[Добро пожаловать в игру на выживание в катакомбах. Как видите, все заперты в катакомбах]

[Ваша единственная цель – выживание. Если вы хотите прожить как можно дольше, то должны помнить следующие важные моменты:]

[1. Почва может помешать вам двигаться вперед, но вы можете выкопать ее. Каждый день вы можете провести десять раскопок. Как только вы войдете в следующую пещеру, то можете считать, что вырыли ее полностью]

[2. Не бросайте случайно руническую базу. Позже руническая база вам еще пригодится]

[3. Мир, в котором вы находитесь, связан с различными подземными пещерами. Очень тщательно выбирайте место для раскопок]

[4. При входе в следующую подземную пещеру обратный проход будет запечатан. Не мечтайте о возвращении в прежнюю подземную пещеру. Каждый шаг исключительно важен. Это подобно игре в шахматы]

[5. В следующих пещерах могут быть ресурсы для выживания или же там скрываются опасные существа крипты. Победа над существами крипты принесет приятный сюрприз]

[6. Старайтесь изо всех сил разграбить как можно больше ресурсов. Быть саранчой вовсе не стыдно]

[7. Если вы случайно прокопались к себе подобным, поздравляю. Возможно, вы сможете заключить союз или поторговать с ними. Или вы можете разграбить ресурсы, которые другая сторона кропотливо накапливала, и превратить того в удобрение]

[8. Руническая база привязана к вам. Как только песнопение будет задействовано, дом будет развернут]

[9. В мире катакомб есть дни и ночи]

[10. Если вы сосредоточитесь, то сможете открыть игровую панель. Есть еще несколько функций, которые так и ждут, чтобы их исследовали]

[Нет необходимости беспокоиться о пожилых людях, детях и беременных женщинах. О них позаботятся. Инвалиды выздоровеют от своих болезней. Я желаю всем счастливой игры]

…

Будучи замурованным в кубе катакомб, Клейн слегка нахмурился.

На полупрозрачной голубой панели перед ним появились ряды маленьких слов.

Тень сомнения промелькнула на его красивом лице.

Если парень правильно помнил, когда он ходил сегодня по магазинам, то видел, как люди падали навзничь. Даже его не пощадили.

После этого он потерял сознание.

Проснувшись, он обнаружил, что находится в незнакомом месте.

Вокруг него была земля!

В пещере было светло и не было недостатка в кислороде.

Это было совершенно против законов природы.

- Игра на выживание? - пробормотал Клейн, присаживаясь на корточки и касаясь ладонью земли.

Он прощупал почву дюйм за дюймом, прежде чем коснуться окружающих стен.

Почва была жесткой, твердой и холодной.

Пространство для деятельности было узким.

Оно было около двух метров в длину и ширину.

Если бы это был человек страдающий клаустрофобией, то он определенно чувствовал бы себя особенно неуютно в этот момент.

У его ног лежала ржавая лопата. Еще там был овальный металлический шар с гравировкой странной текстуры и размером с большой палец.

Клейн посмотрел на два предмета.

[Обычная лопата: Надежный инструмент, который можно использовать для рытья безопасного

прохода]

[Руническая база (повреждена): Вот где вы живете. Попробуйте восстановить и расширить ее. Она может стать дворцом]

Маленькие слова появились снова.

Клейн взял оба предмета.

Лопата не была чем-то необычным.

Но это был первый раз, когда он увидел руническую базу.

- Сначала разберусь с функциями игровой панели.

Клейн сосредоточил свое внимание и молча промолвил “игровая панель”.

Как и ожидалось, перед ним развернулась полупрозрачная панель.

[Чат], [Торговля], [Аукцион], [Производство] ...

В правом верхнем углу был значок лопаты, за ним находилось число 10, что означало количество оставшихся раскопок за день.

Клейн сосредоточил взгляд на кнопке чата.

Страница изменилась.

Появились две совершенно новые кнопки.

Это были всемирный канал и региональный канал.

