смерти], который он приобрел в то же время, также был неплохим навыком.

Навык, который уведомляет пользователя, когда он находится в опасности, которая может его убить. Это может быть что угодно, опасное место или внезапное нападение.

Тогда благодаря этому он избежал небольшого кризиса.

[Пассивный навык: Мастер смерти]

[Навык: 54%]

[Пользователь может ощущать время смерти. Автоматически срабатывает во время кризиса.]

"Хм?"

Тэсан был удивлен, увидев уровень его мастерства.

«Как это уже на 54%?»

В лабиринте сложно было поднять навык на 1%. А в случае с продвинутыми навыками не было ни одного игрока, который превзошел 50% к моменту выхода из лабиринта.

Однако он уже составляет 54%. Это было точно так же, как время, когда он приобрел навык в прошлом.

«Будет ли он развиваться?»

Вместо того, чтобы ограничиваться только телом, навык в некоторой степени будет связан с его разумом.

Однако, если он так думает, [Хладнокровие] и [Обнаружение] также являются базовыми навыками. Но это было не так.

— Угу, я не знаю.

Тэ-сан аккуратно собрал свои мысли.

В лабиринте всегда есть вещи, которые не всегда можно понять.

Если человек попытается найти смысл в каждом шаге, он сойдет с ума.

Прямо сейчас этого было достаточно для него, и это хорошо.

---

Пер:

В главе где-то промокод на бесплатную главу, 3 шт .

http://tl.rulate.ru/book/44713/2280678