|×| Вы хотели бы авторизоваться? |×|

Когда незнакомый механический голос прозвучал во второй раз, Су Мо пришёл в себя и быстро отреагировал.

— Да.

|×| Процесс авторизации… 0.1%, 0.2%… |×|

Несколько полос иллюзорного зелёного света распространилось из под ног Су Мо и расширилось вдаль.

Когда оно достигало максимального лимита, полоса света возвращалась и прогресс увеличивался на 0.1%.

Пока шёл процесс авторизации, Су Мо открыл деревянную дверь и заглянул внутрь.

За деревянной дверью был пролёт глиняных ступенек.

Он спустился по ступенькам, и после мысленного счёта до пятнадцати, всё стало ясным и ярким.

Благодаря слабому дневному свету просачивающемуся из вход в пещеру, Су Мо мог примерно понять внутреннюю структуру Убежища.

Пол и потолок были обделены деревянными досками сформировав крепки фундамент гарантируя, что большая яма не рухнет.

— Я сделал правильный выбор!

Су Мо был в восторге.

Выбор варианта над землёй, конечно, имел преимущество с точки зрения комфорта на ранних стадиях развития.

Однако, он держал одну вещь в голове — с интрументами доступными на странице [Создание], было не сложно построить дом над землёй.

Но с другой стороны, строительство убежища под землёй требовало не только продвинутых инструментов, но также значительное количество знаний гарантирующие крепкую подземную структуру.

Без этого, если бы он бездумно выкопал подземное убежище и оно однажды внезапно обрушилось, ему оставалось только пинать ведро без малейшего понятия что произошло.

Увидев что система Doomsday Survival ещё не прошла авторизацию, Су Мо решил присесть на лестницу, и полистать чат.

Возможно у других тоже есть эта система?

После краткого осмотра Мирового Канала, он перешёл на Региональный Канал.

Никто не упоминал об этом.

Судя по всему, я единственный с двумя системами.

Су Мо сделал из этого вывод.

В это момент в Мировом Канале, большинство людей выбирало убежище над землёй, когда меньшинство под землёй.

Однако, те кто выбирал подземный вариант просто приводили краткое предложение или два, жалуясь на его ужасное состояние, прежде чем перейти к теме обмена припасов.

Без справки и не зная что это за припасы даже были, у Су Мо не было выбора кроме как продолжать ждать.

К счастью, полоса прогресса постепенно заполнялась. После десяти минут, когда последняя зелёная полоса света, вернулась в сторону Су Мо, прозвучал чёткий и ясный голос системы.

[Система Doomsday Survival, была успешно авторизована.]

[Награда за авторизацию: 100 очков выживания (ОВ).]

[Сканирование среды выживания пользователя — оценка прогресса выживания в ОВ, сегодня вы набрали 5 очков.]

[Всего ОВ: 105.]

Как только прозвучала подсказка, большое количество воспоминаний и информации было передано ему в мозг.

Вероятно, эта система была уже у него когда он жил на Земле. К несчастью, он был очень слаб и у него не было выбора кроме как укрыться в официальном убежище.

Поэтому у него не было возможности выкопать своё собственное убежище, и таким образом пропустил авторизацию системы.

В этом мире, однако, если игровой панелью выживания, могли пользоваться все, то система Doomsday Survival была модификатором, к которому имел доступ только он.

Как было показано в системе, каждый день выживания давал ему определённое количество ОВ.

Очки выживания (ОВ), были схожи с игровыми очками (ИО) и их нельзя было напрямую обменять на какие-либо товары.

Это функция была похожа на апгрейд предметов часто встречающаяся в играх, хотя с более широким разнообразием категорий апгрейда.

По мере того как только он узнавал всё больше и больше, Су Мо заставил себя сдержать волнение и посмотрел на своё скоромное подземное убежище.

[Персональное Убежище]

Владелец: Су Мо

Площадь: 100 м² (высота 4.2 метров)

Уровень прочности: 100%

Удобства: нету

Введение: Чрезвычайно простое убежище без каких либо средств выживания. В лучшем случае может стать маленькой могилой в постапокалиптическом мире.

Как только Су Мо увидел введение, его сердце пропустило удар. Он повернулся чтобы посмотреть на единственный предмет в убежище — деревянная дверь.

[Главная дверь убежища]

Эффект: небольшая защита от кражи, небольшая защита от радиации.

Первый вариант обновления: увеличение толщины деревянной двери, увеличение огнеупорности и водонепроницаемости древесины.

Второй вариант обновления: Изменение материала двери, обновление деревянной двери до каменной, заметное увеличение прочности и других атрибутов.

Комментарий: вы не думаете выживать в мире постапокалипсиса с деревянной дверью, не так ли?

Понаблюдав некоторое время, Су Мо сделал все возможное чтобы разобраться в использовании системы Doomsday Survival.

Помимо того что вы полагаетесь на очки обновления системы, пользователи могли предоставить материалы, которые могут сократить требуемое количество очков обновления.