Первым делом он вошел в мировой канал.

- Кто-нибудь может это видеть? Помогите! Я заперт в пещере.

- Кто-нибудь может мне помочь? Меня окружает красная земля...

- Нас похитили инопланетяне?

- У вас тоже есть ржавые лопаты?

- Грядет конец человеческого мира! Ха-ха, все умрут.

Окошки сообщений выпадали одно за другим.

Клейн заметил небольшой узор, похожий на рупор, в правом верхнем углу.

За ним следовало число 1.

[Маленький рупор: На ранних стадиях игры вы можете публиковать в мировом канале только одно сообщение в день. Если хотите свободно общаться, вы можете перейти в региональный канал]

На ранних стадиях громкоговоритель с разовым использованием в день определенно не использовался для обращения за помощью!

Клейн отвел взгляд.

Судя по всему, все были заперты в катакомбах. В начале не было никаких различий. Были лишь лопата и руническая база.

- Я могу только попытаться спасти себя. Кричать в канале бесполезно. Если я не обменяюсь опытом выживания, это будет пустой тратой времени.

Клейн вышел из мирового канала.

Он зашел посмотреть на региональный канал.

Это было похоже на чат-группу.

Количество участников: 1000.

На всех аватарках общего канала были реальные люди.

Прозвище было комбинацией имени и роста.

- Есть кто-нибудь рядом со мной? Я только что кричал, но услышал стук.

- Я бью по глиняной стене слева. Кто-нибудь меня слышит?

- Я никогда раньше не занимался тяжелой работой. А теперь мне нужно копать. Ох...

Клейн молча наблюдал с минуту, прежде чем разочарованно выйти.

Все они были в оцепенении, и никто пока не копал.

Клейн хотел сначала посмотреть, как копают другие...

Игра дала ему подсказку.

В соседней пещере могут быть опасные существа крипты.

Это было похоже на открытие вслепую.

Никто не знал, была ли следующая пещера с ресурсами или же она приведет к кризису!

Поэтому ему нужен был подопытный кролик.

После этого...

Клейн проверил функции торговли и аукциона.

Торговая платформа предоставляла игрокам варианты обмена.

Правила торговли были свободными, и предметы можно было раздавать бесплатно.

Аукцион был похож на сделку.

Посреднической платы не было.

Время аукциона и цена устанавливались владельцем.

- Открыть производственный интерфейс.

Клейн посмотрел на другую функцию.

Вшух!

Там была целая страница.

...

[Обычная лопата: Дерево 0/2, Железо 0/2]

[Обычное копье (Железо): Дерево 0/2, Железо 0/1]

[Обычное копье (Камень): Дерево 0/2, Камень 0/1]

[Древесный уголь: Дерево 0/1, Источник огня]

[Обычная легкая броня: Железо 0/4, Веревка 0/2]

...

Каждый предмет и оборудование требовали объединения различных материалов.

Очевидно, что сбор и производство материалов были особенно важны в игре на выживание!

Клейн изучил интерфейс игры.

Его взгляд упал на рунический металлический шар в его руке.

Эта штука выглядела как высокотехнологичный или волшебный продукт.

- Руническая база, открыть! - пропел он.

Металлический шар мгновенно завибрировал. Он постепенно превратился в шар света.

Наружу вылился серебристо-белый свет.

Это было похоже на проектор.

Свет быстро проецировался вокруг него.

Примерно через несколько секунд возник простой и грубый каменный дом.

Все узкое пространство было покрыто.

На земле остались пятна.

Внутри не было ничего, даже кровати.

- Это в самом деле... голый дом.

- Руническая база, закрыть! - неуверенно сказал Клейн, покачав головой.

Маленький каменный домик слегка задрожал.

Он превратился в десятки или сотни лучей и со скоростью света потек обратно в руку Клейна.

Он снова сконденсировался в исходную металлическую сферу. Это было очень волшебно.

http://tl.rulate.ru/book/54306/1400000