

Случайный подбор лагеря (безопасная зона)...

Пожалуйста, подождите немного...

Поиск лагеря завершен!

Майк наконец вошел в игру.

Это была не обычная игра.

В 2030 году Землю внезапно постигла катастрофа.

Огромное количество экзотических зверей вторглось в мир людей.

Люди могли только прятаться в различных базовых городах, чтобы защитить себя.

В этот критический момент лучшие человеческие таланты объединились, чтобы разработать голографическую онлайн-игру: Miracle. Все люди могут войти в игру и сражаться с экзотическими зверями в реальном мире!

Наконец катастрофа повернула вспять.

Майк немедленно вошел в игру, и все перед ним медленно стало белеть.

Затем он появился в лагере.

Это была не оживленная область для новичков, которую представлял себе Майк. Вместо этого это был небольшой лагерь, в котором были только неигровые персонажи и несколько костров. Майк был единственным игроком в лагере, окруженном мелкими камнями.

«Может ли этот лагерь остановить экзотических зверей?»

Майк поспешил выглянуть наружу и на данный момент не заметил никакой опасности.

Когда он подошел к краю лагеря, Майк протянул руку, чтобы дотронуться до пустоты. Это был невидимый энергетический щит, как он себе представлял.

Это был действительно просто маленький лагерь, который, вероятно, даже не мог помешать собакам вторгнуться.

Когда он вышел из лагеря, почувствовался резкий запах, и это был запах, который Майк никогда раньше не чувствовал.

Было совершенно очевидно, что он исходил от экзотического зверя.

Когда он вернулся в лагерь, запах исчез.

Казалось, что в лагере все еще была какая-то защита.

Майку не нужно было слишком беспокоиться о выживании.

Приближаясь к лагерю, можно было сказать, что это был новичок-неигровой персонаж.

[Добро пожаловать в Miracle, герой Земли.]

[Теперь у вас есть энергетическое тело с потенциалом для борьбы с экзотическими зверями. Вы можете взрастить это тело, чтобы стать сильнее. Все ресурсы можно получить путем исследования...]

[Постарайтесь не покидать лагерь в течение первых трех дней. Лагерь может гарантировать вашу безопасность в течение этих трех дней.]

[Есть много способов сделать энергетическое тело сильнее. Все еще есть много неизвестных, которые ждут своего исследования.]

[На данный момент... игра не может гарантировать абсолютный мир между игроками, и есть ситуации, когда игроки охотятся друг на друга. Игра временно бессильна против этого. Будьте бдительны.]

[Энергетическое тело имеет только одну жизнь... Хотя в игре есть способы воскрешения, оно находится в полунеизвестном состоянии. Пожалуйста, исследуйте это сами.]

[Помните,]

[Есть хорошие и плохие неизвестные. Безрассудное исследование неизвестного может принести обратный результат.]

[Удачи всем игрокам.]

...

Майк вздохнул.

Ситуация была не такой простой, как он себе представлял.

Хотя это была игра, она была тесно связана с реальностью.

Было много неизвестного, и было много вещей, которые были вне его контроля!

Во всяком случае, Майк не думал, что игроки все еще могут сражаться друг с другом. Когда было это?

Прочитав введение в мировоззрение неигрового персонажа, Майк взглянул на основной интерфейс.

[Атрибуты], [Инвентарь], [Чат], [Торговая площадка], [Панель квестов], [Создание].

Интерфейс в игре был похож на интерфейс обычных игр.

Майк взглянул на [Атрибуты].

В первую очередь познай себя и своего врага.

Игрок: Майк

Уровень: 0

Оборудование: Нет

Навыки: Нет

Класс: Неспециализированный

Опыт:0

Общая боевая мощь: 5

Чистые атрибуты новичка.

Он заглянул в инвентарь.

Он был пуст.

Не было даже подарочного пакета для новичка.

В панели квестов тоже ничего не было, но в ней было несколько комментариев: [Панель квестов используется для выдачи особых заданий (таких как награды, мировые боссы). Она не используется ежедневно и может игнорироваться.]

Другие интерфейсы были такими же, и для новичков не было ничего особенного.

Остался только [Чат].