Для примера, обновление деревянной двери до каменной, если он предоставит 10 единиц камней и 2 единицы дерева, тогда очков выживания нужных для обновления будет сокращено до пяти очков.

Очки выживания можно было использовать для получения различных материалов, но преобразование безусловно не было таким эффективным.

Поэтому пока он предоставит достаточное количество материала, с очками выживания помогающими трансформировать и ассимилировать, общее потребление значительно снижалось.

Теперь после грубого понимания механизма, мгновенное чувство паники и давление от выживания что вносило тяжесть в разум Су Мо, наконец, значительно сократилось.

- Я хотел бы сделать крепкое убежище, перед отправкой мамы, отца и сестры сюда.

- Но до этого, мне нужно первым решить вопрос с припасами.

Су Мо незаметно сжал кулаки и последовал по лестницы из убежища.

Питьевая вода и еда, были первым вопросом, о котором ему стоило быть обеспокоенным.

К счастью, в помощью Survival System, Су Мо уже развил примерный план в голове.

Сначала он подошёл к небольшому дереву и используя вес своего тела отломил ветку. После,

положив её в инвентарь, появилось сообщение.

[Дерево +1]

Затем, Су Мо искал камни на земле и отправлял горные породы различных размеров в инвентарь. Вскоре, он получил другое уведомление.

[Камень + 1]

- Это действительно как игра. Не то чтобы я возражал, хотя. По крайней мере, моя физическая сила не хуже чем у любого другого на начальных этапах.

Он перестал зацикливаться на том факте, что реальность была так близка к полной геймификации.

Сначала, он хотел проверить функцию создания.

- Открыть панель создания.

Интерфейс изменился.

[Каменный топор (обычный): дерево 1/1, камень 1/1]

Имеющиеся у него материалы подходили под критерии.

Выбран Каменный топор.

Подтверждение создания!

[Запись]: дерево, камень

[Запись]: Каменный топор (обычный) успешно создан.

В руке Су Мо появился топор длинной с его предплечье.

Сам топор был сделан из грубого дерева, обладающего достаточным трением, чтобы обеспечить прочную рукоятку.

Головка топора была клиновидной формы и хорошо отполированной, гладкой и острой.

[Каменный топор (обычный)]: Совершенно новый и не использованный обух (голова) топора. Текущая длина 60 см. С этим предметом сбор древесины будет намного проще.

— Неплохо

Су Мо несколько раз махнул рукой.

Остроту Каменного топора безусловно нельзя сравнить с железным, но благодаря ему рубить дерево будет намного легче.

Путь к богатству начинается с вырубки дерева, как бы печально это не звучало.

Борясь со своей растущей жаждой под жарким солнцем, Су Мо срубил 15 деревянных блоков и 4 куска растительного волокна, прежде чем вернуться в подземное укрытие вдоль своего первоначального пути.

Прохладное подземелье немного ослабило жар, но протесты из его пересохшего горла все еще вызывали у Су Мо беспокойство.

Человек может прожить до 7 дней без пищи, но только 3 дня без воды.

Особенно после тяжелого труда, он мог умереть от жажды в пустыне после двух дней без питьевой воды.

— Мне нужно научиться создавать инструменты, которые могут помочь добывать воду!

— Для начала попробую создать простое устройство для добычи воды, затем посмотрим сможет ли система обновить его.

Отдохнув некоторое время, чтобы восстановить силы, Су Мо отправился в место укрытия, которое освещалось дневным светом, и начал использовать каменный топор в руках, чтобы пробить пол.

Не затрагивая остальные, он аккуратно вытащил одну доску.

Он использовал 4 единицы дерева для создания деревянного ведра.

Сразу после этого он использовал другой кусок дерева, чтобы создать деревянную палку, две единицы дерева, чтобы создать деревянную лопату, и, наконец, две единицы растительного волокна, чтобы создать веревку из конопли.

Был создан набор инструментов.

Су Мо взял деревянную лопату и начал копать новую дыру в земле.

Это оказалось легче, чем он думал.

С помощью инструментов, он мог поднимать значительное количество почвы, каждый раз когда копал деревянной лопатой.

Только когда он выкопал большую яму достаточную для того чтобы туда поместилось ведро, Су Мо остановился и начал собирать инструменты, которые он ранее создал.

Он опустил деревянное ведро в яму, деревянную палку, висящую между двумя смежными досками, и веревку из конопли, связывающую деревянное ведро и палку вместе.

Затем он сосредоточился и появилась Система Survival.

[Простой колодец]

Текущая эффективность: 0 мл/сут

Первый вариант обновления: модернизация ковша, увеличение объема ведра и повышение герметизации, чтобы питьевая вода оставалась свежей в течение гораздо более длительного периода времени. Повышение потребления: 20 ОВ (очки выживания).

Второй вариант обновления: выкопать более глубокую яму для повышения эффективности извлечения воды. Повышение потребления: 130 ОВ.

Комментарий: Яма и ведро. Ты действительно думаешь что сможешь добывать воду с помощью

своего мозга?

http://tl.rulate.ru/book/59877/1540589