

Первым комментарием к этой теме был:

"Не играйте в игры, если вы даже не знаете, как выйти из системы!"

Терпя растущее раздражение, пока он прокручивал насмешки и иронические комментарии, Ю Лун, наконец, увидел кого-то, кто действительно потрудился ответить на вопрос серьезно.

"Достань телефон, открой системный интерфейс, и ты увидишь внизу кнопку выхода из системы".

Затем тот, кто составил тему выразил огромную благодарность человеку, который предоставил решение.

* * *

Мимо него пронёсся холодный ветерок.

Ю Лун задрожал, холодный пот заливал его спину.

В его системном интерфейсе кнопка "Выход" отсутствовала. Он даже попытался спамить, нажимая на место в нижней части интерфейса, где должна была быть кнопка, но ничего не происходило.

В этот момент ему пришла в голову ужасная мысль.

"Я застрял?"

Ю Лун заставил себя успокоиться, наблюдая за ночным небом и толпами, проходящими мимо. Он был рад, что всё ещё находился в стартовой локации, потому что толпы за пределами региона не были такими дружелюбными, как здесь. Большинство будет активно атаковать игроков, как только игроки войдут на их территорию.

Как бы то ни было, ему удалось найти пустую пещеру и спрятаться там.

Ещё один холодный ветерок пронёсся мимо него, от чего молодой человек вздрогнул. Он вышел из пещеры, чтобы собрать несколько веток с ближайших деревьев, а затем вернулся с ветками в пещеру. Ударяя камень о камень, Ю Лун испытывал благодарность к сумасшедшему старику, который силой заставил его жить в лесу в те далёкие дни.

В пещере загорелся пылающий костёр, тепло, исходящее от костра, согревало его. Не давая проникнуть в голову ни одной плохой мысли, юноша быстро прокрутил браузер, чтобы найти

нужную информацию, как голодный человек, жаждущий еды.

Технология мозговых волн, не могу выйти из системы, ложное заключение...

Несмотря на поиск по десяткам ключевых слов, ни одна информация не помогла. Тем не менее ему удалось найти что-то из ключевых слов "технология мозговых волн". Компания, которая создала Real World, называлась "Мир", и их описание технологии мозговых волн заставило его сердце дрогнуть.

Хотя наша технология мозговых волн хорошо развита, мы все же не рекомендуем игрокам засиживаться в игре в течение длительного периода времени. Таким образом, в левом верхнем углу поля зрения каждого игрока (рядом с полосой здоровья) будет отображаться предупреждающий сигнал. Когда сигнал тревоги жёлтый, это долгосрочное предупреждение для игроков. Когда сигнал тревоги становится красным, игрокам рекомендуется немедленно выйти из системы и отдохнуть. Но будьте спокойны, очень маловероятно, что тревога станет красной, если только игроки не будут находиться в игре без остановки в течение двадцати четырёх часов. Если игроки не выйдут из системы и продолжат играть, когда появится красная тревога, вполне возможно, что они испытают повреждение мозга.

Ю Лун посмотрел в левый верхний угол. Не говоря уже о сигнале тревоги, даже его полосы здоровья нигде не было видно. Затем он продолжил чтение официального описания.

Конечно, мы учитывали и такие ситуации. Отдых в игре даст тот же эффект, что и отдых в реальном мире. Таким образом, мы обустроили различные таверны и гостиницы для игроков. Проще говоря, сон в игре эквивалентен сну в реальном мире.

Вздохнув с облегчением, Ю Лун закрыл браузер. Костёр потрескивал, пока он был погружён в свои мысли. Вступать в эту игру... было правильным решением?

* * *

Чирик! Чирик!

Ю Лун слегка дёрнулся, постепенно открывая глаза.

Яркое солнце заливало пещеру лучами света через вход. Рядом с ним щебетала птица, с любопытством глядя на него. Костер перед ним давно погас, и теперь от него осталась лишь

кучка пепла, от которой шёл белый дым.