[Мировой канал], [Региональный канал], [Канал группы], [Системный канал]...

Это был единственный доступный новичкам способ взаимодействия.

Игра только началась, и все начинали одинаково.

Новички наблюдали за другими людьми и за их опытом.

Чтобы проверить, он открыл [Мировой канал].

“Эта игра слишком сложная!!”

“Я даже не могу убить ни одного экзотического зверя, как в таком люди играть могут?”

“Потенциал сражения с экзотическим зверем и сила сражения с экзотическим зверем это два совершенно разных понятия!”

“Когда мой персонаж ранен, мои движения тоже замедляются. Что это? Режим ада? Не говорите мне, что я еще могу испытывать голод и жажду?”

“Кто-нибудь уже покинул лагерь?”

“Я уже калека...”

“Это тошнотворно!! Я открыл деревянный ящик и мой персонаж умер от отравления! Все, будьте предельно осторожны, не прикасайтесь ни к чему!”

...

Бесчисленное количество сообщений промелькнуло в мировом чате.

Они были доступны на всех языках, а система автоматически переводила их.

Для публикации мировых сообщений существовало ограничение по времени, а время восстановления для мирового сообщения составляло 12 часов.

Даже несмотря на это, сообщения продолжали безумно мелькать, и разглядеть какое-либо сообщение без паузы было невозможно.

Можно представить, сколько игроков оставляло жалобы.

Майк проверил более сотни сообщений, но не нашел ни одной хорошей новости. Все только жаловались, жаловались и причитали.

“В конце концов, сражаться с настоящими экзотическими зверями не то же самое, что играть в домашние игры в прошлом...” Майк мог понять чрезвычайно высокий уровень сложности игры.

Он продолжал следить за мировым чатом.

Через эти сообщения Майк старался расширить свое понимание игры.

Например, теперь он узнал, что случайное открытие деревянного ящика может привести к отравлению.

Чем больше он смотрел, тем больше опасностей он мог избежать.

В основном, Майк видел все плохие вещи, с которыми новички могут столкнуться в мировом чате.

Он просматривал не только мировой чат, но и региональный канал.

Майк серьезно анализировал всевозможные предупреждения о рисках.

“Я снова возрождаюсь...”

“Я что бог лагеря? Я даже боюсь сделать шаг наружу.”

“Есть ли среди вас кто-нибудь такой же неудачливый, как я? Вне моего лагеря бродят экзотические звери, которые меня травят. Я умру, как только выйду наружу... С чего мне начать?”

...

Майк, который просматривал многочисленные сообщения, внезапно замер в шоке.

Значит, есть еще и такая ситуация, когда лагерь окружен ядом?

Как в таком случае играть в эту игру?

Кажется, он не может вечно сидеть в лагере. Ему нужно набраться смелости, чтобы выйти наружу и исследовать. Иначе, если ситуация разовьется до такой ужасной, у него даже не будет шанса выйти.

Майк закрыл чат и перестал читать.

Пришло время выбраться наружу и исследовать все самостоятельно.

“Все НПС в лагере полезны. После того, как я разберусь со всеми ними, у меня появится возможность выйти наружу и исследовать. Но это только основы, самые простые.” Майк вспомнил информацию, которую узнал из мировых новостей.

НПС и вправду полезны. Некоторые дают топоры, другие одежду, а третьи — обувь, которую можно снаряжать.

Боевая мощь Майка возросла с 5 до 12 очков, хотя он все еще был на таком уровне, когда экзотический зверь мог легко убить его одним ударом.

Он подошел к двум самым важным НПС. Первый был старик, который был во всех лагерях.

Получив медаль класса, можно пойти к другому НПС, чтобы выбрать класс.

С классом появятся навыки, которые значительно увеличат боевую мощь.

НПС: [Старик лагеря (со скрытой информацией)].

Когда Майк подошел к НПС, к старику, он неожиданно увидел подсказку, которой не было у других НПС.

(Скрытая информация).

Что это?

Майк долго искал информацию в мировом чате, но никто ничего не упоминал об этом.

“Странно...” Майк был ошеломлен.

<http://tl.rulate.ru/book/59137/3748403>