Он встал и облегчился. Он прочитал в браузере, что игроки, которые вошли в систему через игровые капсулы, получают выделительную систему. Другими словами, "выделение" в игре также заставит человека "выделять" в реальном мире. Это было здорово, так как он не станет первым игроком, который умрёт от слишком долгого удержания мочи.

Размявшись и проснувшись, Ю Лун был поражён волной голода.

Он посмотрел на круглые, пухлые яблоки на дереве и усмехнулся. Сделав два шага вперёд, он побежал и забрался на дерево, после чего сорвал спелые плоды, сидя на ветке. Только после того, как он съел несколько яблок, пламя голода погасло в его желудке.

Когда молодой человек небрежно прыгнул с дерева, ему в голову пришла неожиданная мысль. Такая жизнь... ничем не отличалась от его прошлого. Его основным продуктом питания были фрукты, и когда Драко немного везло, он охотился и готовил диких животных, которых ему удавалось поймать.

- Ещё девять с половиной дней, - Ю Лун посмотрел на свой телефон и установил таймер, который теперь показывал 228:59:45.

Вчера он читал о системе пищевых добавок. Когда игрок ест в игре, его фактическое тело также "съедает" соответствующее количество. Однако система сказала, что предел - десять дней.

Через десять дней, если он не сможет найти выход из игры, он умрёт с голоду. Двести двадцать восемь часов - обратный отсчёт до его смерти. Тем не менее он был, по крайней мере, рад, что игра была подключена к его телефону. Если бы это было не так, он был бы в гораздо большем замешательстве, чем сейчас.

* * *

Удаляясь от стартовой локации, он сталкивался с любой толпой, которая ему только попадалась. Хотя Ю Лун всё ещё был взволнован внутри, он не забыл, что находился в игре. Повышение уровня был основным источником силы.

К тому времени, когда он покинул стартовую локацию и достиг своего первого города, Йоды, он уже был на пятом уровне. Наконец-то он смог вооружиться копьём. Это также успокоило его разум, потому что копьё было его любимым оружием.

Что касается навыков, Ю Лун решил отложить это на потом. Он будет решать, как потратить свои очки навыков после разблокировки третьего навыка по достижении седьмого уровня. Прямо сейчас юноша полагался на пять очков, которые получил при каждом повышении

уровня персонажа. Если бы он не вложил эти очки, ему потребовалась бы вечность, чтобы победить толпы, с которыми он столкнулся.

Войдя в город, он осмотрел свои показатели.

Сила, ум, ловкость и телосложение – вот четыре доступных показателя.

Каждые пять очков, которые он получил от повышения, он распределил так – два очка в силу и по одному очку в каждый из трёх других показателей. В любом случае он не стремился к максимальному урону, поэтому решил развивать своего персонажа более всесторонне. Тем не менее не было ничего сложного в том, чтобы вложить два очка в силу по сравнению с другими.

Зайдя в продуктовый магазин, он купил кучу вещей: карты, продукты и многое другое. Что касается снаряжения, то он не собирался его покупать. Первым делом в его списке дел было найти способ выйти из игры.

* * *

– Молодой господин.

В роскошном особняке старый дворецкий почтительно вручил полотенце молодому человеку. Голый подросток взял полотенце и вытерся.

– Что у меня на сегодня?

Старый дворецкий сморщенными руками пролистал блокнот и ответил:

– Встреча начнётся через час, а это значит, что у молодого господина есть час свободного времени.

Молодой человек слегка улыбнулся:

– Тогда я зайду в игру. Сообщите мне по телефону за пятнадцать минут до начала встречи.

Старый дворецкий почтительно поклонился и, слегка вздохнув, стал свидетелем того, как молодой хозяин вошёл в игровую капсулу. Молодому хозяину действительно приходилось нелегко. Эта новая игра, пожалуй, была для него единственным способом расслабиться.

Свет мигнул, и вскоре подросток вернулся в Real World.

Игроки возвращались в систему в том месте, откуда они ранее выходили. Подросток находился

в лесу после входа в систему; было очевидно, что он не мог потрудиться вернуться в город и просто вышел из системы в дикой местности.

<http://tl.rulate.ru/book/60412/1627901>